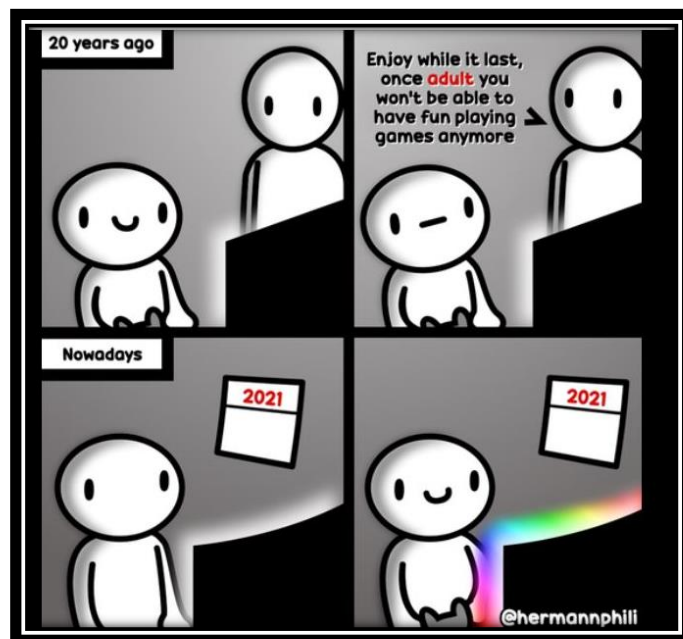




ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Εθνικόν και Καποδιστριακόν  
Πανεπιστήμιον Αθηνών  
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

ΠΜΣ Πολιτική Επιστήμη & Κοινωνιολογία

Θέμα Διπλωματικής Εργασίας :  
Η Πολιτιστική Βιομηχανία των Video Games



Φοιτητής: Τερζής Βασίλειος

A.M. : 19521

Επιβλέπων Καθηγητής : Κουζέλης Γεράσιμος

Μέλη Τριμελής Επιτροπής: Δοξιάδης Κύρκος, Τσίρμπας Γιάννης

Σεπτέμβριος 2021

Στη Σίβηρα

Και τον Σταύρο

Με την ευχή να γείονται

Τους καρπούς του παιχνιδιού και της τέχνης

## Ευχαριστίες

Με την ολοκλήρωση της παρούσας Μεταπτυχιακής Ερευνητικής μελέτης διαισθάνομαι την ανάγκη να ευχαριστήσω όλους αυτούς που συνέβαλαν σε αυτή την προσπάθειά μου.

Θέλω να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέπων καθηγητή μου Κ. Κουζέλη Γεράσιμο, για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, ώστε να ασχοληθώ με ένα θέμα που με ενδιαφέρει τόσο πολύ όπως τα βιντεοπαιχνίδια και να προσπαθήσω να συνδυάσω σε αυτό τις γνώσεις που έλαβα από τις υπέροχες διαλέξεις του αλλά και από τα άλλα μαθήματα του μεταπτυχιακού.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες θα ήθελα να εκφράσω στον Κ. Δοξιάδη Κύρκο που με τις διαλέξεις του και με τον μοναδικό τρόπο του, μου εμφύσησε την ανάγκη να ερευνήσω περαιτέρω κοινωνιολογικές και πολιτικές έννοιες τις οποίες και χρησιμοποίησα στην παρούσα μελέτη,

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον Κ. Τσίρμπα Ιωάννη που δέχθηκε να είναι μέλος στη τριμελή επιτροπή μου, και με βοήθησε στον τρόπο σκέψης και ανάλυσης κοινωνιολογικών προβλημάτων στα πλαίσια του μαθήματος Μεθοδολογία των Κοινωνικών Επιστημών.

Έχω την τύχη στη ζωή να έχω έναν ήλιο λαμπερό, φάρο στο σκοτάδι και πυξίδα στο χαμό...Δέσποινα σ' ευχαριστώ.

## Περιεχόμενα

Ευχαριστίες .....	3
Εισαγωγή.....	5
Γιατί να ασχοληθούμε με τα βιντεοπαιχνίδια;.....	9
Τι είναι τα Video Games ; .....	12
Σύντομη Ιστορία των Video Games .....	16
Γιατί παίζουμε βιντεοπαιχνίδια;.....	24
Σχολή της Φρανκφούρτης.....	29
Διαλεκτική του Διαφωτισμού – Πολιτιστική βιομηχανία - Βιντεοπαιχνίδια .....	31
Βιντεοπαιχνίδια & Νεοφιλελευθερισμός .....	37
Τι είναι ο νεοφιλελευθερισμός; .....	42
E-Sports .....	47
Συμμετοχική Κουλτούρα.....	55
Συζητώντας για τα video games .....	58
Συμπεράσματα.....	60
Αντί επιλόγου.....	66
Βιβλιογραφία .....	72

## Εισαγωγή

Γεννημένος το 1983, από τότε που θυμάμαι τον εαυτό μου στα τέλη της δεκαετίας του 80, όλα τα παιδιά είχαν στην κατοχή τους κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Μπορεί να ήταν ένα απλό ηλεκτρονικό παιχνίδι χειρός με μια μικρή οθόνη και ενσωματωμένα χειριστήρια αριστερά δεξιά για να ελέγχει τις κινήσεις του παιχνιδιού, ή ακόμα και κάτι πιο αναβαθμισμένο για την εποχή, όπως ένα Gameboy της Nintendo ή ένα GameGear της Sega. Διάφορες «κασέτες» (cartridges) αντάλλασαν χέρια καθημερινά για να μοιραστούν μεταξύ τους τα παιδιά, τα παιχνίδια που είχαν την τύχη να τους αγοράσουν οι γονείς τους. Πολλά παιδιά είχαν συνδέσει στις τηλεοράσεις των σπιτιών ή ακόμα καλύτερα των δωματίων τους, κονσόλες ή κάποιον ηλεκτρονικό υπολογιστή για παιχνίδια. Οι νέοι και οι νέες εκείνης της εποχής είχαν στο ρεπερτόριο των εξόδων τους, επισκέψεις σε καταστήματα video games/μπιλιάρδο/ποδοσφαιράκια/καφέ. Τα σύγχρονα στέκια της εποχής που ο κάθε νέος και νέα επεδείκνυε τις ικανότητες του σε διάφορα παιχνίδια και είχε τη δυνατότητα να συναναστραφεί να παίξει, να γελάσει ακόμα και να φλερτάρει. Αυτοί οι χώροι διασκέδασης που από παλιότερους μη γνώστες αγγλικών διαβαζόταν και αναφερόταν ως «γκάμες» ή είχε επικρατήσει η ονομασία «ουφάδικα», ήταν τόποι ζωντανοί, συναναστροφής και επαφής και διαμόρφωναν την κουλτούρα της εποχής των νέων ηλικιών για σχεδόν 2 δεκαετίες μέχρι τα τέλη της δεκαετίας του 90, με λίγες εξαιρέσεις να κατάφεραν να δουν και τον νέο αιώνα.

Μετά από 30 και πλέον χρόνια είναι ξεκάθαρο ότι οι κονσόλες, οι υπολογιστές είχαν θέσει τις βάσεις για να είμαστε προσκολλημένοι σε μία οθόνη, ακόμα και με τα «χάλια» γραφικά της εποχής, όπου κι αν βρισκόμαστε. Γι' αυτό, οι άνθρωποι που έχουν γεννηθεί στα τέλη της δεκαετίας του 70 ή αρχές της δεκαετίας του 80 δεν θεωρούν πολύ περίεργο το θέαμα παιδιών σε πλατείες να έχουν κολλημένο το πρόσωπό τους στα κινητά τους και να φτάνουν σε σημείο να μην ξέρουν τι γίνεται γύρω τους. Αυτό όμως που δεν μπορούν να συνειδητοποιήσουν ακόμα και αυτοί οι «εκπαιδευμένοι» άνθρωποι σε μία τέτοια κοινωνική εικόνα, πρακτική και πραγματικότητα είναι ότι τα περισσότερα παιδιά από τις πρώτες κιόλας τάξεις του δημοτικού δεν έχουν κανένα άλλο ενδιαφέρον εκτός από το video gaming, το youtube και οτιδήποτε σχετίζεται με κάποια εφαρμογή διαδικτύου.

Αυτή είναι η βασική διαφορά και η εξέλιξη που έχει πραγματοποιηθεί τα τελευταία τουλάχιστον 40 χρόνια. Δηλαδή, η χρήση των video games και ότι σχετίζεται με αυτά έχει «κατακτήσει» τον ελεύθερο χρόνο των παιδιών, των εφήβων αλλά και πολλών ενηλίκων. Η εξέλιξη της τεχνολογίας και η ενασχόληση όλο και πιο πολλών εταιριών στον χώρο του video gaming προσφέρει χιλιάδες διαφορετικές επιλογές παιχνιδιών για όλα τα «γούστα». Η πρόσφατη πανδημία του κορωνοϊού το 2020 οδήγησε την παγκόσμια κοινότητα σε πολλαπλά καθολικά lockdown. Τα lockdown

είχαν σαν αποτέλεσμα οι άνθρωποι να ξοδεύουν όλο περισσότερα χρήματα και χρόνο σε ψυχαγωγίες που σχετίζονται με την παραμονή τους στο σπίτι, όπως είναι και τα video games. Με αυτό το δεδομένο, η ήδη αναπτυγμένη βιομηχανία των video games, το 2020 έφτασε σε νέα ρεκόρ εσόδων (180 δις €) παγκοσμίως και ξεπέρασε παραδοσιακές βιομηχανίες διασκέδασης όπως ο κινηματογράφος που προφανώς «πληγώθηκε» από την πανδημία. (<https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>)

Είτε περιμένουμε το λεωφορείο, είτε είμαστε στο μετρό, είτε καθόμαστε στο γραφείο μας είτε στο σαλόνι μας είτε ακόμα όταν είμαστε στην τουαλέτα έχουμε στα χέρια μας ανάλογα με το που βρισκόμαστε ένα κινητό/κονσόλα χειρός, ένα χειριστήριο, ένα πληκτρολόγιο ή/και ένα ποντίκι τα οποία μας δίνουν πρόσβαση σε έναν άλλο κόσμο μέσα από τις οθόνες με τις οποίες είναι συνδεδεμένα. Αν δεν το είχαμε καταλάβει και συνειδητοποιήσει πριν την πανδημία του κορωνοϊού, ότι τα περισσότερα πράγματα που κάνουμε πραγματοποιούνται μέσω μίας οθόνης, ενός ηλεκτρονικού συστήματος, πλέον έγινε τόσο φανερό που έχει δημιουργήσει μεγάλη συζήτηση γύρω από τη νέα δομή και κουλτούρα της «απομακρυσμένης» ζωής με μέσο τις οθόνες μας, μετατρέποντας π.χ. την εργασία σε τηλεεργασία, τη διασκέδαση σε τηλεδιασκέδαση, την επικοινωνία σε τηλεπικοινωνία κτλ.

Κι αν ο νέος τρόπος ζωής που αναπτύσσεται λόγω των συνθηκών που υπάρχουν τώρα ως έκτακτο μέτρο, αναδεικνύει το μονοδιάστατο έμμεσο/απομακρυσμένο τρόπο λειτουργίας της σύγχρονης κοινωνίας, συγχρόνως η κριτική που αναπτύσσεται στρέφει τα βέλη του κυρίως προς τον κόσμο των video games, το αγαπημένο παιδί κριτικής όταν πρόκειται για τη χρήση των νέων τεχνολογιών.

Είτε εργασία, είτε τηλεεργασία, ένας ενήλικας αν δουλεύει στο γραφείο ή στο σπίτι του όλη μέρα κυριολεκτικά, γιατί έτσι πρέπει, αν θέλει να θεωρείται χρήσιμος και όχι τεμπέλης, χρησιμοποιώντας συνέχεια οθόνες υπολογιστή, κινητού, τάμπλετ είναι ένα πρότυπο που όχι μόνο δεν «ενοχλεί» αλλά ίσα ίσα είναι ένα πρότυπο που πρέπει να το ακολουθήσουν όλοι οι ενήλικες άνθρωποι που θέλουν να είναι παραγωγικοί και πετυχημένοι στη ζωή τους.

Η τηλε-εκπαίδευση αποκτά όλο και μεγαλύτερο κομμάτι στην πίτα της εκπαίδευσης. Χρόνια τώρα τα περισσότερα πανεπιστήμια έδιναν τη δυνατότητα σε φοιτητές/τριες να σπουδάσουν εξ αποστάσεως, είτε με «σύγχρονη» απομακρυσμένη εκπαίδευση είτε με «ασύγχρονη» απομακρυσμένη εκπαίδευση. Μόνο για τα καλά της τηλε-εκπαίδευσης ακούμε, με ελάχιστες κριτικές σχετικά με τη δυσκολία επικοινωνίας και αμεσότητας καθηγητών/τριων και μαθητών/τριών, αλλά στο τέλος η δυσκολία της επικοινωνίας καταλήγει να χρήζεται προσωπική ευθύνη των ανθρώπων που δεν είναι εξοικειωμένοι με τη συγκεκριμένη τεχνολογία/μέθοδο παρά το ότι η τηλε-

εκπαίδευση είναι μια προβληματική διαδικασία που πρέπει να περιοριστεί γιατί κάνει κακό στους μαθητές, φοιτητές κλπ.

Η χρήση των οθονών γίνεται πρόβλημα μόνο όταν συνδυάζεται με παιχνίδι. Ακόμα και στις πρώτες εποχές των video games που πρωτοεμφανίστηκαν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και σαν παιχνίδια θεωρούνταν πρέπει να παίζονται μόνο από παιδιά, η κοινωνία άργησε να το δεχθεί ως μία «φυσιολογική» ενασχόληση για το παιδί. Η ιδέα ότι το παιδί δεν βγαίνει έξω να εξερευνήσει τη φύση, να παίξει με άλλα παιδιά διάφορα αθλήματα όπως μπάσκετ, ποδόσφαιρο ή άλλα παιχνίδια παρέα με τους φίλους και τις φίλες του, αλλά προτιμά να περνάει ώρες μπροστά σε μια οθόνη θεωρούνταν και θεωρείται ακόμη μία προβληματική συμπεριφορά. Αυτή η συμπεριφορά των παιδιών πολλές φορές συνδέθηκε ακόμα και με τον αυτισμό ή με προβλήματα κοινωνικότητας του παιδιού. Ουσιαστικά, είχε επικρατήσει έντονα η ιδέα στην κοινωνία ότι τα παιδιά που ασχολούνται συνέχεια με video games είναι σε γενικές γραμμές προβληματικά. Τη δεκαετία του 80 χαρακτηρισμοί όπως nerds/geeks ελληνιστί «φυτά» ή σπασίικλες ήταν καθιερωμένες για τα παιδιά που ασχολούταν περισσότερο με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές ακόμα κι αν ήταν για παιχνίδι. Η στερεοτυπική εικόνα του αδύναμου αγοριού, ή του πολύ παχουλού αλλά αγαθού, το περίεργο κορίτσι, γενικότερα αγόρια και κορίτσια που δεν είχαν την προοπτική να γίνουν αθλητές ή cheerleaders όντας φυσιολογικοί, συνδεόταν με την χρήση των video games και των υπολογιστών. Η αλήθεια είναι ότι αν έχεις χαρακτηριστικά που σε δυσκολεύουν να προσαρμοστείς στη σκληρή σχολική και όχι μόνο στερεοτυπική κοινωνία των παιδιών ή των νέων, εκείνη η νέα ενασχόληση που παρουσιάστηκε την δεκαετία του 80 αγκαλιάστηκε από αυτά τα παιδιά ως μία μορφή διασκέδασης αλλά συγχρόνως και απόδρασης από μία κοινωνία που δεν τους έδινε χώρο να αναπνεύσουν και να ευδοκιμήσουν. Δεν είναι τυχαίο ότι στο πρόγραμμα «High Score: Η Χρυσή Εποχή του Gaming» του netflix έγινε ιδιαίτερη μνεία και σύνδεση αυτού του φαινομένου. Η διέξοδος, το παράθυρο σε ένα φανταστικό αλλά συγχρόνως ορθολογικό, κατανοητό και δίκαιο κόσμο των video games, εκεί που το τι ή το ποιος/ποια είσαι δεν έχει καμία σημασία, σ' έναν κόσμο ελευθερίας.

Το βασικό χαρακτηριστικό του καπιταλιστικού συστήματος είναι να δημιουργεί νέες αγορές, δηλαδή να επεκτείνεται και συνάμα να προωθεί συμπεριφορές από τις οποίες έχει υπολογίσει με ακρίβεια ότι μπορεί να παράξει κέρδος. Για να μπορέσει να παραχθεί το κέρδος πρέπει αυτές οι συμπεριφορές να γίνουν mainstream, δηλαδή να υιοθετηθούν ως φυσιολογικές, αρχικά ως κάτι ανεκτό, επιτρεπτό και εν τέλει ως κάτι επικρατές. Όπως αναφέραμε και παραπάνω τα ουφάδικα, ηλεκτρονικά ή όπως αλλιώς τα έλεγε ο καθένας και η καθεμία, ήταν στοιχείο της ποπ κουλτούρας, το οποίο σύντομα έγινε το «φυσιολογικό», το αναμενόμενο και το αποδεκτό για τη διασκέδαση των νέων. Κάθε παιδί και νέος/νέα της εποχής μέχρι

και το 2000 περίπου, θα έχει να διηγηθεί μια ιστορία για το μαγαζί που «ακουμπούσε» το χαρτζιλίκι του και τον/την έψαχναν οι γονείς του/της αφού χανόταν για ώρες. Μετά το 2000 που άρχισε να ανατέλλει δειλά δειλά η εποχή του γρήγορου διαδικτύου και να γίνονται εφικτά τα διαδικτυακά video games παράλληλα με την ανάπτυξη της τεχνολογίας στις κονσόλες και στους υπολογιστές, τα «ηλεκτρονικά» άρχισαν να χάνουν τα πλεονεκτήματά τους και σιγά σιγά να εκλείπουν μένοντας όμορφες μνήμες και ιστορίες των retro lovers. Η ανάγκη όμως φυσικής κοινωνικοποίησης της έννοιας «θα βγω με τους/τις φίλους/ες μου» διατηρεί μέχρι και τις μέρες αρκετά internet café τα οποία είναι καταστήματα με πολλούς υπολογιστές τελευταίας τεχνολογίας που παρέχουν τη δυνατότητα διαδικτυακών βιντεοπαιχνιδιών που συνδυάζεται με σύγχρονη παρουσία των παικτών στον ίδιο χώρο.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι αναμφίβολα ένα σημαντικό μέρος του πολιτιστικού μας τοπίου όπως και τα άλλα μέσα δηλαδή ο κινηματογράφος, η μουσική, η τηλεόραση ή τα βιβλία. Μάλιστα καταλαμβάνουν όλο και περισσότερο χρόνο στην καθημερινότητά μας, γίνονται μέρος αυτής από πολύ μικρή ηλικία και τελικά επηρεάζουν και τους άλλους τομείς της ζωής μας ως προς το πώς συμπεριφερόμαστε και αντιμετωπίζουμε τους άλλους ανθρώπους και τις προκλήσεις της ζωής. Δηλαδή τα βιντεοπαιχνίδια είναι κάτι περισσότερο από ένα άλλο νέο μέσο που δημιουργήθηκε λόγω της εξέλιξης της τεχνολογίας. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι πλέον μία παγκόσμια κουλτούρα που επηρεάζει εκατομμύρια ανθρώπους παγκοσμίως κάθε στιγμή.

Η κοινωνική μας πραγματικότητα έχει πλέον συνδεθεί άμεσα και αμετάκλητα με την πραγματικότητα των video games. Η βιομηχανία των video games είναι ένας κλάδος που απασχολεί τους κοινωνικούς επιστήμονες εδώ και πολλά χρόνια (Etchells, 2019, p. 48). Σημαντικά ερωτήματα όπως: γιατί παίζουμε; Πως μας επηρεάζουν στη συμπεριφορά μας και στην κοινωνικότητά μας; Πως μας επηρεάζουν στις γνώσεις μας και στις αντιλήψεις μας; Πως αλλάζουν την επικοινωνία μεταξύ μας; Τα video games είναι τέχνη; Ποιοι είναι οι κοινωνικοί όροι, οι κοινωνικές αναφορές, οι κοινωνικές συνέπειες της αισθητικής των video games. Επίσης τα βιντεοπαιχνίδια και η κουλτούρα τους μπορούν να μας βοηθήσουν; να κατανοήσουμε ακόμη καλύτερα πτυχές της σύγχρονης κοινωνικής ζωής, όπως η εργασία, η εκπαίδευση, ο πολιτισμός, η αντιπροσωπεία, η εξουσία, η εμπειρία, η ενσυναίσθηση και ταυτότητα του ατόμου ως έννοιες στον σημερινό κόσμο;

Για να μπορέσω να αναλύσω τα παραπάνω ερωτήματα αλλά κυρίως το βασικό ερώτημα που είναι τι θα μας προσφέρει να ασχοληθούμε με τα video games ως ένα νέο είδος μαζικής κουλτούρας και παγκόσμιο φαινόμενο, αρχικά βασίζομαι κυρίως στα έργα των μελών «της σχολής της Φρανκφούρτης» αλλά και της φουκωϊκής προσέγγισης για τον νεοφιλελευθερισμό. Επίσης θα παρουσιάσω σύγχρονες



κοινωνικές μελέτες οι οποίες θα προσφέρουν χρήσιμα στοιχεία στην κατανόηση και στην ανάλυση της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών.

Η παρούσα εργασία θα προσπαθήσει λοιπόν, να ερευνήσει τα παραπάνω ερωτήματα της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών, μπαίνοντας αρχικά σε μία διαλεκτική κυρίως με τα έργα των μελών της Φρανκφούρτης. Ο σκοπός είναι αυτή η αρκετά πρωτότυπη σύνθεση σε συνδυασμό με τις σύγχρονες κοινωνιολογικές μελέτες της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών, να δημιουργήσει αυτές τις προϋποθέσεις, ώστε ακόμα και με μία επιφανειακή προσέγγιση των περισσότερων ερωτημάτων να μπορέσει να συνθέσει μία ουσιαστική ανάλυση της αλληλεπίδρασης της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών με την κοινωνία.

## **Γιατί να ασχοληθούμε με τα βιντεοπαιχνίδια;**

Αρχικά ας δούμε γιατί πρέπει να ασχοληθούμε με τα βιντεοπαιχνίδια. Τι ιδιαίτερο έχουν να προσφέρουν στις κοινωνικές επιστήμες και στην κατανόηση του τρόπου λειτουργίας του κόσμου μας. Τα βιντεοπαιχνίδια ως βασικό στοιχείο της σύγχρονης κοινωνίας θα μας επιτρέψουν μελετώντας τα χαρακτηριστικά τους και την κουλτούρα τους όχι μόνο να κατανοήσουμε καλύτερα το νόημα τους αλλά επίσης θα μπορέσουν να δώσουν μία οπτική για το πώς είναι ο σημερινός κόσμος μας, πως λειτουργεί και το ρόλο που έχει παίξει η πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών στην διαμόρφωση της κοινωνίας μας.

Πριν προχωρήσουμε στην ανάλυση της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών πρέπει να θέσουμε τέσσερις βασικές παραδοχές:

1. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι αναμφισβήτητα μία σύγχρονη πραγματικότητα.
2. Τα βιντεοπαιχνίδια ενσωματώνουν μερικές από τις πιο σημαντικές πτυχές της σύγχρονης κοινωνίας.
3. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι πλέον καθιερωμένα πολιτιστικά προϊόντα σε παγκόσμια κλίμακα.
4. Υπάρχει μια αυξανόμενη και ενοποιημένη κουλτούρα βιντεοπαιχνιδιών.

Όσον αφορά την πρώτη παραδοχή, τα βιντεοπαιχνίδια είναι αναμφίβολα μια σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα που ξεκινάει, από τη δεκαετία του 1980 (Kirkpatrick, 2015, p. 2). Εάν θέλουμε να φωτίσουμε τις βασικές πτυχές της σύγχρονης κοινωνίας, ο «κόσμος» των βιντεοπαιχνιδιών είναι ένα εξαιρετικό μέσο που θα μας βοηθήσει στην κοινωνική μας ανάλυσή. Από το 1980 και έπειτα, ο

«κόσμος» των βιντεοπαιχνιδιών αναπτύσσεται όλο και περισσότερο είτε σε εταιρίες που παράγουν παιχνίδια είτε σε παίκτες παγκοσμίως. Η ανάπτυξη του «χώρου» οφείλεται σε 2 βασικούς παράγοντες. Ο ένας παράγοντας είναι η λεγόμενη «casual revolution» (Juul, 2010, p. 152) που περιγράφει τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από πολύ μικρά παιδιά μέχρι και πολύ ηλικιωμένους ανθρώπους ανεξαρτήτου φύλου, ενώ ο δεύτερος παράγοντας είναι η διείσδυση των βιντεοπαιχνιδιών στις κινητές συσκευές αλλά και στους διαδικτυακούς ιστοτόπους κοινωνικής δικτύωσης, όπως, κυρίως, το Facebook.

Τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται και είναι μεταμοντέρνα και ως εκ τούτου περιέχουν δυνητικές εικόνες και προβληματισμούς για μια νέα πραγματικότητα που έρχεται:

*«Τα βιντεοπαιχνίδια εμφανίστηκαν σε μια εποχή που οι συζητήσεις για τη μεταβιομηχανική εποχή και το μεταμοντέρνο κυριαρχούν ενώ παράλληλα τα μέσα μαζικής ενημέρωσης δεν υποκύπτουν σε κανένα θεσμικό δημόσιο έλεγχο [...] Είναι λοιπόν αναμενόμενο ότι τα βιντεοπαιχνίδια ευαγγελίζονται τους νέους ψηφιακούς χώρους αλλά και τρόπους ανάπτυξης του υποκειμένου και της κοινωνικότητάς του, ενώ παράλληλα ενσωματώνουν τους φόβους για τα αυξανόμενα επίπεδα βίας, ατομικότητας και υπερκατανάλωσης στην κοινωνία.»*  
(Kerr, 2006, p. 2)

Έτσι λοιπόν οδηγούμαστε στη δεύτερη προϋπόθεση, όπου τα βιντεοπαιχνίδια ενσωματώνουν μερικές από τις πιο σημαντικές πτυχές της σύγχρονης κοινωνίας, όπως την ευρύτερη διεισδυτική ψηφιακή κουλτούρα για ότι κάνουμε, την ηγεμονία του νεοφιλελευθερισμού ως πολιτική ορθολογικότητα με την παράλληλη εμφάνιση της συμμετοχικής κουλτούρας ως αντίλογο. Αντιμετωπίζουμε έναν νέο κόσμο που κατακλύζεται από την ψηφιακή τεχνολογία (Castells, 2010, p. xvii), η οποία επηρεάζει την κοινωνική μας ζωή με πολλαπλούς και σημαντικούς τρόπους (Gere, 2008, p.13) και τροποποιεί την αλληλεπίδραση με το περιβάλλον μας. Σε αυτό τον νέο κόσμο που το ψηφιακό είναι πλέον αναπόσπαστο κομμάτι του εαυτού του, τα βιντεοπαιχνίδια, ψηφιακά εξ ορισμού, είναι ίσως το πλέον σημαντικό πολιτιστικό προϊόν αυτής της ψηφιακής εποχής (Kirby, 2009, p.168) και μέσο κατανόησης της ψηφιακής κουλτούρας. Επίσης τα βιντεοπαιχνίδια αντανάκλουν και αναπαράγουν τη νεοφιλελεύθερη λογική της σύγχρονης κοινωνίας, προτάσσοντας την ελευθερία του ατόμου να επιλέξει, να ελέγξει τη ζωή του και εν γένει να του ανατεθεί η ευθύνη σε αυτό και όχι στο κράτος ή την κοινωνία (Rose, 1999, p.87). Ο/η παίκτης/τρια στα βιντεοπαιχνίδια έχει τον κεντρικό ρόλο που προφανώς αναπαράγει τον ρόλο του «ηγεμόνα» και του απόλυτου ελέγχου, όμως παράλληλα αναπτύσσονται και συμμετοχικές και συλλογικές κουλτούρες, κυρίως σε διαδικτυακά βιντεοπαιχνίδια (Jenkins, 2006, p.60). Αυτή η συμμετοχική κουλτούρα μετατρέπει τους απλούς καταναλωτές σε ενεργούς συμμετέχοντες και

συνδιαμορφωτές του κόσμου των βιντεοπαιχνιδιών όπως βίντεο με tutorials, walkthroughs, modding, cosplay, σχετικές λέσχες, συνέδρια, συλλεκτικές ομάδες και πολλά άλλα (Newman, 2008, p.14). Τέλος, τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν επίσης κλασσικό παράδειγμα για το πώς σχηματίζονται τα σύγχρονα υποκείμενα και οι ταυτότητες τους. Η κατηγορία «gamer» και οι κοινότητες που δημιουργούνται γύρω από τα βιντεοπαιχνίδια είναι σαφή παραδείγματα ρευστών, πολλαπλών και κατακερματισμένων υποκειμενικοτήτων - ταυτοτήτων (Bauman, 2004, p.20; Giddens 1991, p.49).

Όσον αφορά την τρίτη παραδοχή, τα βιντεοπαιχνίδια εμφανίζονται ως ένα από τα πιο διαδεδομένα πολιτιστικά προϊόντα και αντικείμενα της εποχής μας παγκοσμίως. Τα βιντεοπαιχνίδια και οι παίκτες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι πλέον τα υποκείμενα αλλά και τα αντικείμενα που διέπουν σε μεγάλο βαθμό την πολιτιστική λογική της σύγχρονης κοινωνίας και θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε την σύγχρονη παγκόσμια κουλτούρα και το παγκόσμιο πολιτιστικό τοπίο (Kirby, 2009, p.167).

Η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών όπως αναφέραμε είναι μια ακμάζουσα βιομηχανία πολιτισμού που αποκτά σιγά σιγά ηγεμονικό ρόλο σε αυτό το χώρο. Τα έσοδα των εταιρειών βιντεοπαιχνιδιών είναι υψηλότερα κάθε χρόνο (Chatfield, 2011, p.27; ESA, 2016, p.12) και συνεχίζουν να αυξάνονται χωρίς να διαφαίνεται που μπορούν να σταματήσουν. Τα στατιστικά στοιχεία μας δείχνουν ότι όλο και περισσότεροι άνθρωποι, ανεξάρτητα από τα δημογραφικά τους χαρακτηριστικά, παίζουν βιντεοπαιχνίδια (ESA, 2017, p.15; Ukie, 2017, p.17). Οι εκθέσεις, τα συνέδρια, τα μουσεία, τα φεστιβάλ, τα τουρνουά και κάθε είδους εκδηλώσεις που σχετίζονται με βιντεοπαιχνίδια, πολλαπλασιάζονται και μεγεθύνονται συγχρόνως (Antonelli, 2013; Taylor, 2012, p.17; Law, 2016, p.5). Επίσης, οι ιστοσελίδες, τα κανάλια youtube, οι ομάδες και οι σελίδες σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης που εξειδικεύονται σε θέματα βιντεοπαιχνιδιών, είναι περισσότερες από ποτέ και συνεχίζεται να υπάρχει μεγάλη κινητικότητα στο χώρο. Ένα άλλο σημαντικό στοιχείο της επίδρασης των βιντεοπαιχνιδιών, είναι ότι όλο και περισσότερες θέσεις εργασίας σχετίζονται με τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών ενώ συγχρόνως ιδρύονται πανεπιστημιακά τμήματα που προσφέρουν σχετικά πτυχία που εστιάζουν στην ανάπτυξη, το σχεδιασμό και μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών (Kerr, 2017). Η ακαδημαϊκή κοινότητα προσεγγίζει όλο και περισσότερο τον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών με διάφορες σχετικές μελέτες και αυξανόμενο ενδιαφέρον στη συσχέτιση τους με άλλους παραδοσιακού κλάδους όπως οι κοινωνικές επιστήμες, ανθρωπιστικές επιστήμες, τις τέχνες, τις φυσικές και τεχνικές επιστήμες, επιβεβαιώνοντας τη μεγάλη σημασία των βιντεοπαιχνιδιών στη σύγχρονη κοινωνία μας (Aarseth, 2001; Wolf and Perron, 2015, p. xxiv).

Η τέταρτη παραδοχή είναι ότι η κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών είναι ενοποιημένη (Mäyrä, 2008, p. 23; Crawford, 2012, p. 143–159). Ο τρόπος που αντιλαμβάνονται παγκοσμίως τα παιδιά και οι ενήλικες σε οποιοδήποτε μέρος του κόσμου ανεξαρτήτως τοπικής και εθνικής κουλτούρας, είναι σχεδόν παρόμοιος στην πλειονότητα των βιντεοπαιχνιδιών. Σίγουρα υπάρχουν κάποιες διαφοροποιήσεις ή ακόμα και απαγορεύσεις από χώρα σε χώρα αλλά οι εμπειρίες, τα συναισθήματα και τα νοήματα που προσφέρουν τα βιντεοπαιχνίδια εξελίσσονται σε ενιαία παγκοσμιοποιημένα και διαπερνούν κάθε γωνιά του πλανήτη στη σύγχρονη κοινωνία μέσω του διαδικτύου. Ως προϊόν της σύγχρονης κοινωνίας, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν διαμορφωθεί από αυτήν, όμως συγχρόνως την αναδιαμορφώνουν μέσα από τη συνεχή εξέλιξη τους και την όλο μεγαλύτερη αποδοχή τους παγκοσμίως. Αυτό σημαίνει ότι ίσως πολλές πτυχές της κοινωνίας μας μπορεί να κατανοηθούν μελετώντας τα βιντεοπαιχνίδια, (Raessens, 2010, p. 6; Walz and Deterding, 2014, p. 7; Zimmerman, 2014, p. 19; Mäyrä, 2017, p. 49). Τα βιντεοπαιχνίδια αντικατοπτρίζουν ευρύτερα κοινωνικά ζητήματα, αλλά διαμορφώνουν επίσης αυτά τα κοινωνικά θέματα και οδηγούν στον μετασχηματισμό τους. Ο όρος «gamification» που χρησιμοποιείται τα τελευταία χρόνια ουσιαστικά περιγράφει την μεταφορά της λογικής των βιντεοπαιχνιδιών σε κλάδους εκτός αυτών, όπως την εργασία, την επιχειρηματικότητα, την εκπαίδευση, τον πόλεμο αλλά και τις κοινωνικές σχέσεις. Δηλαδή, η κοινωνική πραγματικότητα μετατρέπεται σε ένα παιχνίδι (βίντεο) όπου τα στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών όπως οι βαθμοί, πόντοι, επίπεδα, λύσεις γρίφων, παζλ, διαγωνισμοί, ανταγωνισμοί, συνεργασίες επηρεάζουν σημαντικά την λειτουργία της κοινωνίας. Τα βιντεοπαιχνίδια επηρεάζουν όλους μας, ανεξάρτητα αν παίζουμε ή όχι διότι έχουν αλλάξει για πάντα τον κόσμο στον οποίο ζούμε.

Για όλους αυτούς τους λόγους, είναι σημαντικό λοιπόν να μελετήσουμε και να ασχοληθούμε με την πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών.

## **Τι είναι τα Video Games ;**

Μετά την εισαγωγή και πριν προχωρήσουμε στην ανάλυση των θεμάτων της εργασίας, θα ήταν χρήσιμο να δώσουμε έναν γενικά αποδεκτό επιστημονικό ορισμό των βιντεοπαιχνιδιών. Όπως μας περιγράφει και η «ΒΙΚΙΠΑΙΔΕΙΑ», το βιντεοπαιχνίδι, είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Η διεπαφή του χρήστη πραγματοποιείται με μία συσκευή εισόδου όπως ένα χειριστήριο, ένα πληκτρολόγιο, ένα ποντίκι ή ακόμα και συσκευές ανίχνευσης κίνησης. Οι συσκευές εισόδου χρησιμοποιούνται από τους χρήστες και οι κινήσεις/επιλογές τους εμφανίζονται ως οπτική ανατροφοδότηση

στην οθόνη της τηλεόρασης, του υπολογιστή, στο τάμπλετ κτλ. Η αλληλεπίδραση και η ανατροφοδότηση του χρήστη με τη συσκευή βίντεο μεγεθύνεται και εντείνεται ακόμα περισσότερο μέσω ηχείων ή ακουστικών και μερικές φορές με άλλους τύπους ανατροφοδότησης, συμπεριλαμβανομένης πρόσφατα και της απτικής τεχνολογίας (haptic technology).

Η λέξη βίντεο στο βιντεοπαιχνίδι παραδοσιακά αναφερόταν σε μια συσκευή εμφάνισης raster, δηλαδή ενός γραφικού αποτελούμενου από ένα πλέγμα κουκκίδων (pixels), που σχηματίζουν την επιθυμητή εικόνα στην οθόνη. Ωστόσο, η δημοφιλής χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής, που μπορεί να απεικονίσει δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά. Τα ηλεκτρονικά συστήματα που χρησιμοποιούνται για να παιχτούν βιντεοπαιχνίδια, είναι γνωστά ως πλατφόρμες.

Ένα καθοριστικό στοιχείο για την κατηγοριοποίηση των βιντεοπαιχνιδιών είναι η πλατφόρμα στην οποία είναι διαθέσιμα για τους χρήστες. Κάποιες πλατφόρμες περιλαμβάνουν τα παιχνίδια arcade, παιχνίδια κονσόλας και παιχνίδια προσωπικού υπολογιστή (PC). Πιο πρόσφατα, η βιομηχανία έχει επεκταθεί σε gaming για κινητά μέσω smartphone και υπολογιστών tablet, συστημάτων εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας και απομακρυσμένου gaming cloud.

Τα βιντεοπαιχνίδια ταξινομούνται επίσης σε ένα ευρύ φάσμα ειδών, με βάση τον τύπο παιχνιδιού και τον σκοπό τους. Παρόλο που τα είδη των βιντεοπαιχνιδιών ήταν κάποτε αρκετά ξεκάθαρα, αυτό δεν συμβαίνει στις μέρες μας. Υπάρχει μια αυξανόμενη ποικιλία ειδών και υπο-ειδών, ειδικά καθώς οι προγραμματιστές βιντεοπαιχνιδιών αναμειγνύουν και συνδυάζουν διαφορετικά είδη παιχνιδιών με νέους και απροσδόκητους τρόπους.

Αυτό σημαίνει ότι το τοπίο των βιντεοπαιχνιδιών εξελίσσεται συνεχώς. Τα στούντιο δουλεύουν συνεχώς σε νέες ιδέες ενώ παράλληλα ακολουθούν τις τάσεις όταν εμφανιστεί η ευκαιρία. Μπορούμε περιληπτικά να αναφέρουμε τις 10 από τις πιο σχετικές κατηγορίες βιντεοπαιχνιδιών που εντοπίζονται σήμερα.

## 1. Sandbox

Είναι είδος παιχνιδιών που οι παίκτες έχουν λιγότερο συγκεκριμένους στόχους και δεν υπάρχει μια κεντρική αφηγηματική υπόθεση. Βασικά ο παίκτης βρίσκεται σε έναν ψηφιακό κόσμο όπου είναι ελεύθερος να κάνει σχεδόν ότι θέλει, να πειραματιστεί, να γίνει δημιουργικός και να αλληλεπιδράσει όπως όταν ένα παιδάκι παίζει την άμμο και χρησιμοποιεί τη φαντασία για να φτιάξει ότι θέλει εξού και ο όρος «sandbox». Κλασικό παράδειγμα είναι το Minecraft.

## 2. Real-time strategy (RTS)

Σε αυτό το είδος ο παίκτης ελέγχει φυσικούς πόρους ενός κόσμου με σκοπό να αναπτύξει το δικό του πολιτισμό (πόλη, κτίρια, χωράφια, εργοστάσια κτλ), ο οποίος για να προστατευθεί πρέπει να αναπτύξει το στρατό του. Ο νικητής είναι ο πολιτισμός που τελικά θα εξουδετερώσει όλους τους άλλους. Κλασικό παράδειγμα είναι το Age of Empires.

## 3. Shooters (FPS and TPS)

Είτε first-person shooter (FPS) είτε third-person shooter (TPS), η λογική αυτών των παιχνιδιών στη σύγχρονη εποχή έχει συνδεθεί με τα battle royale games όπου παίκτες είτε μόνοι τους είτε σε ομάδες μπαίνουν σε έναν ψηφιακό κόσμο και προσπαθούν να βγουν οι τελικοί νικητές εξουδετερώνοντας όλους τους αντιπάλους τους. Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι το Fortnite και το PlayerUnknown's Battlegrounds.

## 4. Multiplayer online battle arena (MOBA)

Τα πιο γνωστά παιχνίδια σε αυτό το είδος είναι τα Dota 2 και το League of Legends. Αυτά τα βιντεοπαιχνίδια έχουν συνδεθεί με την έννοια των esports που θα δούμε αναλυτικά στα επόμενα κεφάλαια. Περιληπτικά σε αυτά τα παιχνίδια συνήθως οι παίκτες χωρίζονται σε 2 ομάδες των 5 και ο σκοπός είναι να εξουδετερώσει η μία ομάδα τη βάση της άλλης.

## 5. Role-playing (RPG, ARPG, and More)

Τα βιντεοπαιχνίδια αυτού του είδους βασίστηκαν αρχικά στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, όπως το Dungeons & Dragons. Συνήθως ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός φανταστικού χαρακτήρα και μέσα από το σενάριο και την αφήγηση της ιστορίας, αναπτύσσει τον χαρακτήρα του και την πολυπλοκότητά του. Ο παίκτης χειρίζεται τον χαρακτήρα του με το σύστημα εντολών. Όσο προχωράει η ιστορία του παιχνιδιού τόσο αυξάνεται το επίπεδο (level) και η εμπειρία του χαρακτήρα βελτιώνοντας τη δύναμη, την άμυνα και άλλα χαρακτηριστικά του ήρωα. Ο κάθε χαρακτήρας μπορεί να είναι πολεμιστής, μάγος, ιππότης, κλέφτης και διάφορα άλλα. Ανάλογα με το τι είναι επηρεάζονται τα όπλα και οι δυνάμεις που κατέχει.

Τέλος, τα παιχνίδια ρόλων συνήθως βασίζονται σε ένα δυνατό σενάριο, το οποίο χωρίζεται σε αποστολές.

#### 6. Simulation and sports

Τα συγκεκριμένα βιντεοπαιχνίδια αναπαριστούν και προσομοιώνουν με όσο μεγαλύτερη λεπτομέρεια γίνεται την πραγματικότητα. Τα βιντεοπαιχνίδια όπως το flight simulator ή το Forza Horizon δίνουν τη δυνατότητα στον παίκτη να πιλοτάρει ένα Boeing 747 ή να οδηγήσει το αυτοκίνητο των ονείρων του σε διάφορους «πραγματικούς» δρόμους. Τα sports (καλαθοσφαίριση, ποδόσφαιρο κτλ.) έχουν φτάσει πλέον σε τέτοιο επίπεδο λεπτομέρειας γραφικών, κινήσεων και λοιπών χαρακτηριστικών που πλέον αν παρακολουθείς πραγματικό παιχνίδι από τη τηλεόραση ή παίζεις βιντεοπαιχνίδι το μη συνηθισμένο μάτι δεν θα μπορούσε να διακρίνει εύκολα τη διαφορά.

#### 7. Party games

Σε αυτά τα βιντεοπαιχνίδια οι παίκτες έχουν να αντιμετωπίσουν συνήθως βιντεοπαιχνίδια που βασίζονται σε κάποιο παραδοσιακό επιτραπέζιο παιχνίδι με συγκεκριμένο σύνολο κανόνων. Συνήθως παίζεται από πολλούς παίκτες. Μία πολύ δημοφιλής σειρά είναι το Mario Party το οποίο περιέχει πάρα πολλά mini games και χρησιμοποιείται για παρεϊστική διασκέδαση.

#### 8. Action-adventure

Αυτό το είδος βιντεοπαιχνιδιού είναι δημοφιλές σε παίκτες που παίζουν τοπικά (όχι διαδικτυακά) και μόνοι τους. Είναι συνδυασμός δράσης και περιπέτειας όπου η ισορροπία είναι το κλειδί για πετυχημένα παιχνίδια του είδους όπως τα Assassin's Creed που ταξιδεύουν τον παίκτη από το Λονδίνο της βιομηχανικής επανάστασης μέχρι την αρχαία Ελλάδα.

#### 9. Survival and horror

Στα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια ο σκοπός είναι ο παίκτης να επιβιώσει μέσα από μια σειρά αποστολών και δοκιμασιών που πρέπει να φέρει εις πέρας όσο εξελίσσεται η υπόθεση του βιντεοπαιχνιδιού. Ο σκοπός της επιβίωσης έχει συνδυαστεί σε πολλά παιχνίδια με το τρόμο. Δηλαδή υπάρχουν πολλά βιντεοπαιχνίδια που σκοπός είναι να προκαλέσουν τρόμο στο παίκτη και να τον κάνουν να νιώσει ότι όντως πρωταγωνιστεί σε ένα θρίλερ. Παράδειγμα

βιντεοπαιχνιδιού που βασίζεται στο συναίσθημα του φόβου/τρόμου είναι το Alien: Isolation. Το πιο γνωστό franchise αυτού του είδους και ένα από τα πιο πετυχημένα στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών που συνδυάζει και αρκετά στοιχεία action-adventure αλλά και puzzles είναι το Resident Evil.

#### 10. Platformer

Μια κατηγορία που δεν έχει αλλάξει σχεδόν καθόλου από τα πρώτα του είδους είναι τα Platformer. Αυτά τα βιντεοπαιχνίδια 2D side scrollers αρχικά και με την εξέλιξη της τεχνολογία σε 3D, περιλαμβάνουν τρέξιμο, αναρρίχηση και άλματα καθώς ο παίκτης εξερευνά και προχωράει επίπεδα στο βιντεοπαιχνίδι. Αυτό το είδος μας έχει προσφέρει τους πιο κλασσικούς και διαδεδομένους χαρακτήρες όπως τον Super Mario, τον Sonic the Hedgehog, τον Crash Bandicoot, τον Donkey Kong και πολλούς άλλους.

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν εξελιχθεί σε μία σύγχρονη μεγάλη πολιτιστική βιομηχανία, η οποία έχει δανειστεί στοιχεία από την έννοια του παιχνιδιού, από τις μορφές των παραδοσιακών και των σύγχρονων τεχνών, από τη τεχνολογία της εκάστοτε εποχής συνδυάζοντας τα με την ενεργή συμμετοχή του παίκτη, προσφέροντας ένα αποτέλεσμα σε πολλές περιπτώσεις πρωτοφανές, καινοτόμο και αριστουργηματικό.

## Σύντομη Ιστορία των Video Games

Η ιστορία των video games είναι από μόνη της ένα μεγάλο κοινωνιολογικό θέμα. Υπάρχουν πολλοί άνθρωποι, που ασχολούνται καθημερινά με την ανακάλυψη, την καταγραφή και την παρουσίαση, σπάνιων κονσολών, βιντεοπαιχνιδιών και ιστοριών που περιγράφουν έναν κόσμο που δεν θέλει να ξεχαστεί και ζει ακόμα μέσα από αυτούς. Η συγκεκριμένη ενότητα προφανώς δεν μπορεί να παρουσιάσει λεπτομέρειες σχετικά με την ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών. Πάρα πολλές έγκυρες και εμπειριστατωμένες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία των video games μπορεί να βρει οποιοσδήποτε κάνει μια σύντομη αναζήτηση στο διαδίκτυο. Ακόμα και το Netflix έχει προσφέρει στο κοινό του ένα ντοκιμαντέρ ονόματι «High Score: Η Χρυσή Εποχή του Gaming», μέσω του οποίου μπορούμε να έχουμε μία καλή και σφαιρική εικόνα για την ιστορία του Gaming. Παρ' όλα αυτά θα ήθελα να κάνω ιδιαίτερη μνεία σε κάποιες ελληνικές προσπάθειες που πραγματοποιούνται κυρίως μέσω του Youtube και των Social Media. Η μία ελληνική προσπάθεια που έχω ξεχωρίσει είναι το κανάλι console hunter στο youtube, το οποίο εξειδικεύεται σε παρουσίαση συλλογών βιντεοπαιχνιδιών και retro κονσολών και παιχνιδιών. Ένας υπέροχος τρόπος για να μάθει κάποιος και να νιώσει ακόμα περισσότερο την αισθητική της



εποχής κυρίως αν δεν την έχει ζήσει. Ένα ακόμα ελληνικό κανάλι που ασχολείται με retro βιντεοπαιχνίδια είναι το Retropolis Greece. Σε αυτό το κανάλι μπορούμε να παρακολουθήσουμε πολλά live streams στα οποία ο οικοδεσπότης παίζει παιχνίδια από τις δεκαετίες των 80'ς & 90'ς. Το παιχνίδι «πυροδοτεί» συζητήσεις με το κοινό το οποίο μοιράζεται αναμνήσεις και γνώσεις, με αποτέλεσμα τα live streams να μετατρέπονται σε εργαστήριο βιντεοπαιχνιδικής ιστορίας. Αυτά τα κανάλια συνδυάζουν αισθητική, γνώση και ψυχαγωγία με άρτιο τρόπο και κάθε φορά δίνουν την αίσθηση στον/στην τηλεθεατή/τρια ότι ταξιδεύει σε εκείνη την εποχή και στα βιντεοπαιχνίδια της.

Έτσι λοιπόν, ο σκοπός αυτής της ενότητας δεν είναι να παρουσιάσει λεπτομέρειες της σύντομης αλλά αρκετά περιεκτικής ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών. Ο σκοπός είναι να γίνουν κάποιες σημαντικές αναφορές, δηλαδή κάποια βασικά ορόσημα του χώρου, όπως εταιρίες, κονσόλες, με μία σχετική χρονολογική σειρά. Η σύντομη ιστορία των video games είναι απαραίτητη για την περαιτέρω ανάλυση της εργασίας και την εξοικείωση των αναγνωστών με βασικά στοιχεία του κλάδου.

Η ιδέα να χρησιμοποιηθούν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές για κάτι απλά διασκεδαστικό και ψυχαγωγικό εμφανίστηκε σχεδόν παράλληλα με την εφεύρεση τους. Στις 25 Ιανουαρίου 1947, μία “Συσκευή σωλήνα καθοδικών ακτίνων ψυχαγωγίας” κατατέθηκε για ένα δίπλωμα ευρεσιτεχνίας των Thomas T. Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann και εκδόθηκε στις 14 Δεκεμβρίου 1948, από την US Patent. Η ιδέα των δύο πρωτοπόρων είναι εμπνευσμένη από την οθόνη του ραντάρ, αποτελούνταν από μία αναλογική συσκευή, που επέτρεπε στο χρήστη να ελέγχει έναν φορέα, (μια κουκίδα) για να προσομοιώσει ένα βλήμα που ρίχνει στόχους, που ήταν σταθερά σχέδια στην οθόνη. (Κριπιντίρης N., unboxholics.com, 2014).

Παρά την πολύ πρωτοποριακή αναφορά του 1947, η συνέχεια στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών εμφανίστηκε αρκετά αργότερα και συγκεκριμένα το 1971. Το “Computer Space”, που δημιουργήθηκε από τους Nolan Bushnell και Ted Dabney, ήταν το πρώτο βιντεοπαιχνίδι που πωλείται στο εμπόριο και λειτουργεί με κέρματα, το πρώτο δηλαδή arcade. Χρησιμοποιούσε μία ασπρόμαυρη τηλεόραση για την προβολή του, καθώς και ένα σύστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών, το οποίο ήταν κατασκευασμένο από 74 σειρές τσιπ TTL. Το παιχνίδι συμπεριλήφθηκε και στην ταινία επιστημονικής φαντασίας του 1973 “Soylent Green”. Το Computer Space ακολουθήθηκε το 1972 από το Magnavox Odyssey, την πρώτη οικιακή κονσόλα. Διαμορφωμένη από ένα καθυστερημένο πρωτότυπο κονσόλας του 1960 που αναπτύχθηκε από τον Ralph H. Baer, ονόματι "Brown Box", που χρησιμοποιούσε επίσης μία τυπική τηλεόραση.

Πολλοί όμως οριοθετούν ως βασική εκκίνηση της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών της δυό εκδόσεις Pong της Atari, μία έκδοση arcade το 1972 και μία έκδοση για

σύνδεση στη τηλεόραση στο σπίτι το 1975, που αύξησαν αρκετά τη δημοτικότητα των βιντεοπαιχνιδιών. Η εμπορική επιτυχία του Pong ενέταξε στη σύγχρονη κουλτούρα τα βιντεοπαιχνίδια, τα καταστήματα με arcade μηχανήματα και τις κονσόλες στο σπίτι που μετέτρεπαν την τηλεόραση σε ένα διαδραστικό μηχάνημα.

Η επιτυχία του Pong της Atari οδήγησε πολλές άλλες εταιρείες να αναπτύξουν Pong κλώνους και τα δικά τους συστήματα, με αποτέλεσμα η ωτοκία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών να ξεκινήσει. Όμως όλη αυτή η πλημμύρα από Pong κλώνων, τελικά οδήγησε στη συντριβή του παιχνιδιού το 1977, η οποία ήρθε στο τέλος της, με την επικρατούσα επιτυχία του 1978 shooter παιχνιδιού της Taito, "Space Invaders". Το παιχνίδι αυτό σηματοδοτεί την έναρξη της χρυσής εποχής του arcade, εμπνέει δεκάδες κατασκευαστές να εισέλθουν στην αγορά και επικρατεί σε πολλές τοποθεσίες, όπως εμπορικά κέντρα, παραδοσιακές βιτρίνες, εστιατόρια, και καταστήματα ψιλικών. Έγινε επίσης το αντικείμενο πολυάριθμων άρθρων και ιστοριών σε τηλεόραση, εφημερίδες και περιοδικά, που αποκαλούσαν το βιντεοπαιχνίδι ως ένα ταχέως αναπτυσσόμενο χόμπι.

Το Space Invaders σύντομα παίρνει άδεια για το Atari VCS (αργότερα γνωστό ως Atari 2600), που γίνεται το πρώτο "killer game" και τετραπλασιάζει τις πωλήσεις της κονσόλας. Αυτό βοήθησε την Atari να ανακάμψει από τις προηγούμενες απώλειες της και με τη σειρά του το Atari VCS να αναβιώσει την αγορά των video games κατά τη διάρκεια της δεύτερης γενιάς κονσόλων. Αυτή η αναβίωση άντεξε μέχρι το 1983 που άρχισε ο κόσμος να μην βρίσκει άλλο ενδιαφέρον στα βιντεοπαιχνίδια και να νιώθει έναν κορεσμό. Μάλιστα όπως έχει σημειωθεί ορόσημο για αυτό τον κορεσμό της βιομηχανίας είναι το παιχνίδι «E.T.» βασισμένο στην πολύ γνωστή και επιτυχημένη ταινία του Steven Spielberg με τον χαρακτηριστικό εξωγήινο και τα γήινα μικρά φιλαράκια του. Το συγκεκριμένο παιχνίδι θεωρείται η μεγαλύτερη αποτυχία στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών, όπως έχει γραφθεί πολλές φορές αλλά και περιγραφεί αναλυτικά στο ντοκιμαντέρ του Netflix για την ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών (high score: Η χρυσή εποχή του gaming), η οποία έθεσε σε κίνδυνο όλη τη συνέχεια της βιομηχανίας. Σχετικά πρόσφατα (2014) βρέθηκαν χιλιάδες «κασέτες» του παιχνιδιού θαμμένες στην έρημο του Νέου Μεξικού.

Το 1985 η Nintendo κυκλοφόρησε την κονσόλα της «Nintendo Entertainment System» που θεωρείται η καλύτερη της εποχής της. Η ευρεία επιτυχία της Nintendo αλλά και η παρουσία σιγά σιγά της Sega αναζωογόνησε τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών, η οποία συγχρόνως σηματοδότησε μία στροφή στην κυριαρχία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών από τις Ηνωμένες Πολιτείες στην Ιαπωνία, κατά τη διάρκεια της τρίτης γενιάς κονσόλων.

Αν εξαιρέσουμε τον PacMan που ήταν ήδη μία γνωστή φυσιογνωμία, η Τρίτη γενιά κονσολών ήταν αυτή που μας χάρισε τους πρώτους «θρύλους» των video games, οι οποίοι έχουν κατακτήσει την παγκόσμια ποπ κουλτούρα και πιθανότατα θα παραμείνουν διαχρονικές μυθικές/ψηφιακές μορφές για πάντα. Ποιος ή Ποια δεν γνωρίζει ή δεν έχει ακούσει ή δει κάτι σχετικό με τους κλασσικούς χαρακτήρες βιντεοπαιχνιδιών όπως ο Ιταλός υδραυλικός “super Mario” της Nintendo ή ο μπλε αεικίνητος σκαντζόχοιρος “sonic” της SEGA και πολλούς άλλους που ακολούθησαν κυρίως στην δεκαετία των 90’ς (retrocomputers, 2013).

Στην αυγή της δεκαετίας των 90’ς, προβλεπόταν μία σκληρή μάχη για την ηγεμονία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών. Σε αυτή τη δεκαετία τα βιντεοπαιχνίδια πλέον παίζονταν από την πλειοψηφία των παιδιών και των νέων. Η τέταρτη γενιά των 16-bit ξεκίνησε με το λανσάρισμα του Mega Drive (Genesis στην Αμερική) της Sega το 1989, όπου επιχείρησε να τερματίσει την πρωτοκαθεδρία της Nintendo με επιθετικό marketing και στοχεύοντας σε μεγαλύτερες ηλικίες όπως τους εφήβους. Η Sega με τον Sonic προσπάθησε να παρουσιάσει κάτι καινούργιο, γρήγορο, διαφορετικό ώστε να δώσει μία εικόνα αργή, ξεπερασμένη και παιδική για την Nintendo με τον Super Mario. Η Sega αν και ανώριμη σαν εταιρία, με την παρουσία της ωρίμασε τη βιομηχανία άλλαξε το επίπεδο και το εύρος του καταναλωτικού κοινού. Ήταν η πρώτη φορά που η Nintendo έδειχνε να νιώθει κάποια απειλή από άλλη εταιρία στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Και οι δύο κονσόλες είχαν μεγάλη επιτυχία για την εποχή. Η Nintendo πούλησε 50 εκ. κομμάτια ενώ η Sega 30 εκ. Το κοινό εκείνης της εποχής ενηλικιώθηκε και έχει «στελεχώσει» τις retro νοσταλγικές ομάδες ανά τον κόσμο. Η ύπαρξη αυτού του κοινού οδήγησε πρόσφατα και τις 2 εταιρίες να προχωρήσουν στην επανέκδοση των 2 κονσολών (2017 Nintendo, 2019 Sega) περιέχοντας τα πιο γνωστά και κλασσικά τους παιχνίδια για τους λάτρεις και συλλέκτες του χώρου.

Όμως, όσο κι αν απειλήθηκε η Nintendo είχε τόσο επιτυχημένες κονσόλες και βιντεοπαιχνίδια που ήταν πολύ δύσκολο να χάσει την πρωτοκαθεδρία της. Όλοι γνωρίζουν την πρώτη φορητή κονσόλα και ίσως η πιο iconic συσκευή βιντεοπαιχνιδιών, το “Game Boy”. Το αρχικό Game Boy πουλιόταν σε συνδυασμό με το βιντεοπαιχνίδι «Tetris», ένα από τα πιο επιτυχημένα βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών με εκτιμώμενες 170 εκατομμύρια πωλήσεις (Gera, 2014). Το παιχνίδι δημιουργήθηκε αρχικά από τον Alexey Pajitnov. Παράλληλα το 1991 λανσάρισε το Super Nintendo (SNES) άλλη μία iconic κλασσική κονσόλα που κατέκτησε τον κόσμο και πρόσφερε μοναδικούς διαχρονικούς τίτλους σε μικρούς και μεγάλους.

Επίσης, η δεκαετία των 90’ς χάρισε και τους περισσότερους γνωστούς τίτλους παιχνιδιών που συνεχίζουν το franchise τους μέχρι και τις μέρες μας όπως το Street Fighter, το Mortal Kombat, το Doom, το Tomb Raider, το Resident Evil.

Η άνοδος και το μέλλον που διαφαινόταν στο κλάδο, έστρεψε τα βλέμματα μεγάλων τεχνολογικών κολοσσών για να εισαχθούν στη βιομηχανία. Το 1994 έκανε την πρώτη της εμφάνιση στο χώρο η Sony με το γνωστό Playstation. Την ίδια περίοδο λανσάρισε και η Sega το δικό της μηχάνημα στα 32-bit το Saturn. Το Sega Saturn λόγω της δυσκολίας του στο προγραμματισμό για τις εταιρίες λογισμικού και σε συνδυασμό με στρατηγικά λάθη της Sega στην προώθησή του δεν μπόρεσε ποτέ πραγματικά να κοντράρει το Playstation που είχε από πίσω για υποστήριξη έναν παγκόσμιο κολοσσό της τεχνολογίας. Το Sony Playstation ήταν ίσως η πρώτη κονσόλα που το brand του ξεπέρασε και την ίδια τη βιομηχανία αφού οι περισσότεροι άνθρωποι είχαν ταυτίσει τη λέξη «playstation» με την έννοια «κονσόλα» παρόλο που παράλληλα συνυπήρχαν αρκετές κονσόλες από άλλες εταιρίες όπως τη Nintendo, τη Sega, της Atari και την Panasonic. Κάτι αντίστοιχο είχε πετύχει η Nintendo στις φορητές κονσόλες με το Game Boy να κυριαρχεί στα «αντίπαλα» μηχανήματα με αποτέλεσμα να έχει παραμείνει στη συλλογική μνήμη ως ένα βασικό χαρακτηριστικό της νεανικής κουλτούρας εκείνης της εποχής.

Η Sega μετά τις συνεχόμενες αποτυχίες όπως τα add-ons για το mega drive (32x & Sega CD) αλλά και το Saturn, προσπάθησε να επανέλθει παρουσιάζοντας το 1998 το Dreamcast. Το Dreamcast σήμερα θεωρείται ίσως η πιο πρωτοποριακή κονσόλα. Μία κονσόλα που είχε τόσα πολλά και διαφορετικά στοιχεία αλλά και δυνατότητες, που μελλοντικές κονσόλες δεν μπόρεσαν να τις υιοθετήσουν. Η σύνδεση με το internet και ο εγκαταστημένος φυλλομετρητής, η δυνατότητα για online gaming (π.χ. Phantasy Star Online), περιφερειακά που αναγνώριζαν τη κίνηση του παίκτη (Sega Fishing Controller), η κάρτα μνήμης που είχε δική της οθόνη και έδινε πληροφορίες στον παίκτη σε πραγματικό χρόνο. Πέρα από το hardware, το Dreamcast διέθετε ένα από τα πιο ακριβά παιχνίδια όλων των εποχών κατά την κυκλοφορία του, το Shenmue. Η φιλοδοξία του Shenmue ξεπερνά οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι της εποχής. Ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια κονσόλας που παρουσίασε ένα πλήρως ανοιχτό περιβάλλον με έναν κύκλο ημέρας και νύχτας στον οποίο οι παίκτες έπρεπε να καταφέρουν να συγχρονιστούν με αυτό τον εικονικό κόσμο και να νιώσουν την μεγαλύτερη ενσυναίσθηση που είχε νιώσει ποτέ παίκτης για τον πρωταγωνιστή του βιντεοπαιχνιδιού (Ryo Hazuki). Παρά την εντυπωσιακή παρουσιάσή του αλλά και του sequel του παιχνιδιού, δεν κατάφερε να σώσει το Dreamcast, το οποίο με την ανακοίνωση του Playstation 2 ολοκλήρωσε το κύκλο ζωής του πολύ πιο γρήγορα απ' όσο ήλπιζαν τα στελέχη αλλά και οι φίλοι της Sega.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να αφιερώσουμε 2 παραγράφους για το τέλος της Sega ως εταιρία hardware. Το 1999, ο Isao Okawa, Πρόεδρος της Sega, ανακοίνωσε ότι η εταιρεία θα αλλάξει την εστίασή της από το hardware στο Software. Η ιστορία προκάλεσε σεισμικές δονήσεις σε ολόκληρη τη βιομηχανία. Η μετάβαση ήταν

δύσκολη. Η εταιρεία αντιμετώπιζε πτώχευση μετά από 4 συνεχόμενα χρόνια με ζημιές.

Σε μια προσπάθεια να σώσει την αγαπημένη του εταιρεία, ο Isao Okawa επέστρεψε ολόκληρο το μερίδιό του στις Sega, CSK, Ascii και NextCom, όλες τις εταιρείες που δημιούργησαν τη Sega Corporation. Η «δωρεά» των 695,7 εκατομμυρίων δολαρίων προσέφερε ηρεμία στους επενδυτές, κράτησε την εταιρεία ζωντανή καθώς πραγματοποιούσε τη μετάβαση της χωρίς να χρειαστεί να προχωρήσει σε μαζικές απολύσεις. Μετά από τη δωρεά, ο Isao Okawa πέθανε, σχεδόν αμέσως, από καρδιακή ανεπάρκεια. Θεωρείται ο σωτήρας της Sega. Η εταιρεία κατάφερε τα επόμενα 20 χρόνια να κάνει αρκετές επιτυχίες στο software και τώρα να είναι μια εταιρεία αξίας περίπου 6 δισεκατομμυρίων δολαρίων. Και όλα αυτά οφείλονται στη γενναιοδωρία ενός ανθρώπου (Wilson, 2015).

Το παραπάνω γεγονός σηματοδοτεί το τέλος μίας εποχής. Η εποχή των arcades αρχίζει να τελειώνει. Το διαδίκτυο, οι γρήγορες συνδέσεις και η τεχνολογική εξέλιξη των υπολογιστών μεταλλάσσουν το gaming. Πολλά παιχνίδια πλέον βγαίνουν μόνο σε PC κυρίως γιατί σε αυτή τη μορφή μπορούν να αξιοποιήσουν το online gaming. Τα ουφάδικα βάζουν λουκέτα και αρχίζουν να «φυτρώνουν» τα internet café. Στα internet café υπάρχουν σειρές υπολογιστών, ο ένας δίπλα στον άλλον, οι οποίοι νοικιάζονται με την ώρα για να δώσουν πρόσβαση στον παίκτη. Από τη βαβούρα, την καζούρα, το φλερτ, τη μαγκιά των arcades περνάμε στην εποχή των ήσυχων ημιεπαγγελματικών παικτών με τα ακουστικά και τους σύγχρονους υπολογιστές, αφοσιωμένοι για ώρες (ίσως και μέρες) στο παιχνίδι τους και στην οθόνη τους. Οι παίκτες πλέον ενώ βρίσκονται έξω από το σπίτι και το δωμάτιό τους είναι ουσιαστικά μόνοι τους και αλληλεπιδρούν στην καλύτερη μέσω του παιχνιδιού αλλά κυρίως για το βιντεοπαιχνίδι. Δηλαδή το βιντεοπαιχνίδι θα έλεγα ότι εργασιοποιείται και οι φίλοι/φίλες μετατρέπονται σε αυτούς που «παίζουμε μαζί» ή «είμαστε στην ίδια ομάδα μαζί στο παιχνίδι».

Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρουμε ότι τα PC ήταν πάντα ένας σημαντικός παίκτης της πολιτιστικής βιομηχανίας των video games. Στα πρώτα χρόνια ανάμεσα στο κίνδυνο της ολικής καταστροφής του κλάδου μέχρι και τα πρώτα χρόνια των 90'ς υπήρχαν εταιρίες υπολογιστών που είχαν επενδύσει στο gaming όπως η Amstrad, Spectrum και Commodore (AMIGA). Μάλιστα, τα PC έχουν το δικό τους φανατικό και πολλές φορές αποκλειστικό κοινό, που παίζει μόνο στο PC. Τα τελευταία χρόνια κυρίως, οι παίκτες που χρησιμοποιούν τα PC για gaming, τείνουν να αντιμετωπίζουν το gaming πιο σοβαρά απ' ότι μια απλή ενασχόληση και ψυχαγωγία. Άλλωστε ένα PC για να μπορέσει να φορτώσει τα παιχνίδια της εποχής του, πρέπει να είναι συνήθως τελευταίας τεχνολογίας, πράγμα που σημαίνει ένα υψηλό κόστος για τον κάτοχό του.

Ας επανέλθουμε όμως στην ιστορία των κονσολών. Με την αποχώρηση της Sega από τις εταιρίες κατασκευής κονσολών κλείνει ένας σημαντικός κύκλος της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών. Ο νέος κύκλος που ανοίγει βρίσκει έναν ακόμη κολοσσό να εισέρχεται στον κλάδο την Microsoft με το X BOX. Η Nintendo προσπαθεί να βρει τα πατήματά της ενώ χτυπιέται από τις 2 μεγάλες εταιρίες. Αρχικά βγάζει το Nintendo 64 προσκολλημένη ακόμη στα cartridges, ενώ οι άλλες εταιρίες είχαν κονσόλες που δεχόντουσαν τα βιντεοπαιχνίδια σε CD, GD και αργότερα DVD. Η συγκεκριμένη κονσόλα όπως και η επόμενη της Nintendo, το Game Cube δεν είχαν την επιτυχία που προσδοκούσαν στην Nintendo και πλέον παρέμενε στο κλάδο ως τρίτη και υπό το φόβο ότι μία μεγάλη αποτυχία ακόμα μπορεί να αποβεί μοιραία. Βέβαια και σε αυτές τις 2 κονσόλες βγήκαν ιστορικά – all time classic- παιχνίδια, όπως το πρώτο 3d super mario (super Mario 64) το οποίο έδωσε μία νέα οπτική στα 3d βιντεοπαιχνίδια όπως και το θρυλικό The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Επίσης, με το GoldenEye 007 η νεολαία της εποχής είχε τη δυνατότητα να παίξει ίσως την καλύτερη μεταφορά ταινίας σε βιντεοπαιχνίδι μέχρι στιγμής.

Το 2005 η Sony παρουσιάζει το Playstation 3 και η Microsoft το XBOX 360. Το αναβαθμισμένο hardware των 2 κονσολών προσφέρει ακόμα ποιοτικότερα γραφικά και ήχο στα παιχνίδια, ενώ δίνει τη δυνατότητα τα παιχνίδια να αποκτήσουν ακόμα μεγαλύτερο βάθος και μέγεθος. Με την παρουσία των 2 νέων κονσολών, η Nintendo ήταν με την πλάτη στο τοίχο, γνωρίζοντας ότι πρέπει να κάνει κάτι ξεχωριστό για να μπορέσει να επιζήσει στο κλάδο. Όντως, η επόμενη κονσόλα της Nintendo έμελλε να αλλάξει για άλλη μια φορά το gaming. Το 2006 παρουσιάστηκε το Wii. Το Wii με το ιδιαίτερο χειριστήριο του που αναγνώριζε τη κίνηση του παίκτη, «ανάγκασε» τους παίκτες να σηκωθούν από τους καναπέδες και από τις καρέκλες και να παίζουν ιδρώνοντας και ζώντας το παιχνίδι. Έτσι λοιπόν η Nintendo επένδυσε σε νέα είδη gaming, καινοτομώντας και ξανασχεδιάζοντας το gameplay, χωρίς να μπαίνει σε ένα ατέρμονο ανταγωνισμό για την πιο ισχυρή σε hardware και δυνατότητες κονσόλα. Στην συνέχεια η Nintendo έβγαλε το WiiU χωρίς όμως να ακολουθήσει την ίδια μεγάλη επιτυχία όπως ο προκάτοχος του.

Η όγδοη γενιά κονσολών ξεκινάει το 2013 με το Playstation 4 και το XBOX ONE. Τα γραφικά, το online gaming, η πληθώρα των τίτλων, η ποιότητας και η καινοτομία που μπορούμε να βρούμε σε πολλά παιχνίδια δείχνουν ότι η βιομηχανία περνάει την καλύτερη της εποχή. Οι εταιρίες του χώρου πολλαπλασιάζονται, μεγαλώνουν και επενδύουν όλο και μεγαλύτερα ποσά για την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών. Η Nintendo παρουσιάζει το 2017 την τελευταία της μέχρι στιγμής κονσόλα το SWITCH. Το Switch είναι άλλη μία σημαντική καινοτομία (είχε κάνει κάτι παρόμοιο το 1996 η SEGA με το NOMAD στην Β.Αμερική) στο χώρο του gaming αφού έχει κληρονομήσει τη κίνηση του παίκτη στο gameplay από το Wii, έχει καταπληκτικές δυνατότητες σε γραφικά και ήχο, ενώ τέλος μπορεί πολύ εύκολα να μετατραπεί από κονσόλα που

συνδέεται στην τηλεόραση σε φορητή κονσόλα που μπορείς να την έχεις και να παίζει οπουδήποτε. Μία καινοτομία που είχε παρουσιάσει πάλι η SEGA το 1996 με το NOMAD, ένα φορητό GENESIS (MEGA DRIVE), που μπορούσε να συνδεθεί και στη τηλεόραση.

Στα τέλη του 2020 έκαναν την εμφάνιση τους και οι κονσόλες της 9<sup>η</sup> γενιάς με το Playstation 5 και τα Xbox Series X and Series S από Sony και Microsoft αντίστοιχα.

Ενώ η μάχη των κονσολών μαίνεται, το PC gaming εισήλθε σε μια νέα φάση. Το ανεξάρτητα ανεπτυγμένο (indie) παιχνίδι Minecraft πούλησε και συνεχίζει να πουλάει πάνω 144 εκατομμύρια αντίτυπα. Η επιτυχία οδήγησε Microsoft στην εξαγορά του παιχνιδιού για 2,5 δισεκατομμύρια δολάρια. Η πλατφόρμα crowdfunding Kickstarter παρείχε έναν νέο τρόπο στους προγραμματιστές να συγκεντρώσουν χρήματα για να αναπτύξουν τα βιντεοπαιχνίδια τους, αλλάζοντας το επιχειρηματικό μοντέλο πολλών τίτλων. Αρκετοί τίτλοι πλέον υποστηρίζουν την εικονική πραγματικότητα με ειδικά γυαλιά και ακουστικά. Ένας αυξανόμενος αριθμός βιντεοπαιχνιδιών - συμπεριλαμβανομένου του Gone Home, The Last of Us, και Papers, Please, άρχισε να ασχολείται με την ηθική και με πιο ώριμα θέματα. Μαζικά επιτυχημένα παιχνίδια όπως το Dota 2, το League of Legends, το CrossFire, το Clash of Clans, World of Tanks, το Rocket League και το πασίγνωστο Fortnite βασίζονται σε ένα λεγόμενο free-to-play μοντέλο, στο οποίο το ίδιο το παιχνίδι προσφέρεται δωρεάν, αλλά ο καταναλωτής/παίκτης μπορεί να αγοράσει αντικείμενα εντός παιχνιδιού γνωστά ως και «microtransactions», για να βελτιώσει την εμφάνιση ή τις ικανότητες του χαρακτήρα που ελέγχει. Αυτά τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τεράστια έσοδα (συχνά πολύ υψηλότερα από αυτά των βιντεοπαιχνιδιών με κόστος πώλησης εκ των προτέρων) και έχουν αλλάξει το επιχειρησιακό μοντέλο των βιντεοπαιχνιδιών.

Υπήρξε επίσης μια άνοδος της έννοιας «gamer» που σημαίνει χονδρικά επαγγελματίας παίκτης κάποιου βιντεοπαιχνιδιού. Αυτές οι έννοιες του «gamer» και του «pro» αναπτύχθηκε και υποστηρίχθηκε παράλληλα με την ανάπτυξη των esports με τα οποία θα ασχοληθούμε εκτενώς στη συνέχεια και συγκεκριμένα στην ενότητα Νεοφιλελευθερισμός και Βιντεοπαιχνίδια.

Το 2014, η Amazon πλήρωσε κάτι λιγότερο από 1 δισεκατομμύριο δολάρια για να αποκτήσει το Twitch, μια πλατφόρμα παρόμοια με το Youtube στην οποία οι άνθρωποι μεταδίδουν ζωντανά το δικό τους gamerplay βιντεοπαιχνιδιών και μπορούν να τους παρακολουθήσουν εκατομμύρια άνθρωποι. Επειδή οι άνθρωποι δεν παίζουν πλέον μόνο βιντεοπαιχνίδια, αλλά όλο και περισσότερο παρακολουθούν άλλους να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, οι εταιρείες είναι πρόθυμες να έχουν πρόσβαση και να ελέγξουν αυτές τις νέες αγορές.

Από τη δεκαετία του 70 μέχρι το 2021, ο κλάδος συνεχίζει να εξελίσσεται και να μεγαλώνει συνεχώς. Η εξέλιξη δεν είναι μόνο σε μέγεθος πωλήσεων, πλήθος εταιριών του χώρου, κύκλος εργασιών και τεχνολογικών δυνατοτήτων. Παράλληλα με το κλάδο μεγαλώνει ηλικιακά αλλά και σε πλήθος το κοινό της βιομηχανίας. Ένα κοινό αρκετά απαιτητικό το οποίο πρέπει οι εταιρίες να το αφουγκράζονται διότι διαφορετικά μπορεί να έρθουν αντιμέτωπες με πολύ δυσάρεστες καταστάσεις.

Όταν προσπαθεί κάποιος να γράψει την ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών δυσκολεύεται να βάλει ένα τέλος. Όσο περισσότερο πλησιάζουμε στο παρόν τόσες περισσότερες είναι οι πληροφορίες που νιώθεις ότι θα μπορούσες να προσθέσεις και να αναφέρεις ως σημαντικές. Κλείνοντας αυτή την ενότητα, μπορούμε να πούμε ότι η ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών μας δίδαξε ότι η ουσιαστική εξέλιξη του κλάδου, που είναι παράλληλα και το απαραίτητο συστατικό για να συνεχίσει να υπάρχει, είναι να προσφέρει νέες εμπειρίες και τεράστιες ποικιλίες παιχνιδιών στους παίκτες. Ο βασικός κίνδυνος του κλάδου είναι να βγαίνουν παιχνίδια τα οποία δεν προσφέρουν τίποτα καινούργιο εκτός από λίγο καλύτερα γραφικά και ήχο. Η αισθητική των παιχνιδιών, τα συναισθήματα, η ενσυναίσθηση και το δέσιμο που δημιουργείται μεταξύ παίκτη και βιντεοπαιχνιδιού είναι κάθε φορά η υπέρβαση που πρέπει να ξεπεράσουν οι εταιρίες του κλάδου για να μην θεωρηθούν στάσιμες και ξεπερασμένες.

## Γιατί παίζουμε βιντεοπαιχνίδια;

Υπάρχουν πολύ και διαφορετικοί λόγοι για τους οποίους οι άνθρωποι παίζουν βιντεοπαιχνίδια. Στο παρελθόν τα άτομα που έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια, στερεοτυπικά θεωρούνταν κάποια λευκά αγόρια που καθόντουσαν μπροστά σε μια οθόνη μέσα σε ένα βρώμικο σκοτεινό υπόγειο ή δωμάτιο με φαγητά και αναψυκτικά από φαστφουντάδικα παντού πεταμένα. Αυτό δεν ισχύει πλέον. Στη σύγχρονη εποχή δεν υπάρχουν συγκεκριμένα κριτήρια και χαρακτηριστικά για να πεις τι είδους άνθρωποι είναι αυτοί που τα παίζουν. Μπορεί να είναι παιδιά, έφηβοι, ενήλικες, άντρες, γυναίκες, απ' όλες τις εθνικότητες, με διάφορες πολιτικές και πολιτισμικές συνήθειες και προτιμήσεις. Σε μία πρόσφατη έρευνα σχετικά με τα δημογραφικά στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών έδειξαν τα παρακάτω αποτελέσματα:

- Υπάρχουν περισσότερα από 2,5 δισεκατομμύρια παίκτες βιντεοπαιχνιδιών σε όλο τον κόσμο
- Ο μέσος παίκτης είναι 34 ετών
- Το 70% των παικτών είναι ηλικίας 18 ετών και άνω
- Το 60% των Αμερικανών παίζει βιντεοπαιχνίδια καθημερινά
- Το 45% των παικτών των ΗΠΑ είναι γυναίκες



- Το 70% των γονέων πιστεύει ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν θετική επιρροή στη ζωή των παιδιών τους

(Yanev, V., <https://techjury.net/>, 2021)

Από τα νούμερα, είναι φανερό ότι οι πρώτοι «gamers» των δεκαετιών των 80 και των 90 οι 30 άρηδες και 40 άρηδες παρά που μεγάλωσαν και πιθανότατα έγιναν και γονείς δεν σταμάτησαν ποτέ να παίζουν και μάλιστα συνέχισαν την παράδοση και στις επόμενες γενιές.

Υπάρχουν πολλά διαφορετικά είδη παιχνιδιών και διαφορετικές πλατφόρμες για να παίξει ο καθένας και η καθεμία ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του/της και τις προτιμήσεις του/της. Γιατί όμως να αφιερώσει από τον ελεύθερο χρόνο του ένας άνθρωπος για να παίξει βιντεοπαιχνίδια και όχι να κάνει μία βόλτα, να κάνει γυμναστική, να δει τηλεόραση, να βγει για καφέ/φαγητό, να πάει σινεμά/θέατρο ή οτιδήποτε άλλο θελήσει; Για ποιο λόγο αφιερώνεται όλο και περισσότερο χρόνος στα βιντεοπαιχνίδια;

Μερικοί άνθρωποι παίζουν καθαρά για να αλληλεπιδρούν με άλλους ανθρώπους. Στην εποχή μας πάρα πολλά παιχνίδια είναι διαδικτυακά και δίνεται η δυνατότητα να παίξεις με τους φίλους και τις φίλες σου τα αγαπημένα σου παιχνίδια απ' όπου κι αν βρίσκονται στο κόσμο και να περάσεις μαζί τους ευχάριστα τον ελεύθερο σου χρόνο. Άλλοι απλώς απολαμβάνουν την ελευθερία και την ευχαρίστηση που προσφέρουν οι σύνθετοι και πολύπλευροι ψηφιακοί κόσμοι. Βασικά, ανεξάρτητα από τους λόγους για τους οποίους παίζουμε, τα βιντεοπαιχνίδια μας δίνουν την ευκαιρία να μάθουμε κάτι διαφορετικό, να εξερευνήσουμε κάτι νέο και, ενδεχομένως, να μάθουμε κάτι για τον εαυτό μας. Ενισχύοντας αυτό το σημείο, η Naomi Alderman (2013), μυθιστοριογράφος και συγγραφέας παιχνιδιών, προτείνει ότι «το παιχνίδι είναι η μόνη μορφή που πραγματικά τοποθετεί το κοινό σε εκείνη την υπαρξιακή σκηνή, όπου είμαστε όλοι αναγκασμένοι να ανακαλύψουμε ποιοι πραγματικά είμαστε».

Μπορεί να έχουμε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα σε αυτή τη γη, αλλά τα βιντεοπαιχνίδια μας επιτρέπουν να ζούμε πολλαπλές ζωές με αμέτρητους τρόπους. Για πολλούς ανθρώπους τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να είναι απλά «χασομέρι» να γεμίζουν ευχάριστα τα χρονικά κενά που έχουν, για άλλους η ψηφιακή τους ζωή τους χαρίζει έναν ορισμένο τύπο αθανασίας αφού οι χαρακτήρες και τα avatar τους που παίζουνε και τους αντιπροσωπεύουν, δεν πεθαίνουν ποτέ. Η ψηφιακή έκφραση του εαυτού μας είναι κομμάτι του «είναι» μας και επηρεάζει ενεργά την συμβατική πραγματικότητά μας. Ένας νέος εαυτός γεννιέται στη σύγχρονη εποχή που είναι μίγμα του φυσικού και του ψηφιακού αποτυπώματος της κάθε παρουσίας. Αυτός ο νέος εαυτός έχει ανάγκη να περνάει χρόνο στον ψηφιακό κόσμο, να εξελίσσεται, να

βελτιώνεται, να αποκτά νέα χαρακτηριστικά και να αλληλεπιδρά με το ψηφιακό περιβάλλον του.

Μπορεί ο κάθε άνθρωπος να έχει τους λόγους του που παίζει αλλά εν τέλει όταν «ανοίγουμε» ένα βιντεοπαιχνίδι, ο πρώτος και βασικός σκοπός είναι απλά να παίξουμε. Το παιχνίδι είναι μία πολύ ενδιαφέρουσα και δύσκολη έννοια για κατανόηση μέσα από το πρίσμα του νεοφιλελεύθερου καπιταλισμού. Το παιχνίδι και κατ' επέκταση τα βιντεοπαιχνίδια, από τη φύση τους, είναι μία μη παραγωγική δραστηριότητα. Στην εποχή του νεοφιλευθερισμού, που συνεχώς προπαγανδίζονται οι αρετές της συνεχούς εργασίας, πρέπει όλα να σχετίζονται με έννοιες όπως παραγωγικότητα και αποτελεσματικότητα. Το παιχνίδι έχει αναγνωρισμένο ρόλο στην παιδική ηλικία, όμως στους ενήλικες αλλά και σε μικρότερες ηλικίες αντιμετωπίζεται ως χαμένος χρόνος που θα μπορούσε να αξιοποιηθεί καλύτερα για να αναπτύξουμε το «ανθρώπινο κεφάλαιο» μας. Ωστόσο, παρά αυτή την έμφαση στην παραγωγικότητα μέσω του «καπιταλιστικού ρεαλισμού», το παιχνίδι εξακολουθεί να θεωρείται σημαντικό εργαλείο στην ανθρώπινη ανάπτυξη.

Σημαντικό είναι να δούμε τη σημασία του παιχνιδιού στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών. Ίσως τα βιντεοπαιχνίδια να είναι ένα τρόπος να «ξεδώσουμε» και να διοχετεύσουμε την ενέργειά μας, θα μπορούσαν ακόμα να είναι μία προετοιμασία ή εκπαίδευση είτε άμεση είτε έμμεση για κάποιες «σοβαρές» δραστηριότητες στο μέλλον (serious games). Ίσως είναι ένας τρόπος για να χαλαρώσουν από την καθημερινότητα ή για να αναρρώσουν από κάποιες τραυματικές εμπειρίες. Αν ισχύει αυτό τότε το βιντεοπαιχνίδι παρά τη σημαντικότητά του στη ζωή μας, σαν δραστηριότητα απόκτα νόημα μόνο παρασκηνακά και δεν μπορεί να εκτιμηθεί από μόνο του.

Τα βιντεοπαιχνίδια μπορεί να μας παρουσιάστηκαν ως κάτι ενδιάμεσο στην καθημερινή μας ζωή, όμως κοσμούν τις ζωές των σύγχρονων ανθρώπων και αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι τους. Μία άλλη προσέγγιση παρουσιάζει τα βιντεοπαιχνίδια από μία οπτική γωνία μέσω της οποίας μπορούν να αποκτήσουν νόημα με τους δικούς τους όρους. Μάλιστα τα βιντεοπαιχνίδια έχουν τα δικά τους «μαγικά» όρια προστατεύοντας τον κόσμο της φαντασίας από τον πραγματικό κόσμο (Castronova, 2005, p. 146). Οι Salen & Zimmerman (2004, p. 95), έφτασαν στο σημείο να υποστηρίξουν ότι «υπάρχει πράγματι κάτι πραγματικά μαγικό που συμβαίνει όταν ξεκινά ένα παιχνίδι. »

Αν μία ομάδα μελετητών αντιμετωπίζει την αλληλεπίδραση μας με τα βιντεοπαιχνίδια ως κάτι «μαγικό», υπάρχουν άλλοι μελετητές που δεν βρίσκουν τίποτα «μαγικό» σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια. Μάλιστα θεωρούν ότι πρέπει να μελετήσουμε τις ρίζες τους στις οικονομικές και κοινωνικές σχέσεις της κοινωνίας.

Αυτό είναι κάτι που ο Nick Dyer-Witheford και ο Greig de Peuter υποστήριξαν στο εξαιρετικό τους βιβλίο «Games of Empire : Global Capitalism and Video Games» περιγράφοντας ότι τα παιχνίδια εξυπηρετούσαν πάντα την εξουσία για να «εκπαιδεύσει» τους υπηκόους της και να πετύχει τους σκοπούς της, όπως π.χ. στην Αρχαία Ρώμη τα αθλήματα πάλης και μονομαχίας (Gladiators) καλλιέργησαν τις πολεμικές αρετές που απαιτούσε η Ρώμη. Αλλά τα «παιχνίδια» έχουν ιστορικά στραφεί κατά των εξουσιών. Από την εξέγερση του Σπάρτακου μέχρι το χέρι του «θεού» Μαραντόνα το 1986 ως μία «εκδίκηση» για τα Φώκλαντ είναι εκφάνσεις αντίδρασης των εξουσιαζόμενων. Δηλαδή τα παιχνίδια καλλιεργούν τη λογική της εξουσίας όμως παράλληλα διαμορφώνουν τα πλαίσια και τα όρια που μπορούν να αντιδράσουν οι εξουσιαζόμενοι.

Μία ακόμη ενδιαφέρουσα μελέτη είναι του Roger Caillois. Ο Caillois (2001, p. 5-6) υποστηρίζει ότι το παιχνίδι δεν δημιουργεί πλούτο ή αγαθά οπότε διαφέρει με την εργασία ή με την τέχνη. Όπως αναφέρει: «Τίποτα δεν έχει συγκομιστεί ή κατασκευαστεί, κανένα αριστούργημα δεν δημιουργήθηκε, κανένα κεφάλαιο δεν έχει συγκεντρωθεί. Το παιχνίδι είναι μια σπατάλη σε: χρόνο, ενέργεια, εφευρετικότητα, ικανότητα και συχνά χρήματα. ».

Ο ορισμός του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα χρήσιμος αν τον εφαρμόσουμε στα βιντεοπαιχνίδια. Πρώτον, το παιχνίδι είναι μια «ελεύθερη» επιλογή, αλλιώς γίνεται «δουλειά». Δεύτερον, είναι «ξεχωριστό» από τις άλλες δραστηριότητες της ζωής, περιορισμένο ως προς το χώρο και το χρόνο, που ορίζονται πριν από την έναρξη της δραστηριότητας. Τρίτον, το αποτέλεσμα είναι «Αβέβαιο», που σημαίνει ότι ο παίκτης πρέπει να αναλάβει πρωτοβουλία, καθώς τα αποτελέσματα δεν είναι σίγουρα εκ των προτέρων. Τέταρτον, είναι «μη παραγωγικό», μία διαδικασία που δεν δημιουργεί τίποτα. Πέμπτον, «διέπεται από κανόνες» που δημιουργούν νέες συμβάσεις και τρόπους για να κάνουμε πράγματα, ενώ παράλληλα αναστέλλουμε τη λειτουργία της καθημερινής ζωής. Έκτο, είναι «make-believe», που σημαίνει ότι είναι διαφορετικό και αντίθετο με την αληθινή ζωή, (Caillois, 2001, p. 9-10). Αυτές οι έξι ιδιότητες παρουσιάζονται ξεκάθαρα και στα βιντεοπαιχνίδια.

Ο Caillois ήταν ένας σουρεαλιστής που έβλεπε μεγάλες πολιτικές δυνατότητες στην avant-garde τέχνη. Ως εκ τούτου, τα επιχειρήματά του για την πολιτική και τα παιχνίδια ξεκίνησαν από την ιδέα ότι ο παίκτης επιθυμεί να απελευθερωθεί μέσω του παιχνιδιού και να σχηματίσει μια κοινωνία με ελεύθερα χαρακτηριστικά, στοιχεία που προάγονται από τα παιχνίδια αφού βασίζονται όπως αναφέραμε παραπάνω σε ένα σύστημα πεποιθήσεων που είναι πέρα από τη γνωστή πραγματικότητα. Ως ένα βαθμό ο Caillois αναπαράγει την «μαγεία» και το φανταστικό που προσφέρει ένα παιχνίδι σε σχέση με την καθημερινότητα και την πραγματικότητα (Kristensen and Wilhelmsson , 2017, p. 388).

«Το παιχνίδι πρέπει να παραμείνει ξεχωριστό από την πραγματικότητα.» (Kristensen and Wilhelmsson , 2017, p. 388). Διαβάζοντάς τον Caillois μέσω του Μαρξ, σε αυτή την περίπτωση η έννοια του παιχνιδιού δεν θα ήταν μία «αποσύνδεση» με την πραγματικότητα, αλλά με την καθημερινή εργασία του εργάτη όπου τα εργαλεία παραγωγής δεν του ανήκουν και ανήκουν στον εργοδότη, καπιταλιστή (Kristensen and Wilhelmsson, 2017, p. 393). Έτσι λοιπόν το παιχνίδι και κατ' επέκταση τα βιντεοπαιχνίδια που είναι η κυρίαρχη έκφανση των παιχνιδιών στην εποχή μας, είναι μια δραστηριότητα όπου ο εργάτης/εργαζόμενος παύει να είναι εργάτης/εργαζόμενος και να γίνεται κατά μία σουρεαλιστική έννοια, κάτι άλλο, κάτι διαφορετικό, ακόμη και για περιορισμένο χρόνο, να νιώθει ότι δεν είναι ένας «σκλάβος» στην καθημερινή εργασία του και υποχέριο του κάθε καπιταλιστή. Δηλαδή, με το που επιστρέφουν εκατομμύρια ανά τον κόσμο στο σπίτι τους από τη δουλειά τους, μπορούν να πατήσουν το κουμπί «power on» σε κάποια κονσόλα ή σε κάποιο προσωπικό υπολογιστή για να παίξουν βιντεοπαιχνίδια και να αποδράσουν από την καθημερινότητα τους. Για κάποιες στιγμές, ο καθένας και η καθεμία δεν είναι πλέον εργάτης, αλλά ελεύθερος να εξερευνήσει νέους κόσμους έξω από τη «βαβούρα» του καπιταλισμού.

Ο Hauser (1980, p. 17) στην Κοινωνική ιστορία της τέχνης αναφέρει :

*«Η εξωτερική πραγματικότητα είναι περισσότερο αποστερημένη από νόημα και περισσότερο άψυχη, επειδή έγινε πιο μηχανική και αυτάρκης. Η κοινωνία που ίσαμε τώρα ήταν το φυσικό περιβάλλον του ατόμου και το μόνο πεδίο δραστηριότητας, έχασε κάθε σημασία και κάθε αξία, από την άποψη του υψηλότερου σκοπού του ήρωα, όμως η απαίτηση να συμμορφωθεί ο τελευταίος με την κοινωνία, να ζήσει μέσα σ'αυτήν και γ'αυτήν, έγινε πιο επιτακτική.»*

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα παράλληλος χωροχρόνος με τους δικούς του ρυθμούς και τα δικά του όρια, ένας χωροχρόνος πρόσφορος για πειραματισμό, αλλά και ικανός να «γεμίσει» τις μπαταρίες μας ώστε να επιστρέψουμε στην καθημερινότητα.

Κατά κάποιο τρόπο, ο Marshall McLuhan κάνει μία παρόμοια σκέψη, υποστηρίζοντας ότι η τέχνη και τα παιχνίδια, μας επιτρέπουν να αποστασιοποιηθούμε από την υλική υπόσταση μας που διέπεται από την ρουτίνα και τη σύμβαση της καθημερινότητας (McLuhan, 2001, p. 258).

Από τα παραπάνω βλέπουμε ότι ο οποιοσδήποτε μπορεί να παίζει βιντεοπαιχνίδια για πολλούς διαφορετικούς λόγους. Σίγουρα μπορούμε να δούμε μία σύγκλιση στο ότι τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν μία διέξοδο από την όλο και πιο δυστοπική καθημερινότητα.

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν μια περίεργη διττή ερμηνεία. Από την μία πλευρά μας εκπαιδεύουν στο νεοφιλελεύθερο δόγμα της ατομικής ελευθερίας/ευθύνης αφού

με το χειριστήριο είσαι εσύ υπεύθυνος για την επιτυχία των στόχων που έχεις θέσει ανεξαρτήτως του συστήματος και των κανόνων του βιντεοπαιχνιδιού και από την άλλη προσφέρει μία δραστηριότητα εκ πρώτης όψεως η οποία δεν συνδέεται με το υλικό συμφέρον ή με το κέρδος, άρα μας απομακρύνει από τον καπιταλιστικό λογισμό. Αυτές οι δύο αντίρροπες κατευθύνσεις, ή αλλιώς αυτές οι δύο όψεις του νομίσματος, είναι που απασχολούν τους κοινωνικούς επιστήμονες ως προς τις επιπτώσεις που μπορούν να έχουν στους ανθρώπους και κατ' επέκταση στις σύγχρονες κοινωνίες.

## Σχολή της Φρανκφούρτης

Στην εισαγωγή ανέφερα ότι θα αξιοποιήσω στα πλαίσια της εργασίας μου κάποιες από τις μελέτες των ερευνητών και των στοχαστών της Σχολής της Φρανκφούρτης. Σε αυτή την ενότητα θα προσπαθήσω σύντομα και περιεκτικά να περιγράψω ποια είναι η σχολή της Φρανκφούρτης, ποιοι ήταν οι κύριοι εκφραστές της και ποιες ήταν αυτές οι εργασίες και οι έννοιες που ανέπτυξαν και μπορούν να φανούν χρήσιμες στην παρούσα εργασία με θέμα τα βιντεοπαιχνίδια.

Τον 20<sup>ο</sup> αιώνα η σχολή της Φρανκφούρτης (Τ. Αντόρνο, Μ. Χορκχάιμερ, Φρ. Πόλλοκ, Ε. Φρομ, Χ. Μαρκούζε, Β. Μπένγιαμιν, Γ. Χάμπερμας κ.ά.) ανέπτυξε ένα σύνολο θεωριών για τη σύγχρονη κοινωνία, την οποία ο Χορκχάιμερ την βάπτισε με τον όρο Κριτική Θεωρία. Ο όρος Κριτική Θεωρία υιοθετήθηκε με σκοπό την αποφυγή του όρου «μαρξισμός» και την φόρτιση που δημιουργεί (Κάλφας, 1978, p.70). Ο Χορκχάιμερ σημειώνει πως η Κριτική Θεωρία πρέπει να ασχοληθεί με αυτό που δίκαια ονομάζονται πρόοδος, δηλαδή με την τεχνική πρόοδο και την επίδραση της στον άνθρωπο και την κοινωνία. Να καταγγείλει τη διάλυση του πνεύματος και τη νίκη της ορθολογικότητας (Φιλοσοφικό Σημειωματάριο, 1988, p. 111).

Στην εναρκτήρια διάλεξή του πάνω στην «Παρούσα κατάσταση της κοινωνικής φιλοσοφίας και τα καθήκοντα του Ινστιτούτου Κοινωνικής Έρευνας» έδωσε τρεις κατευθύνσεις που διαβάστηκαν από τους επιγόνους ως μια σύνοψη των προσανατολισμών που έλαβε η Κριτική Θεωρία (Ιακώβου 2008, p.3). Μίλησε:

α) για ένα αίτημα συγκερασμού των νοημάτων της θεωρίας και έρευνας του συνόλου των κοινωνικών επιστημών (κοινωνιολογίας, οικονομικών, ιστορίας, Ψυχολογίας, φιλοσοφίας κτλ).

β) για ένα αίτημα εμπλουτισμού της μαρξιστικής θεωρίας, μια καινούρια εννόηση του σχήματος βάση-εποικοδόμημα, κάτω από το συνδυασμό κυρίως του ιστορικού υλισμού σε συνδυασμό με την φροϋδική ψυχανάλυση.

γ) για την ανάγκη ενός ερευνητικού προγράμματος γύρω από ερωτήματα που αφορούν τη σχέση ανάμεσα στην οικονομική ζωή, την ψυχική ανάπτυξη των ατόμων και τις μεταβολές της πολιτισμικής σφαίρας.

Ο Κάλφας θεωρεί πως η Κριτική Θεωρία ενδιαφέρεται για α) μια θεώρηση της τεχνολογίας «σαν δύναμης καταπίεσης και κυριαρχίας στον σύγχρονο κόσμο»: Το τεχνολογικό σύνολο γενικά ως νέα κατάσταση που ενσωματώνει μέσα του τις παραδοσιακές δυνάμεις αλλαγής και β) για την επιστήμη και την ορθολογικότητα ως κατασκευές που εμπεριέχουν την εκμετάλλευση ανθρώπου από άνθρωπο και την αποπροσωποποίηση των κοινωνικών σχέσεων (Κάλφας, 1978, p.71).

Η θεωρία αυτή αποτελεί συγκερασμό φιλοσοφικών, κοινωνικών, οικονομικών, ιστορικών και ψυχολογικών επιστημών, συνιστά δηλαδή ένα διεπιστημονικό πεδίο συνομιλιών και εφαρμογών. Ο Χορκχάμερ αναφέρει πως αντικείμενο της Κριτικής Θεωρίας είναι η «η κοινωνία ως αντίφαση». Το ενδιαφέρον των ερευνητών της αποτελεί ο ριζικός μετασχηματισμός της κοινωνίας προς την κατεύθυνση μια «συνένωσης ελεύθερων ανθρώπων». (Ιακώβου, 2008, p.2).

Για την Κριτική Θεωρία, στο χώρο των κοινωνικών επιστημών τα γεγονότα είναι κοινωνικά μορφώματα, προϊόντα ανθρώπινης δραστηριότητας και ως εκ τούτου υπόκεινται σε αλλαγή. Οτιδήποτε καταγράφεται στο νου ως εμπειρία, διαμορφώνεται μέσα από νοητικές κατηγορίες και έννοιες, οι οποίες με τη σειρά τους εξαρτώνται από τη γλώσσα και τις μορφές ζωής της κοινωνίας και έτσι μπορούν να διαφοροποιούνται.

Μεταπολεμικά ο Χορκχάμερ, θα κάνει λόγο για την εξάρτηση της Κριτικής Θεωρίας από την ιστορία και θα διακρίνει γενικότερα δύο εκφάνσεις της κριτικής. Η πρώτη αναφέρεται υπέρ μίας επαναστατικής αλλαγής του κόσμου και βρίσκεται πιο κοντά στο μαρξιστικό μοντέλο θέασης, ενώ η δεύτερη παλεύει για τη διατήρηση της αυτονομίας του ατόμου σε έναν κόσμο εξ ολοκλήρου κατευθυνόμενο.

Στην δεύτερη κατά Χορκχάμερ έκφανση της Κριτικής Θεωρίας έχουν ειδικό βάρος οι έννοιες του εργαλειακού Λόγου, της πολιτιστικής βιομηχανίας και της μαζικής κουλτούρας, έννοιες παρεμφερείς, που αναπτύχθηκαν από τη Σχολή της Φρανκφούρτης και έχουν υιοθετηθεί στο τίτλο της εργασίας.

Οι φράσεις αυτές, οι οποίες στην εποχή μας ακούγονται και χρησιμοποιούνται με διάφορους τρόπους στον καθημερινό αλλά και στον διανοητικό λόγο, είναι έννοιες που εισηγήθηκε και επεξεργάστηκε με πληρότητα και επιμονή η Κριτική Θεωρία. Παρά την συχνή αναφορά σε αυτές τις έννοιες, οι περισσότεροι άνθρωποι αγνοούμε τις πηγές τους, όπως και τους στοχαστές που πρωτομίλησαν για αυτές, σχεδόν έναν αιώνα πριν.

Βέβαια, η σημερινή διασπορά και εξοικείωση με αυτές τις έννοιες, υποδεικνύει ότι η κριτική σκέψη της Φρανκφούρτης έχει επηρεάσει την καθημερινότητά μας, αλλά και την κοινωνιολογική και πολιτική ανάλυση της εποχής μας. Ταυτόχρονα όμως το γεγονός ότι μετά από τόσα χρόνια η σκέψη και οι έννοιες που εισήχθησαν από τη σχολή της Φρανκφούρτης είναι επίκαιρες, προβληματίζει και συγχρόνως δημιουργεί την ανάγκη να την μελετήσουμε περισσότερο και να ανακαλύψουμε τι μπορεί να μας προσφέρει στις σύγχρονες προκλήσεις.

### **Διαλεκτική του Διαφωτισμού – Πολιτιστική βιομηχανία - Βιντεοπαιχνίδια**

Οι Μαξ Χορκχάιμερ και Τέοντορ Αντόρνο, δύο από τα εξέχοντα μέλη της Σχολής της Φρανκφούρτης, ολοκλήρωσαν το 1944 τη συγγραφή της Διαλεκτικής του Διαφωτισμού που θεωρείται το *magnus opus* της Κριτικής Θεωρίας. Το κείμενο πρωτοεκδόθηκε το 1947. Το ερώτημα που θέτουν και στο οποίο καλούνται να απαντήσουν είναι: «γιατί η ανθρωπότητα αντί να περάσει σε μια αληθινά ανθρώπινη κατάσταση βουλιάζει σε ένα νέο είδος βαρβαρότητας» (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.19).

Με άλλα λόγια, γιατί ενώ ο Διαφωτισμός υποσχόταν το ξεπέραςμα του μύθου επαναστρέφεται σε αυτόν. Η Κριτική γίνεται με στόχο να καταδειχθούν οι αντινομίες του Διαφωτισμού και ταυτόχρονα να διασωθεί η ελπίδα για απελευθέρωση του ανθρώπου που ο ίδιος ο Διαφωτισμός διάνοιξε.

Η Κριτική Θεωρία, σε σχέση με την πολιτιστική βιομηχανία, ενδιαφέρεται για τις επιπτώσεις της μαζικής κουλτούρας στο άτομο, ενδιαφέρεται για την αποκάλυψη του τρόπου με τον οποίο μεταβιβάζει η μαζική κουλτούρα ιδέες και πεποιθήσεις στα υποκείμενα, του τρόπου με τον οποίο αλώνει τον ελεύθερο χρόνο τους και ελέγχει την ιδιωτική τους ζωή, χειραγωγώντας την προσωπική σφαίρα της ύπαρξής τους.

Κάτω από το πλαίσιο αυτό η Κριτική Θεωρία επεξεργάζεται μια φιλοσοφία για τη σύγχρονη κοινωνία και αναζητεί τρόπους για τη μέριμνα και την απελευθέρωση του ατόμου, μελετώντας τις διαδικασίες με τις οποίες η μαζική κουλτούρα παράγεται και διαχέεται στη σύγχρονη καπιταλιστική κοινωνία.

Ο πολιτισμός αποτελεί ένα σύστημα στο οποίο όλοι οι τομείς του, σημαντικότεροι εκ των οποίων είναι η τηλεόραση, το ραδιόφωνο και ο κινηματογράφος, είναι ομόφωνοι εσωτερικά αλλά και μεταξύ τους. Είναι ομόφωνοι διότι πλέον αποτελούν βιομηχανίες, εξού και το όνομα πολιτιστική βιομηχανία, οι οποίες παράγουν εμπορεύματα και αναπόφευκτα υπηρετούν το ρυθμό και την αέναη κίνηση της παραγωγής. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένας σχετικά νέος τομέας της πολιτιστικής

βιομηχανίας που διαφαίνεται να ακολουθεί τα ίδια μονοπάτια και τα ίδια μοτίβα με τους παλαιότερους τομείς της πολιτιστικής βιομηχανίας. Άλλωστε αυτοί οι τομείς είναι συγκοινωνούντα δοχεία είτε σε ιδέες είτε σε άτομα που απασχολούνται, είτε κυρίως σε άτομα και συμφέροντα που ελέγχουν αυτούς τους τομείς.

Η πολιτιστική βιομηχανία απολυτοποιεί τελικά τη μίμηση (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.218). Η τεχνοτροπία αυτή βασίζεται στην καθημερινή γλώσσα και έχει ως ιδανικό της, την αναπαραγωγή της απλής εμπειρίας και ύπαρξης. Διαχρονικά η τεχνοτροπία αποτελεί την επιβεβαίωση εκ μέρους του έργου τέχνης του υπαρκτού, την αναγνώριση ότι μέσω των κοινωνικά κληρονομημένων μορφών το έργο τέχνης προσεγγίζει την αλήθεια.

Ωστόσο τα αυθεντικά έργα τέχνης διαφοροποιούνται από την τεχνοτροπία που χρησιμοποιούσαν, βασιζόμενα πρωτίστως στη λογική του πράγματος, και οδηγούνται σε σύγκρουση με την τεχνοτροπία, σε αναστοχασμό και άρνηση του εαυτού τους, με αποτέλεσμα να εκφράζουν τον πόνο και να προσεγγίζουν την αλήθεια.

Η πολιτιστική βιομηχανία όμως αποτελεί μόνο τεχνοτροπία, μόνο μίμηση της απλής ύπαρξης. Στα έργα της οι λεπτομέρειες έχουν αντικατασταθεί από επαναλαμβανόμενα κλισέ και η ιδέα έχει δώσει τη θέση της σε συνταγές. Με τον πολυμήχανο καθαγιασμό της ζήτησης των σκουπιδιών (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.223), το σύστημα εγκαθιδρύει την απόλυτη αρμονία, προκαλώντας την αναπαραγωγή του πάντοτε ίδιου και αποκλείοντας το αδοκίμαστο ως εμπορικά επικίνδυνο ενώ παράλληλα η οικουμενική νίκη του ρυθμού της μηχανικής αναπαραγωγής εγγυάται ότι όλα θα κυλούν και θα βρίσκονται σε κίνηση ενώ εγγυάται ότι δεν θα αλλάξει τίποτα και δεν θα βγει τίποτα που δεν θα ταίριαζε.

Η εξουσία της βιομηχανικής κοινωνίας έχει εξουσιάσει τους ανθρώπους μια για πάντα και η Πολιτιστική Βιομηχανία έχει φροντίσει ώστε να σφραγίσει τις αισθήσεις τους από τη στιγμή που θα φύγουν από τη δουλειά τους μέχρι να πάνε για ύπνο το βράδυ, με τους ίδιους τύπους εργασιακής διαδικασίας που συντηρούν κατά τη διάρκεια της ημέρας. Η Πολιτιστική Βιομηχανία έχει εθίσει το κοινό στην κατανάλωση των σκουπιδιών που παράγει, με αποτέλεσμα η παραγωγή τους να γίνεται δικό τους ηχηρό αίτημα.

Η εξουσία της πολιτιστικής βιομηχανίας διαμεσολαβείται από τη διασκέδαση, και ανταποκρίνεται στις “κατασκευασμένες” ανάγκες του κοινού. Η διασκέδαση μετουσιώνεται σε προέκταση της εργασίας υπό το πρίσμα του προηγμένου καπιταλισμού, καθώς «την αναζητεί εκείνος που θέλει να βρει διέξοδο από την εκμηχανισμένη εργασιακή διαδικασία, για να μπορέσει πάλι να ανταπεξέλθει σε αυτήν» (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.227), αποκτώντας παράλληλα έλεγχο τόσο



στον ανθρώπινο ελεύθερο χρόνο και την νοηματοδότηση της ευτυχίας, όσο και στα εμπορευματικά της προϊόντα.

Η αθεράπευτη αρρώστια που προσβάλλει κάθε διασκέδαση είναι η ανία. Η ευχαρίστηση που συνοδεύει τη διασκέδαση δεν πρέπει να απαιτεί σκέψη και λογικές συσχετίσεις αλλά να κινείται στα «μονοπάτια των συνειρμών» (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.228), της επιδερμικής θέασης και των εντυπώσεων, αφού όπως αναφέρουν χαρακτηριστικά οι συγγραφείς «η σκέψη σφαγιάζεται και διαμελίζεται όπως τα αντικείμενα των κωμικών επεισοδίων και των σκηνών τρόμου» (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.229).

Οι δύο ερευνητές δεν άφησαν ασχολίαστα ούτε τα κινούμενα σχέδια, τα οποία στα μυαλά των περισσότερων ανθρώπων συνδέονται άμεσα με τα βιντεοπαιχνίδια. Όπως περιγράφουν, τα κινούμενα σχέδια που άλλοτε αντιπροσώπευαν τη φαντασία έναντι του ορθολογισμού, αποδίδοντας δικαιοσύνη στα ζώα και τα πράγματα, πλέον προβάλλουν την κυριαρχία της τεχνολογίας πάνω στην αλήθεια. Ενώ παλαιότερα διακατέχονταν από μια συνεκτική δομή που έληγε με μια σκηνή κυνηγητού, η χρονική ακολουθία έχει αντιστραφεί πλέον, αφού παρουσιάζονται από τις πρώτες σεκάνς κιόλας θέματα με έντονη δράση, που μετατρέπουν τη διασκέδαση σε ωμότητα. Η ευχαρίστηση μετασηματίζεται ριζικά στο βαθμό που οι βιαιοπραγίες και η αναίρεση κάθε ατομικής αντίστασης καθίσταται φυσιολογικότητα και «όρος ζωής».

Η απόλαυση της βίας που υφίσταται ο παριστανόμενος ήρωας εξαπολύεται στον θεατή, αφού ο τελευταίος καλείται να δείξει εκείνη την παρατηρητικότητα και σβελτάδα που αναμένουν από αυτόν οι ειδήμονες της πολιτιστικής βιομηχανίας (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.230). Αυτά τα στοιχεία τα συναντάμε και σε πολλά βιντεοπαιχνίδια. Τα βιντεοπαιχνίδια επιβάλλουν την παρατηρητικότητα και την σβελτάδα του παίκτη. Η απορρόφηση του παίκτη από το παιχνίδι μετουσιώνεται σε απόλαυση η οποία πηγάζει συνήθως από την επικράτηση του παίκτη είτε απέναντι στο παιχνίδι, είτε απέναντι σε κάποιον άλλον παίκτη.

Η πολιτιστική βιομηχανία εξαπατά και καταπιέζει τους πελάτες της. Η ηδονή αναβάλλεται επ' άπειρον και η επαφή του θεατή με το έργο δεν εμβαθύνεται, αντιθέτως απωθείται και ματαιώνεται (παρομοίωση με το μαρτύριο του Τάνταλου). Για τους Horkheimer και Adorno, το σύστημα διασκέδασης μετατρέπεται σε "κόπο" και δεν έχει να προσφέρει τίποτα στους ανθρώπους που να κάνει τη ζωή τους ανθρωπινότερη (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.231). Αυτός είναι ένας δρόμος που έχουν ακολουθήσει πολλά δημιουργήματα της πολιτιστικής βιομηχανίας των video games. Υπάρχουν βιντεοπαιχνίδια που επενδύουν στη συστηματική ενασχόληση των παικτών μαζί τους, μία ενασχόληση που δεν έχει σκοπό τη διασκέδαση ή την ψυχαγωγία αλλά όλη την ενέργεια του παίκτη για να επιτύχει τη στιγμιαία νίκη και

στην συνέχεια να επανεκκινήσει το παιχνίδι ξανά. Η συνεχής προσκόλληση, ο εθισμός όχι στο παιχνίδι αλλά στη ικανοποίηση της στιγμιαίας νίκης, μετατρέπει το βιντεοπαιχνίδι σε κόπο για τον παίκτη και συγχρόνως σε μία άκρως εμπορευματική επιτυχία, αφού οι περισσότεροι παίκτες ξοδεύουν πάρα πολλά λεφτά για να βελτιώσουν τον χαρακτήρα τους στο παιχνίδι και να πετύχουν περισσότερες νίκες. Τέτοια παιχνίδια συνήθως είναι διαδικτυακά που δίνουν τη δυνατότητα να παίξουν συγχρόνως πολλά άτομα και να διαγωνιστούν μεταξύ τους. Αυτά τα παιχνίδια περιέχουν όλα τα απαραίτητα στοιχεία και συστατικά για να ευδοκιμήσει ο άκρατος ανταγωνισμός, ο οποίος χρησιμοποιείται εν τέλει ως κινητήρια δύναμη για την αύξηση των κερδών των επιχειρήσεων ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών.

Ο εμπορευματικός χαρακτήρας της τέχνης δεν αποτελεί στοιχείο καινοτομίας καθώς, ανέκαθεν, ακόμη και τα υψηλότερα έργα τέχνης συνιστούσαν εμπορεύματα. Ωστόσο, αυτό το οποίο καθιστούσε τα έργα αυτά τέχνη, έγκειτο στο στοιχείο της άρνησης της κοινωνικής σκοπιμότητας που επέβαλε η αγορά. Φυσικά, η αυτονομία αυτή δεν ήταν ποτέ δυνατό να είναι πλήρης. Παρ' όλα αυτά, ο μεγάλος καλλιτέχνης, στο βαθμό που παρέμενε ανεξαρτημένος από σκοπιμότητες, κατάφερε να διασώσει ένα μέρος της αλήθειας βιομηχανίας (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.260-261).

Η γέννηση και η ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών ενέχει την ιστορία των έργων τέχνης με ένα παράδοξο τρόπο. Τα βιντεοπαιχνίδια δημιουργήθηκαν και εξελίχθηκαν από ανθρώπους που προσπάθησαν να μετατρέψουν μηχανήματα που είχαν καθαρά παραγωγικό σκοπό σε μηχανήματα για διασκέδαση και παιχνίδι. Δηλαδή, η μετατροπή αυτή μπορεί εύκολα να ερμηνευθεί ως μία άρνηση της κοινωνικής σκοπιμότητας που επέβαλε η αγορά για παραγωγικότητα και αποδοτικότητα. Αυτή η μετατροπή ήταν αποτέλεσμα της δημιουργικότητας, των ικανοτήτων, της νοημοσύνης αλλά και της ιδιαίτερης αμφισβήτησης και περιέργειας για κάτι διαφορετικό, καινούργιο.

Η κατάρα της σύγχρονης μαζικής κουλτούρας όμως είναι η προσκόλλησή της στη σχεδόν αμετάβλητη ιδεολογία της πρώιμης μεσοαστικής κοινωνίας, παρόλο που η ζωή των καταναλωτών της βρίσκεται σε εντελώς άλλη φάση απ' ότι αυτή η ιδεολογία (Adorno, 1954 στο Λιβιεράτος, 1994, p. 97) .

Όταν παρουσιάστηκαν τα βιντεοπαιχνίδια ως προϊόντα και υπηρεσίες για τους ανθρώπους είναι ξεκάθαρο ότι ήταν κάτι καινούργιο, διαφορετικό. Οι παλαιότερες γενεές νιώθουν αποστροφή για αυτά. Η μη ανοχή των παλιότερων γενεών σε νέες συνήθειες έχει παρατηρηθεί πολλές φορές στη νεωτερικότητα, όπου ο καπιταλισμός εκσυγχρονίζει και μεταβάλλει πολύ γρήγορα την πραγματικότητα με αποτέλεσμα διαφορετικές γενεές ενώ ζούνε παράλληλα να έχουν εντελώς διαφορετικές αντιλήψεις, εμπειρίες και γνωρίσματα για τον κόσμο που

μοιράζονται. Οι παλαιότερες γενεές δεν μπόρεσαν να δεχθούν τα βιντεοπαιχνίδια πόσο περισσότερο να τα αγαπήσουν. Έχοντας λίγα χρόνια που είχε γίνει κοινωνικά αποδεκτό τα παιδιά να μην δουλεύουν για να πηγαίνουν σχολείο και να διαβάζουν, μετά από λίγα χρόνια να γίνει κοινωνικά αποδεκτό ότι είναι απαραίτητο να παίξουν σε πάρκα και γήπεδα και όχι μόνο να διαβάζουν και να βοηθούν στις δουλειές, φτάνουμε στη σύγχρονη εποχή που οι «μεγάλοι» βλέπουν μικρά παιδιά να περνάνε ώρες καθιστά μπροστά σε μία οθόνη χωρίς να επικοινωνούν με το εξωτερικό περιβάλλον τους.

Το σύστημα της αγοράς και κατ' επέκταση η πολιτιστική βιομηχανία διέκρινε άμεσα τη δυνατότητα εκμετάλλευσης των βιντεοπαιχνιδιών. Η μετατροπή των βιντεοπαιχνιδιών σε βιομηχανία μείωσε την αυτονομία των δημιουργών, τους επέβαλε σκοπιμότητες και στόχους με αποτέλεσμα να σκοτωθεί η δημιουργικότητα και όπως αναφέραμε στη σύντομη ιστορία των video games να υπάρξει σοβαρός κίνδυνος να δοθεί ένα πρώιμο τέλος στη βιομηχανία. Η αντίδραση του κοινού όμως στη δεκαετία του 80 όταν τα βιντεοπαιχνίδια άρχισαν να μετατρέπονται σε βιομηχανία και κατ' επέκταση στο θρίαμβο της επαναληψιμότητας, της μίμησης και της αναπαραγωγής του ίδιου, ίσως υποδεικνύει ότι κάτι διαφορετικό συμβαίνει σε σχέση με τις άλλες γνωστές πολιτιστικές βιομηχανίες.

Ο άνθρωπος επιλέγει να ακολουθεί μοτίβα, νιώθει πιο ασφαλής και πιο αποτελεσματικός, νιώθει ότι έχει τον έλεγχο μόνο και μόνο επειδή επαναλαμβάνει συνέχεια τα ίδια. Ακόμη και αυτός που νιώθει ότι δεν ακολουθεί μοτίβο μετατρέπει αυτή τη φαινομενική ελευθερία σε μοτίβο και σε καταναγκασμό. Γι' αυτό το λόγο τα βιντεοπαιχνίδια άρχισαν να «αρρωσταίνουν» από τον ίδιο τον ιό που αρρωσταίνει κάθε τι καινούργιο. Διότι το καινούργιο δεν φοβάται να μην παλιώσει αλλά να μην γίνει επαναλαμβανόμενο. Όμως βασική αρχή του καπιταλιστικού συστήματος και γενικότερα του συστήματος της αγοράς είναι κάθε τι καινούργιο να το εκβιομηχανήσει να το πολλαπλασιάσει και στο τέλος να το ευτελίσει, να βρίσκεται παντού αλλά ελάχιστοι να μπορούν να το απολαύσουν ουσιαστικά, και εν τέλει να αποξενώσει το αγαθό από τον άνθρωπο προκαλώντας μια διαστρεβλωμένη επιφανειακή αλληλεπίδραση και όχι μια νοηματική και ουσιαστική.

Ο εμπορευματικός χαρακτήρας της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών δεν οδήγησε στην ολοκληρωτική απορρόφησή τους από την εμπορευματική σφαίρα.

Αν, η απαίτηση για διασκέδαση και χαλάρωση μετατόπιζε την τέχνη προς το βασίλειο της χρησιμότητας και της ωφελιμότητας, δεν συνέβη το ίδιο και στα πρώτα χρόνια της πολιτιστικής βιομηχανίας των video games. Στη συνέχεια τα βιντεοπαιχνίδια συμμορφώθηκαν με τις ανάγκες των ανθρώπων όμως μελετώντας την εξέλιξη του κλάδου είναι φανερό ότι σε μεγάλο βαθμό εξαπατά τους παίκτες,

αφότου παύει να τους προσφέρει την απελευθέρωση από την αρχή της ωφελιμότητας, όπως θα όφειλε ως ένα εν δυνάμει έργο τέχνης και παιχνίδι. Έτσι λοιπόν θα δούμε και στη συνέχεια ότι η πολιτιστική βιομηχανία των video games, βρίσκεται σε κάποια συμφωνία με το πνεύμα του διαφωτισμού το οποίο οι Adorno και Horkheimer συνοψίζουν με τη φράση πως «ό,τι δεν θέλει να συμμορφωθεί με το κριτήριο της χρησιμότητας καθίσταται για τον διαφωτισμό ύποπτο» (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p.33). Παρ' όλα αυτά, τα βιντεοπαιχνίδια παραμένουν πολιτιστικά αγαθά που παρά την γενικευμένη χρήση τους έχουν συγκρατήσει την ικανότητα τους να οδηγούν σε ανεξερεύνητα μονοπάτια που ενισχύουν την κριτική στην υφιστάμενη πραγματικότητα.

Η ανάλυση της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε την επιρροή τους και να συμβάλλουμε μακροπρόθεσμα σε μία περισσότερο ωφέλιμη λειτουργία των βιντεοπαιχνιδιών.

Στη σύγχρονη εποχή, τα βιντεοπαιχνίδια αναδεικνύονται σε αυτό το πολιτιστικό αγαθό που τείνει να κυριαρχήσει αφού προσφέρει αυτό το μοναδικό συνδυασμό του μαζικού αλλά και του ατομικού. Είναι δηλαδή ταυτόχρονα δημοκρατικό και φιλελεύθερο. Παράλληλα, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν ακόμα την ικανότητα να εκπλήσσουν τους παίκτες να προκαλέσουν πραγματική συναισθηματική ένταση και φόρτιση, εν αντιθέσει με τα υπόλοιπα πολιτιστικά αγαθά που διαιωνίζουν την επιφανειακή και όχι την ουσιαστική εμπειρία συναισθημάτων. Η συμμετοχή του ίδιου του παίκτη στην εξέλιξη της υπόθεσης καθιστά τη συναισθηματική σύνδεση πολύ πιο έντονη από ότι οι εμπειρίες που μπορούν να του προσφέρουν οι άλλες μορφές της πολιτιστικής βιομηχανίας. Ο παίκτης είναι απορροφημένος, δεν είναι όμως παθητικός δέκτης. Η αλληλεπίδραση παίκτη και βιντεοπαιχνιδιού μετατρέπει τον άνθρωπο από απλό δέκτη μηνυμάτων σε πομπό που διαμορφώνει το μήνυμα και τη συναισθηματική εμπειρία. Προφανώς η αλληλεπίδραση τις περισσότερες φορές είναι καθοδηγούμενη από τους δημιουργούς των βιντεοπαιχνιδιών, έτσι τίθεται το θέμα αν τα βιντεοπαιχνίδια ως αγωγοί του νεοφιλελεύθερου μοντέλου μας υποδεικνύουν και μας αποκαλύπτουν αν η ελευθερία επιλογής που ευαγγελίζεται το σύγχρονο νεοφιλελεύθερο καπιταλιστικό σύστημα είναι στην πραγματικότητα επίπλαστο, επιφανειακό και εν τέλει μη ουσιαστικό. Ο μανδύας της ατομικής ευθύνης εξυπηρετείται σε μέγιστο βαθμό από την πρακτική των βιντεοπαιχνιδιών, αφού μπορεί να βρίζουμε με χίλιους δυο τρόπους το παιχνίδι, την κονσόλα και χίλια δυο άλλα, όμως είμαστε πεπεισμένοι ότι δεν μπορεί να αλλάξει προφανώς το σύστημα (βιντεοπαιχνίδι) άρα είναι δική μας ατομική ευθύνη να βγάλουμε εις πέρας τις αποστολές του χαρακτήρα που ελέγχουμε.

Έτσι, όμως, αναιρείται η ιδιότητα της αυτονομίας του παίκτη, ο οποίος προσαρμόζεται σε πρότυπα συμπεριφοράς χωρίς καν να το αντιλαμβάνεται. Η καλλιτεχνική έκφραση των δημιουργών των βιντεοπαιχνιδιών προσαρμόζεται στις

αντικειμενικές απαιτήσεις του προϊόντος, ακόμη και εάν ο καλλιτέχνης δυσανασχετεί ενίοτε από τους περιορισμούς που του επιβάλλονται. Η τυποποίηση, όμως, συνοδεύεται από αυτό που ο Adorno αποκαλεί «ψευδορεαλισμό» (Adorno, 1954 στο Λιβιεράτος, 1994 π. 107) και αποτελεί χαρακτηριστικό πολλών βιντεοπαιχνιδιών. Η αναπαριστώμενη πραγματικότητα (πόλεις, μπαρ, πρόσωπα, ανθρώπινη ομιλία κλπ.) απέχει από τη βιωμένη πραγματικότητα του παίκτη. Τα αντικείμενα αποξενώνονται από το πλαίσιο της πραγματικής ζωής και αποκτούν μια άλλη, πιο φανταστική όψη ως δημιουργήματα ενός άλλου κόσμου του ψηφιακού. Παράλληλα, όμως αρκετά βιντεοπαιχνίδια ακολουθούν άκαμπτα στερεότυπα, η πλοκή τους ανταποκρίνεται σε κλισέ και τυποποιημένες φόρμουλες, ενώ πολλές φορές βλέπουμε τίτλους παιχνιδιών να βγάζουν νέες εκδόσεις χωρίς να προσφέρουν τίποτα καινούργιο ή διαφορετικό.

Ο «ψευδορεαλισμός» που αναφέρει ο Adorno ενδέχεται στην πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών να μην αποτελεί τροχοπέδη στην ανάδειξη κριτικής σκέψης για αλλαγή του κόσμου και την αντίληψη μιας άλλης πραγματικότητας, αλλά ακριβώς το αντίθετο. Η συνεχής αλληλεπίδραση του παίκτη με άλλους ψηφιακούς κόσμους, ακόμη κι αν αναπαριστούν και έχουν φτιαχτεί με τα ίδια συστατικά της βάρβαρης πραγματικότητας, δημιουργούν μία αποστροφή σε αυτήν, αφού οι παίκτες αναζητούν όλο και περισσότερο την ψηφιακή πραγματικότητα που τους προσφέρει τη συναισθηματική εκπλήρωση που επιθυμούν από τις ελλείψεις και τα προβλήματα του πραγματικού κόσμου. Έτσι, οι άνθρωποι απαγκιστρώνονται και αντιμετωπίζουν με μία άρνηση την διαρκώς μεταβαλλόμενη πραγματικότητα.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι το πρώτο πολιτιστικό αγαθό που προσφέρει ενεργή αλληλεπίδραση τόσο μαζί του, όσο και με όσους συμμετέχουν σε αυτό. Αυτό από μόνο του είναι κάτι που θα το κάνει πάντα ξεχωριστό. Η αλληλεπίδραση όσο καθοδηγούμενη και να είναι, το βασικό της χαρακτηριστικό της είναι ότι κάθε φορά που δημιουργείται μια σύναξη μεταξύ του βιντεοπαιχνιδιού και των παικτών να παράγει διαφορετικά αποτελέσματα. Η αλληλεπίδραση είναι η μαγιά του καινούργιου, του ανατρεπτικού και του καινοτόμου.

## **Βιντεοπαιχνίδια & Νεοφιλελευθερισμός**

Η διαδραστικότητα είναι μία έννοια που σχετίζεται με τα βιντεοπαιχνίδια. Όπως αναφέραμε αυτή η ιδιότητα της διαδραστικότητας είναι από τα κύρια επιχειρήματα που χρησιμοποιούνται συχνά για τη διαφοροποίηση των βιντεοπαιχνιδιών από τα άλλα πολιτιστικά προϊόντα ή μέσα. Υποστηρίζεται δηλαδή ότι στα βιντεοπαιχνίδια, οι παίκτες «δεν καταναλώνουν απλώς ένα προκαθορισμένο προϊόν ή μήνυμα, αλλά

αντιθέτως, συμμετέχουν ενεργά στη δημιουργία της εμπειρίας τους » (Calleja, 2010, p. 342).

Γι' αυτό το λόγο, τα βιντεοπαιχνίδια θεωρούνται από πολλούς ερευνητές ως ένα νέο παράδειγμα πολιτιστικής κατανάλωσης (Kirby, 2009, p. 168), που απαιτεί τη ρητή συμμετοχή του παίκτη. Αυτό το νέο παράδειγμα αντιτίθεται στα παραδοσιακά και «παλαιότερα» μέσα όπως τηλεόραση, κινηματογράφος ή λογοτεχνία συμβάλλοντας προς νέα κοινωνικά μοντέλα που δεν συνδέονται με τη «θεαματικότητα» (spectatorship) (Debord, 1994) αλλά επικεντρώνονται στη «συμμετοχή» (Jenkins, 2006, p. 60).

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι λοιπόν αναγνωρισμένα ως ένα πολιτιστικό αγαθό και μέσο που προσφέρει πολλές επιλογές για το τι θα κάνει ο παίκτης ή μάλλον καλύτερα τον εξαναγκάζει – προκαλεί να ασκήσει δράση για να μπορέσει να προχωρήσει η ιστορία. Τα τελευταία χρόνια αυτό το χαρακτηριστικό τείνει να εμφανίζεται σε όλο και περισσότερα βιντεοπαιχνίδια, δίνοντας τη δυνατότητα στους παίκτες όχι μόνο να ελέγχουν τον χαρακτήρα τους στο παιχνίδι αλλά να εξελίσσουν και να καθορίζουν με δικά τους κριτήρια την ιστορία αλλά ακόμη και τον τερματισμό του παιχνιδιού. Υπάρχουν πάρα πολύ τέτοιοι τίτλοι βιντεοπαιχνιδιών που προσπαθούν ρητά να διευρύνουν την ιδέα της ελεύθερης βούλησης των παικτών. Κάποια παραδείγματα είναι το *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), που χρησιμοποιείται το «φαινόμενο της πεταλούδας» ώστε να δώσει την εντύπωση στον παίκτη ότι οτιδήποτε κι αν πράξει ή επιλέξει επηρεάζει την ιστορία του παιχνιδιού και την μοίρα του χαρακτήρα ή το *Detroit: Become Human* (2018) που προσφέρει διαφορετικούς τερματισμούς του παιχνιδιού ανάλογα με τις αποφάσεις που έχει πάρει ο παίκτης.

Ένας παίκτης, στους περισσότερους σύγχρονους τίτλους, αλληλεπιδρά τουλάχιστον με τρεις βασικές έννοιες κατά τη διάρκεια του *gameplay* του όπως την «ελευθερία» την «υπευθυνότητα» και τον «έλεγχο».

Ελευθερία διότι όπως αναφέραμε τα βιντεοπαιχνίδια είναι γεμάτα από διαφορετικές επιλογές, ευκαιρίες και πιθανότητες

Υπευθυνότητα διότι όλες οι πράξεις και οι αποφάσεις του βαρύνουν πάντα τον παίκτη, άρα του καταλογίζεται η πλήρης ευθύνη π.χ. για το ποιο δρόμο θα πάρει, ποιον να βοηθήσει, σώσει, σκοτώσει και αν τελικά καταφέρει να είναι καλός στο παιχνίδι, να διακριθεί ή να το τερματίσει.

Ελευθερία βούλησης η οποία μπορεί να κατανοηθεί με φουκωικούς όρους ως περίπτωση της σύγχρονης νεοφιλελεύθερης πολιτικής λογικής.

Ο ηγεμονικός λόγος στην πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών δίνει πολύ μεγάλη σημασία και προτεραιότητα στην ιδέα ότι ο παίκτης έχει τον έλεγχο των πράξεων του και των αποτελεσμάτων αυτών των πράξεων μέσα στο βιντεοπαιχνίδι. Αυτός ο τρόπος σκέψης κάνει τον παίκτη να νιώθει υπεύθυνο τόσο για την επιτυχία του όσο και για την αποτυχία του, παρά την ύπαρξη πολλών άλλων παραγόντων είτε του βιντεοπαιχνιδιού είτε άλλων παικτών (Muriel & Grawford, 2018, p.62).

Πρώτα απ' όλα, λοιπόν, η ελευθερία βούλησης είναι αυτή που παράγει διαφοροποιήσεις και παραλλαγές ως αντίδοτο στο πάντα ίδιο και τυποποιημένο. Η ελευθερία βούλησης υπάρχει επειδή, κατά κάποιο τρόπο, μεταμορφώνει την πραγματικότητα. Επομένως, η ελευθερία βούλησης δεν έχει να κάνει μόνο με την πρόθεση, την επιθυμία ή τη θέληση ενός ανθρώπου, αλλά μάλλον με τους μετασχηματισμούς που συμβαίνουν, οι οποίοι είναι παρατηρήσιμοι και ανιχνεύσιμοι. Το υποκείμενο διαμορφώνεται και διαφοροποιείται από την ελευθερία βούλησής του η οποία μπορεί να οριστεί μόνο «μέσω της δράσης του» (Latour, 2007, p.55).

Ο Φουκώ χρησιμοποίησε την έννοια *dispositif* (*apparatus*) στα έργα του όπως το *Επιτήρηση και τιμωρία* (1995) και στον πρώτο τόμο της ιστορίας της σεξουαλικότητας (1990). Σε μια συνομιλία με άλλους διανοούμενους, όρισε την έννοια ως εξής:

«Αυτό που προσπαθώ να περιγράψω με αυτόν τον όρο είναι ότι ένα εντελώς ετερογενές σύνολο που αποτελείται από λόγους, θεσμούς, αρχιτεκτονικές μορφές, κανονιστικές αποφάσεις, νόμους, διοικητικά μέτρα, επιστημονικές δηλώσεις, φιλοσοφικές, ηθικές και φιλανθρωπικές προτάσεις - εν ολίγοις, ότι λέγεται και ότι δεν λέγεται. Όλα αυτά είναι τα στοιχεία της έννοιας *dispositif* (*apparatus*). Είναι, δηλαδή το σύστημα των σχέσεων που δημιουργείται μεταξύ αυτών των στοιχείων.» (Gordon, 1980, p. 194)

Πρέπει επίσης να επισημανθεί ότι το *dispositif* (*apparatus*) παράγει και παράγεται από ορισμένες σχέσεις εξουσίας - γνώσης, οι οποίες συνεπάγονται «μια συγκεκριμένη χειραγώγηση σχέσεων εξουσίας, είτε τις αναπτύσσουν, είτε τις εμποδίζουν, είτε τις σταθεροποιούν είτε τις αξιοποιούν κ.λπ. » (Gordon, 1980, p. 196). Σε αυτή τη διαδικασία, υπάρχει πάντα μια στρατηγική λειτουργία, όπου το *dispositif* (*apparatus*) δημιουργείται για να ανταποκριθεί σε μία «επείγουσα ανάγκη» (Gordon, 1980, p. 195).

Ωστόσο, αυτές είναι στρατηγικές που «κανείς δεν τις έχει εφεύρει και λίγοι μπορούν να τις διαμορφώσουν» (Foucault, 1990, p. 95). Το *dispositif* (*apparatus*) μπορεί να εμφανιστεί ως μια ορθολογική, συνεκτική και παγκόσμια στρατηγική, αλλά σχηματίζεται από πολλαπλές αντιφατικές και ανόμοιες πράξεις που αντιτίθενται μεταξύ τους, είναι σκόπιμη και, ταυτόχρονα, μη υποκειμενική

(Foucault, 1990, p.95). Ο Latour σημειώνει ότι, ο σκοπός σαν έννοια δεν είναι ούτε ιδιότητα των ανθρώπων ούτε των αντικειμένων, αλλά, είναι ένα χαρακτηριστικό του dispositif (apparatus) δηλαδή του συστήματος.

Αυτός είναι ο λόγος που ο Φουκώ μίλησε για μια «αέναη διαδικασία στρατηγικής επεξεργασίας» (Gordon, 1980, p. 195), ή τον τρόπο με τον οποίο το σύστημα μπορεί να προσαρμοστεί εκ νέου αναλόγως με τις αντιφάσεις και τις επιπτώσεις που πηγάζουν από τα διαφορετικά ετερογενή στοιχεία που αναδύονται κατά διαστήματα.

Στα βιντεοπαιχνίδια, το ελεύθερο υποκείμενο που σχηματίζεται λόγω της ελευθερίας βούλησης που έχει ο παίκτης από το σύστημα δηλαδή από το ίδιο το παιχνίδι –προκαθορίζεται τι μπορούν να δουν, να πουν, να κάνουν όπως βεβαίως και σε οποιαδήποτε άλλη κοινωνική αλληλεπίδραση μας στον πραγματικό κόσμο. Ένα βιντεοπαιχνίδι έχει διάφορους παράγοντες που μπορούν να καθορίσουν την εμπειρία του παίκτη όπως καταρχήν η τεχνολογία με την οποία αναπτύχθηκε, οι developers που ασχολήθηκαν για την ολοκλήρωσή του, πόσοι παίκτες μπορούν να παίξουν οπότε αν είναι παραπάνω από ένας, οι άλλοι παίκτες παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην εμπειρία του κάθε άλλου παίκτη και άλλοι κοινωνικοί παράγοντες (ανθρώπινοι και μη) που μπορεί να βρίσκονται δίπλα στον παίκτη όταν παίζει ή χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά του (Latour, 1987, p. 219-232). Έτσι λοιπόν η ελευθερία βούλησης του παίκτη σε πολλές περιπτώσεις είτε είναι προκαθορισμένη, είτε εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από άλλους παράγοντες, με αποτέλεσμα ο παίκτης να νιώθει κάποιες στιγμές ότι έχει χάσει την ικανότητα του να ελέγχει την κατάσταση, τις πράξεις του και το αποτέλεσμά τους.

Έτσι, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως συσκευές που, ταυτόχρονα, προσφέρουν αλλά συγχρόνως ελέγχουν την ελευθερία βούλησης του παίκτη. Ως εκ τούτου, αντιμετωπίζουμε ένα παράδοξο που είχαν και άλλοι θεωρητικοί στο παρελθόν. Για παράδειγμα, αυτό το παράδοξο το προσέγγισαν ως προς την έννοια της ισορροπίας (όπως, Krzywinska, 2007) ή ακόμα και ως προς την έννοια της ψευδαίσθηση: «Η ψευδαίσθηση της διαδραστικότητας χορηγεί μια αίσθηση επιλογής - αλλά αυτό το σύστημα είναι εξωτερικά προκαθορισμένο ή προσχεδιασμένο» (Charles, 2009, p.286). Τα βιντεοπαιχνίδια λοιπόν προσφέρουν μια «κατευθυνόμενη ελευθερία» (Navarro-Remesal και García-Catalán, 2015). Αυτή η φαινομενική αντίφαση συνοψίζεται τέλεια από τον Tulloch:

Ο παίκτης είναι ταυτόχρονα ένα ελεύθερο υποκείμενο και αιχμάλωτος του συστήματος, «συγγραφέας» των γεγονότων και σκλάβος στην εξουσία του παιχνιδιού, δημιουργικός αλλά και αυτοματοποιημένος σαν μηχανήμα. Παραδόξως, το παιχνίδι αποκτά νόημα και εξαρτάται συγχρόνως από την ελευθερία βούλησης



του παίκτη αλλά και από την συμμόρφωση στο σύστημα από τον παίκτη. (Tulloch, 2014, p.336).

Βλέπουμε λοιπόν ότι ο παίκτης ή οι παίκτες καλύτερα και το παιχνίδι είναι ένα σύστημα που χρειάζονται και οι δύο για να μπορούν να υπάρξουν. Δηλαδή το βιντεοπαιχνίδι δεν υφίσταται αν δεν υπάρχουν παίκτες, αλλά και οι παίκτες αποκτούν αυτή την ιδιότητα από την στιγμή που αρχίζουν να παίζουν. Αυτή η σχέση εξουσίας θα μπορούσε να μας θυμίσει το σκεπτικό του Φουκώ όπου μας προτείνει να μην αντιμετωπίζουμε την εξουσία μόνο ως καταπιεστική/εξαναγκαστική αλλά να θεωρηθεί ως παραγωγικό πλέγμα που καλύπτει ολόκληρο το κοινωνικό σώμα και όχι ως αρνητική βαθμίδα που ρόλος της είναι η καταπίεση. Η εξουσία δεν είναι μια έκφραση συναίνεσης ούτε μια απεμπόληση της ελευθερίας. Οι σχέσεις εξουσίας προϋποθέτουν την ελευθερία, η οποία θα πρέπει να υπάρχει και στους δύο πόλους της σχέσης. Είναι γνωστό ότι η προσέγγισή του Φουκώ εντάσσεται στο πλαίσιο των μελετών για την εξουσία που τη θεωρούν ως σχέση και όχι ως ιδιότητα των υποκειμένων. Πρόκειται για τις θεωρίες που νοούν την εξουσία ως ατομική ή συλλογική δράση με σκοπό την παραγωγή ορισμένων αποτελεσμάτων τα οποία εντοπίζονται στη δράση των υποκειμένων (Λυριντζής, 1995, p. 12).

Η αντίληψη του Φουκώ για την εξουσία ως σχέση είναι «εξουσία επί», και όχι «εξουσία να», δηλαδή ως ιδιότητα, ως ικανότητα να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα, ανεξάρτητα από τη δράση επί των φορέων ή των πράξεών τους. Ο Φουκώ, θεωρεί την εξουσία αναπόφευκτο στοιχείο της κοινωνικής δράσης, με την έννοια ότι η ικανότητα των ανθρώπων να δρουν από κοινού μοιραία δημιουργεί αρχηγούς και σχέσεις υποταγής. Η εξουσία, με άλλα λόγια, παρουσιάζει ένα δυαδικό χαρακτήρα: παρουσιάζεται με δύο όψεις σαν τον μυθικό θεό Ιανό. Από τη μια πλευρά, παράγει και συνδέεται με σχέσεις εξάρτησης και υποταγής, περιορίζει, οροθετεί και τροποποιεί τη δράση των ατόμων και δημιουργεί στερήσεις, επιθυμίες, απολαύσεις, παροχές, κανόνες και πειθαρχία. Από την άλλη πλευρά, αποτελεί προϋπόθεση της κοινωνικής δράσης και αλλαγής και στοιχείο της ελεύθερης ανθρώπινης συμπεριφοράς.

Όπως βλέπουμε η ανάλυση του Φουκώ για την εξουσία ταιριάζει απόλυτα για να περιγράψει την σχέση εξουσίας μεταξύ των παικτών και των βιντεοπαιχνιδιών. Βέβαια τα βιντεοπαιχνίδια είναι το παραγωγικό αποτέλεσμα από τις εταιρίες ανάπτυξης, οπότε για να είμαστε πιο ακριβείς οι σχέσεις εξουσίας είναι μεταξύ των παικτών, των εταιριών ανάπτυξης παιχνιδιών και των εταιριών κονσολών/διανομένων των βιντεοπαιχνιδιών.

Σ' αυτό το πλαίσιο, όμως, οι σχέσεις εξουσίας που αναπτύσσονται δεν νοούνται ως κάτι αναγκαστικά «κακό» ή καταπιεστικό, το οποίο θα πρέπει να ελεγχθεί με διαδικαστικούς τρόπους, αλλά ως ένας όρος του παιχνιδιού στο οποίο οι

συμμετέχοντες αναγνωρίζουν ότι δεν υπάρχει τελικός νικητής ούτε ηττημένος. Όπως το θέτει ο Φουκώ, «δεν είναι τα πάντα κακά, είναι όμως επικίνδυνα, και εάν είναι επικίνδυνα, αυτό σημαίνει ότι πάντα υπάρχει κάτι να κάνουμε» (Φουκώ, 1987, p.90-91).

### Τι είναι ο νεοφιλελευθερισμός;

Ήδη στην εργασία έχει εμφανισθεί αρκετές φορές η έννοια του νεοφιλελευθερισμού. Σε αυτό το σημείο είναι σκόπιμο να γίνει μία σύντομη αναφορά στον ηγεμονικό πολιτικό λόγο της εποχής μας, ώστε να γίνει πιο κατανοητό πως και γιατί συνδέεται με την πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών.

Ο νεοφιλελευθερισμός, μας παρουσιάσθηκε από τους υποστηρικτές του ως η γνήσια συνέχεια της παραδοσιακής φιλελεύθερης ιδεολογίας και ως λογική απάντηση στο «λάθος» δρόμο, τον κολεκτιβιστικό, που όλο και περισσότερο ακολουθούσαν τα κράτη. Ο Φρίντριχ Φον Χάγιεκ με τα έργα του, προσπάθησε να προβληματίσει τις κοινωνίες για τον τρόπο που έβλεπε να εξελίσσονται τα πράγματα στα πολιτικά, στα οικονομικά, αλλά και στα κοινωνικά, ενώ συγχρόνως με άλλους ακαδημαϊκούς υποστηρικτές του, συγκρότησαν την Εταιρεία Μον Πελερέν (από την ελβετική λουτρόπολη όπου συναντήθηκαν για πρώτη φορά) το 1947 (σημαίνοντες μεταξύ αυτών ήταν ο Λούντβιχ Φον Μίξες, ο οικονομολόγος Μίλτον Φρίντμαν και επίσης, για κάποιο διάστημα, ο διακεκριμένος φιλόσοφος Καρλ Πόπερ). Στην ιδρυτική διακήρυξη της Εταιρείας, προσπάθησαν να παρουσιάσουν έναν κόσμο ο οποίος ήδη σε μεγάλο ποσοστό έχει καταληφθεί από αυθαίρετες κεντρικές εξουσίες, οι οποίες στερούν την ελευθερία της σκέψης και της έκφρασης. Συγχρόνως τονίζουν ότι για να υπάρχει ένα σωστό κράτος δικαίου, θα πρέπει να στηριχθούμε στην ανταγωνιστική αγορά και στην ατομική ιδιοκτησία, διότι χωρίς τη διάχυτη δύναμη και πρωτοβουλία που σχετίζονται μ' αυτούς τους θεσμούς, τους είναι δύσκολο να φανταστούν μια κοινωνία στην οποία μπορεί να διατηρηθεί πραγματικά η ελευθερία. Η προσκόλληση τους στα ιδανικά της ελευθερίας του ατόμου μόνο όμως σε συνδυασμό με την ελευθερία της αγοράς, είναι το βασικό χαρακτηριστικό της ομάδας αυτής που αυτοπαρουσιάστηκε ως «φιλελεύθεροι» (Harvey, 2007, p. 46).

Ο νεοφιλελευθερισμός σαν έννοια μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει τρία διαφορετικά πράγματα. Πρώτον, αυτό που περιγράψαμε παραπάνω, δηλαδή μια ιδεολογία που εμφανίστηκε στην Κεντρική Ευρώπη κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1930 σε αντίθεση με την ανάπτυξη του σοσιαλισμού (δηλ. κρατικός προγραμματισμός και ιδιοκτησία) και που αργότερα υποστηρίχθηκε και εξελίχθηκε από το Τμήμα Οικονομικών Επιστημών του Πανεπιστημίου του Σικάγο. Δεύτερον,

μια στρατηγική που υιοθετείται από πολιτικούς, εργοδότες και άλλους που έχουν επιρροή σε διάφορες χώρες ανά τον κόσμο κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1970, με παραδείγματα το Ηνωμένο Βασίλειο, τις ΗΠΑ και τη Χιλή, ως απάντηση στην οικονομική κρίση της εποχής. Βασικό σκοπό είχαν να αλλάξουν τους συσχετισμούς δυνάμεων στους χώρους εργασίας υπέρ των κατόχων κεφαλαίου έναντι των δυνάμεων της εργασίας, καταρχήν αποδυναμώνοντας τα εργατικά συνδικάτα. Σχεδόν για δύο δεκαετίες μετά τον Β΄ παγκόσμιο πόλεμο, τα περισσότερα κράτη ακολουθούσαν πολιτικές όπως ο Κεϊνσιανισμός και άλλες μορφές κρατικού καπιταλισμού. Με την δεκαετία του 1970 όταν άρχισε το μοντέλο του κρατικού καπιταλισμού να μην αποδίδει στο κεφάλαιο και στις άρχουσες τάξεις τα επιθυμητά αποτελέσματα σε συνδυασμό με την πετρελαϊκή κρίση του 1973, άρχισε να φαντάζει ότι η μόνη λύση είναι η όλο και μεγαλύτερη φιλελευθεροποίηση των αγορών (Davidson & Saull, 2017, p. 2-3).

Σύμφωνα με τον David Harvey (2007, p. 97-123), ο νεοφιλελευθερισμός βασίζεται σε μία κοινωνία με ισχυρά δικαιώματα ιδιοκτησίας και ισχυρό ατομικισμό, με ιδιαίτερη έμφαση στην ελεύθερη αγορά και το ελεύθερο εμπόριο. Οι νεοφιλελεύθεροι πιστεύουν ότι αν δοθεί ελευθερία στις επιχειρήσεις, επιτρέποντας το κεφάλαιο να αναπτυχθεί, αυτό ταυτόχρονα θα οδηγήσει στην αύξηση της παραγωγικότητας και του πλούτου. Πρακτικά ωστόσο, βλέπουμε ότι ο νεοφιλελευθερισμός αν και θεωρητικά δεν επιθυμεί την παρέμβαση του κράτους, στην πράξη η παρουσία του είναι έντονη σε ότι αφορά την οικονομία. Η συσσώρευση του πλούτου σε όλο και λιγότερους, παραπέμπει στις πιο ακραίες μορφές καπιταλισμού πράγμα που συνιστά επίκαιρο το ζήτημα της διανομής του πλούτου και όχι απαραιτήτως της αύξησής του.

Χρονικά ο νεοφιλελευθερισμός έχει εγκαθιδρυθεί την τελευταία σύγχρονη περίοδο στην ιστορία του καπιταλισμού, δηλαδή τα τελευταία περίπου 40 χρόνια, όπου άρχισε να εφαρμόζεται αυτή η στρατηγική.

Βέβαια ο Νεοφιλελευθερισμός είναι κάτι παραπάνω από ένα σύνολο συγκεκριμένων οικονομικών πολιτικών. Ο Φουκώ στο έργο του έκανε ξεκάθαρη της σύνδεση του νεοφιλελευθερισμού και της βιοπολιτικής. Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, ο Φουκώ έχει συζητηθεί κυρίως για την καινοτόμο προσέγγιση της εξουσίας που εισήγαγε. Η εξουσία για τον Φουκώ δεν έχει τη μορφή εμπορεύματος, δεν είναι κάτι που αποκτάται και μεταβιβάζεται. Ουσιαστικά οι σχέσεις εξουσίας υπάρχουν μέσα σε όλες τις κοινωνικές μας σχέσεις, τις οποίες διαμορφώνουν και καθορίζουν συγχρόνως. Οπότε οι σχέσεις εξουσίας, είναι αυτές που δημιουργούν τις ανισότητες στα πλαίσια των οικονομικών, πολιτικών ή άλλων κοινωνικών σχέσεων.

Ο Δοξιάδης στο βιβλίο του «Ο Φουκώ της φιλοσοφίας και της αριστεράς», κάνει ξεκάθαρο ότι η εξουσία ήταν ο σταθερός στόχος της κριτικής του Φουκώ (Δοξιάδης, 2015). Μια κριτική της εξουσίας που δεν επικεντρώνεται να αναλύσει τα πάντα από την «βάση» δηλαδή την οικονομική σφαίρα, αλλά δίνει βάση και στο «εποικοδόμημα», πράγμα που συνετέλεσε στο να καταστεί χρήσιμο εργαλείο στα χέρια νέων κοινωνικών κινημάτων, τα οποία δεν στηρίζονται απαραίτητα στην οικονομική ανάλυση της κοινωνίας (Δοξιάδης, 2015). Αυτή ακριβώς η αποφυγή του οικονομικού αναγωγισμού, μας επιτρέπει να προσεγγίσουμε τον καπιταλισμό όχι απλώς ως οικονομικό σύστημα, αλλά ως σύστημα εξουσίας, το ισχυρότερο από τη Βιομηχανική Επανάσταση και μετά, που στην πλέον γυμνή μορφή του σήμερα ταυτίζεται με αυτό που αποκαλείται «νεοφιλελευθερισμός» (Κακολύρης, 2016).

Έτσι λοιπόν βλέπουμε ότι ο νεοφιλελευθερισμός έχει προκαλέσει στην πραγματικότητα μία αντιστροφή της σχέσης μεταξύ του κοινωνικού με το οικονομικό. Γνωρίζουμε ότι για την οικονομία το πιο σημαντικό στοιχείο για την σωστή λειτουργία της σύμφωνα με τους κλασσικούς οικονομολόγους είναι ο ανταγωνισμός και συγκεκριμένα ο ελεύθερος. Αυτό που μας παρουσιάζει ο Φουκώ όπως αναφέραμε και παραπάνω, είναι ότι αυτή η οικονομική ορθολογικότητα που μπορεί μόνο ο ανταγωνισμός να εξασφαλίσει για τους νεοφιλελεύθερους, διακατέχεται σε όλους τους τομείς της ζωής μας μέσω μίας νέας κυβερνησιμότητας που λαμβάνει την επιβεβαίωση, την επαλήθευσή της από την οικονομία και από την αγορά.

Έχοντας περιγράψει περιληπτικά το δόγμα του νεοφιλελευθερισμού κατανοούμε ότι η οικονομική ορθολογικότητα του ανταγωνισμού οδηγεί στην ανάγνωση ή στην ανάλυση κάθε δραστηριότητάς μας μέσα από αυτό το πρίσμα. Η πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών όπως ανέφερα δεν έχει ξεφύγει από τον κυρίαρχο πολιτικό λόγο.

Είναι ενδιαφέρον να επισημαίνουμε ότι το σύγχρονο δόγμα του νεοφιλελευθερισμού αναπτύχθηκε σχεδόν παράλληλα την ίδια περίοδο με την πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Τα βιντεοπαιχνίδια έχοντας ως χαρακτηριστικά την ελευθερία βούλησης και την ατομική ευθύνη, είτε το θέλουν είτε όχι εξυπηρετούν και προάγουν έμμεσα τον κυρίαρχο πολιτικό λόγο ακόμη κι αν η κοινωνία θεωρούσε κάποτε τους ανθρώπους που ασχολούνταν με αυτά για πολλά χρόνια «χασομέρηδες» και εκτός παραγωγικού συστήματος αφού δεν προσέφεραν κανένα όφελος είτε στη κοινωνία είτε στους ίδιους σε οικονομικούς όρους. Διότι, όπως αναφέρει και ο Μαρκούζε, ο σύγχρονος άνθρωπος αισθάνεται ένοχος για όλες τις άσκοπες εκδηλώσεις του, όσες δηλαδή δεν συμβάλλουν στην παραγωγή ή την κατανάλωση υλικών αγαθών, και δεν οδηγούν στην κυριαρχία του πάνω στη φύση και τους συνανθρώπους του (Μαρκούζε, 1971, p. 12).

Οι παίκτες κάθε ηλικίας σαν έτοιμοι από πάντα «προγραμματίζονται» για τον σύγχρονο κόσμο. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι τα πιο σύγχρονα και αποτελεσματικότερα εργαλεία εκπαίδευσης. Παρακολουθώντας μικρά παιδιά να παίζουν είναι εντυπωσιακό να δούμε πόσες δεξιότητες αναπτύσσουν. Πρώτα απ' όλα αποκτούν τη δυνατότητα της γρήγορης σκέψης και απόφασης. Μία δεξιότητα (decision making) που θεωρείται πάρα πολύ σημαντική στο σύγχρονο κόσμο των επιχειρήσεων. Στο βιντεοπαιχνίδι πρέπει να αποφασίσεις τώρα τι θα κάνεις και πρέπει να αποφασίσεις σωστά. Αν δεν αποφασίσεις σωστά δεν πειράζει είναι κομμάτι της εκπαίδευσης, έχεις κι άλλες ευκαιρίες να βελτιώσεις τον τρόπο που λειτουργείς, ώστε να είναι αποτελεσματικός σύμφωνα με τις προσδοκίες και τις ανάγκες του συστήματος/βιντεοπαιχνιδιού. Επίσης σε πάρα πολλά παιχνίδια από πολύ μικρές ηλικίες μαθαίνουν την έννοια της διαχείρισης (management). Παιχνίδια όπως το Roblox και το Minecraft που προορίζονται κυρίως για μικρά παιδιά και παίζονται από εκατομμύρια από αυτά ανά τον κόσμο, αποκτούν έναν χαρακτήρα που μπορούν να εξελίξουν και να παίξουν πολλά και διάφορα mini games που συγκαταλέγονται μέσα σε αυτά όπου τους δίνουν τη δυνατότητα να διαχειρίζονται εκατοντάδες διαφορετικά αντικείμενα, να τα συνδυάζουν μεταξύ τους, να τα πουλάνε, να τα αγοράζουν, παράλληλα να υπολογίζουν έσοδα, έξοδα, κόστος, κέρδος, να αποφασίζουν τι και πως θα παράγουν, να φτιάχνουν επιχειρήσεις και άλλα πολλά πράγματα και διαδικασίες οι οποίες προσομοιώνουν με έναν μοναδικό και ευχάριστο τρόπο τις απαιτήσεις του κυρίαρχου λόγου. Έτσι λοιπόν ενώ τα παιδιά παίζουν, διασκεδάζουν ουσιαστικά αναπτύσσουν ακόμα περισσότερο μέσα τους τις βασικές αρχές του καπιταλιστικού συστήματος και του νεοφιλελεύθερου δόγματος. Βέβαια αυτές οι αρετές αναπτύσσονται σε ένα ασφαλές περιβάλλον και αυτός ο «ψευδορεαλισμός» δημιουργεί την ψευδή συνείδηση της ελεύθερης βούλησης και την ατομικής ευθύνης ως τα απαραίτητα εργαλεία για την επιτυχία. Έτσι λοιπόν παράγεται μία γραμμικότητα και αναλογία μεταξύ ατομικών αποφάσεων, δεξιοτήτων, εργασίας και αποτελεσματικότητας. Οπότε δημιουργείται σιγά σιγά η συνείδηση ότι η θέση ή μάλλον καλύτερα η κατάσταση που βρίσκεται και βιώνει το υποκείμενο σήμερα είτε καλή είτε κακή είναι καθαρά αποτέλεσμα της δικής του δραστηριότητας και δεν ευθύνεται το σύστημα γι' αυτό. Το σύστημα του επιστρέφει αποτελέσματα αναλόγως των δικών του δράσεων, άρα η μόνη ευθύνη της κάθε αποτυχίας ή επιτυχίας βαρύνει το υποκείμενο και ίσως την οικογένεια του για να θυμηθούμε τη γνωστή φράση της Μάργκαρετ Θάτσερ που περιγράφει σε μία γραμμή το σκεπτικό του νεοφιλελευθερισμού: «There's no such thing as society. There are individual men and women and there are families». Η αποτελεσματικότητα και η «θέση» που κατέχει κάθε υποκείμενο είτε στον ψηφιακό είτε στον πραγματικό κόσμο, είναι ατομική και όχι κοινωνική υπόθεση.

Παράλληλα με τον «μαγικό» κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών της ελεύθερης βούλησης, της ατομικής ευθύνης και της δίκαιης ανταμοιβής, ο ανταγωνισμός υποβόσκει απ'

άκρη σε άκρη στην πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Πρώτα απ' όλα ξεκίνησε κυρίως ως επικράτηση και κυριαρχία του παίκτη έναντι του συστήματος. Ο αντίπαλος/ανταγωνιστής ήταν ένας αλγόριθμος που ήλεγχε εξωγήινους, αεροπλανάκια, και διάφορους άλλους στερεοτυπικά «κακούς» που ήθελαν το κακό του παίκτη και έπρεπε να τους νικήσει. Όταν ο παίκτης παίζει μόνος, αρχικά έχει την εντύπωση ότι ανταγωνίζεται τον αλγόριθμο αλλά από ένα σημείο και μετά αρχίζει και ανταγωνίζεται τον εαυτό του πιέζοντας συνέχεια τις επιδόσεις του με σκοπό την αυτοβελτίωση και τα νέα ρεκόρ. Όπως οι δρομείς που χρονομετρούν τις αποστάσεις και προσπαθούν συνέχεια να βελτιώσουν τους χρόνους τους. Επιπλέον, τις πρώτες εποχές με τα arcade υπήρχε σε κάθε βιντεοπαιχνίδι το ranking του παιχνιδιού, όπου οι παίκτες κυρίως στα πιο εμπορικά παιχνίδια προσπαθούσαν να βάλουν να φαίνεται πρώτο το όνομά τους ή καλύτερα το nickname τους στην κορυφή αυτού του πίνακα.

Πέρα από την αυτοβελτίωση απέναντι στον ψηφιακό εχθρό, την προσπάθεια κατάκτησης κορυφής στα rankings, οι παίκτες μπορούν να παίξουν είτε μεταξύ τους είτε ως αντίπαλοι. Τα πρώτα χρόνια κυριαρχούσαν τα «1 vs 1» (1 εναντίον 1) σε διάφορα fighting games όπως το Mortal Kombat ή το Street Fighter της Capcom, ή σε παιχνίδια αθλημάτων όπως το FIFA ή το NBA Live της EA sports. Το 1 vs 1 έστρεψε τον ανταγωνισμό και το ενδιαφέρον των παικτών από τα μοτίβα του αλγορίθμου στην επικράτηση και κυριαρχία στον πραγματικό αντίπαλο, ο οποίος μπορεί να είναι ο κολλητός ή ο αδερφός του παίκτη.

Κάθε παίκτης ήθελε να αποδείξει ότι είναι ο καλύτερος. Προφανώς δεν έφτανε μόνο να αποδείξεις ότι είσαι ο καλύτερος στον κολλητό σου, στον αδερφό σου, στους φίλους σου, στο σχολείο σου. Αυτή την συμπεριφορά οι εταιρίες ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών προσπάθησαν να την αξιοποιήσουν, να βγάλουν περισσότερα κέρδη και να κάνουν το απαραίτητο promotion και μάρκετινγκ οργανώνοντας διαγωνισμούς. Οι διαγωνισμοί εντείνουν το ανταγωνιστικό πνεύμα. Στο ντοκιμαντέρ του Netflix «High Score: Η Χρυσή Εποχή του Gaming», βλέπουμε ότι οι διαγωνισμοί ήταν σημαντικά events κυρίως σε Αμερική αλλά και σε Ιαπωνία από την δεκαετία του 80. Συγχρόνως, οι διαγωνισμοί έθεσαν ως πρώτη προτεραιότητα πλέον ξεκάθαρα τη νίκη δηλαδή το αποτέλεσμα και όχι τη διαδικασία του παιχνιδιού. Η ελευθερία βούλησης θυσιάζεται στο βωμό του αποτελέσματος και η ατομική ευθύνη αναλαμβάνει τα ηνία να φέρει εις πέρα τον έναν και μοναδικό σκοπό που δεν είναι άλλος από την κυριαρχία του παίκτη έναντι όλων των άλλων. Μάλιστα, οι παίκτες δεν αποζητούν καμία ευχαρίστηση από το βιντεοπαιχνίδι, η μόνη επιθυμία που έχουν για να παίξουν το παιχνίδι είναι για να μπορέσουν να βρουν τρόπους ώστε να βελτιώσουν το σκορ τους και τις τεχνικές τους.

Με την είσοδο του διαδικτύου στο video gaming η κατάσταση άλλαξε δραστικά. Δεν θα ξεχάσω ποτέ τη χαρά που ένιωσα εν έτη 1999, μια εποχή όπου ελάχιστοι είχαν

ιντερνέτ στο σπίτι, όπου κατάφερα να συνδεθώ στους servers του Age of Empires 2. Το Age of Empires είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής στο οποίο φτιάχνεις πόλεις, αναπτύσσεις στρατό με διάφορες μονάδες όπως πεζικό, ιππικό, πυροβολικό κτλ και προσπαθείς να εξουδετερώσεις πλήρως τις αντίπαλες μονάδες. Ο τότε έφηβος εαυτός μου έπαιξε διαδικτυακά με έναν άνθρωπο που ζούσε σε ένα άλλο μακρινό σημείο του πλανήτη μας και μοιράστηκε κάποιες ώρες μαζί του...για την ιστορία κέρδισα.

Με παρόμοια χαρά, οι developers του Doom περιγράφανε στο ντοκιμαντέρ του Netflix «High Score: Η Χρυσή Εποχή του Gaming» την επιτυχία τους και την χαρά τους όταν κατάφεραν να συνδέσουν 2 παίκτες διαδικτυακά και να παίξουν το λεγόμενο deathmatch.

Το online gaming εμφανίσθηκε δειλά δειλά στα τέλη της δεκαετίας του 90. Όσο βελτιωνόταν η τεχνολογία τόσο σε υπολογιστική δύναμη όσο και σε διαδικτυακές ταχύτητες, νέα παιχνίδια εμφανιζόντουσαν τα οποία αξιοποιούσαν αυτές τις δυνατότητες. Ένα διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι που εδώ και 20 χρόνια περίπου συνεχίζει να παίζεται είναι το counterstrike. Το counterstrike βασίζεται στην γνωστή και κλασσική ιδέα παιχνιδιού που χωριζόμαστε σε κλέφτες και αστυνόμους και παίζαμε κυνηγητό, πόλεμο κτλ., μόνο που στο counterstrike είναι ανάμεσα σε ειδικές δυνάμεις και τρομοκράτες. Χωρίζονται οι παίκτες σε 2 ισάριθμες ομάδες π.χ. 10 vs 10 και νικήτρια ομάδα είναι αυτοί που θα σκοτώσει όλους τους αντιπάλους. Μόλις ολοκληρωθεί ο γύρος ξεκινάει άμεσα νέος γύρος. Μπορεί κάποιος παίκτης να παίξει εκατοντάδες μέχρι και χιλιάδες συνεχόμενους γύρους.

Εκτός από το Counterstike υπάρχουν πολλά άλλα βιντεοπαιχνίδια που ανήκουν στο μαζικό διαδικτυακό παιχνίδι ρόλων πολλαπλών παικτών (αγγλικά: massively multiplayer online role-playing game, ακρ. MMORPG). Τα MMORPG είναι ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών που αναμειγνύει τα είδη βιντεοπαιχνιδιών ρόλων και μαζικών διαδικτυακών παιχνιδιών πολλαπλών παικτών (MMOG). Στα παιχνίδια αυτά μπορεί να συμμετέχει ταυτόχρονα ένας μεγάλος αριθμός παικτών και να αλληλεπιδρά σε ένα κοινό κόσμο. Πιθανότατα, αρκετοί παίκτες περνάνε περισσότερη ώρα σε αυτούς τους ψηφιακούς κόσμους απ' ότι στον πραγματικό κόσμο. Αυτά τα είδους βιντεοπαιχνίδια ήταν ένας από τους βασικούς παράγοντες για την ανάπτυξη ενός βραχίονα της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών τα e-sports.

## E-Sports

Μετά από 40 περίπου χρόνια εξέλιξης, η πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών πλέον παρουσιάζεται και επικοινωνεί με πάρα πολλούς ανθρώπους μέσα από το σύγχρονο φαινόμενο των e-sports. Τα e-sports προϋποθέτουν βιντεοπαιχνίδια τα οποία περιέχουν ανταγωνιστικότητα μεταξύ των

παικτών, είτε ατομικά, είτε ομαδικά και χαρακτηρίζονται από τυποποίηση και κατηγοριοποίηση της «gaming» δραστηριότητας από εταιρίας ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών, τηλεοπτικά δίκτυα, χορηγοί και από ανθρώπους που η επαγγελματική τους ενασχόληση είναι η συνεχής βελτίωση των δεξιοτεχνιών τους και η αποτελεσματικότητα τους σε συγκεκριμένα και μόνο βιντεοπαιχνίδια. Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι κάθε δραστηριότητα που συνδέεται με τα βιντεοπαιχνίδια δεν μπορεί να περιγραφεί ως e-sport, όμως η έννοια των e-sports περιέχει απαραίτητως και μόνο το να παίζει κάποιος βιντεοπαιχνίδι. Το εμπορικό αλλά και το ερευνητικό ενδιαφέρον για τα e-sports αυξάνεται εκθετικά τα τελευταία χρόνια.

Τα eSports οργανώνονται συνήθως γύρω από συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών. Το πιο γνωστό είδος είναι τα Multiplayer Online Battle Arenas (MOBA), τα οποία προσφέρουν και τα μεγαλύτερα χρηματικά βραβεία. Παραδείγματα τέτοιου είδους παιχνιδιών είναι τα League of Legends και το Dota 2. Τα παιχνίδια αυτά παίζονται από 2 αντίπαλες ομάδες πέντε ατόμων, όπου κάθε παίκτης έχει συγκεκριμένο ρόλο στην ομάδα, και μέσω της συνεργασίας και των μηχανισμών που αναπτύσσουν προσπαθούν να καταλάβουν την «έδρα» της αντίπαλης ομάδας, ενώ παράλληλα προστατεύουν τη δική τους. Τα First-Person Shooters (FPS) που η ονομασία τους ουσιαστικά υποδηλώνει την οπτική που έχει ο παίκτης, δηλαδή βλέπει μόνο τα χέρια του και το όπλο που κρατάει κάθε φορά. Κλασικό και πολύ γνωστό FPS είναι το Counter-Strike: Global Offensive στο οποίο πάλι υπάρχουν 2 ομάδες που αποτελούνται από 5 παίκτες και ο σκοπός είναι να «σκοτώσεις» όλα τα μέλη της αντίπαλης ομάδας σε μία προσομοίωση πολέμου. Τα Real Time Strategy (RTS) με πιο γνωστό βιντεοπαιχνίδι σε αυτό το είδος το Starcraft 2, το οποίο παραμένει εδώ και χρόνια το πιο δημοφιλές esport σε μία πολύ ισχυρή αγορά όπως την Νότια Κορέα. Αν και σε αυτό το βιντεοπαιχνίδι μπορούν να υπάρξουν ομάδες, πιο διαδεδομένη ως esport είναι η περίπτωση του 1 vs 1. Σε αυτό το είδος παιχνιδιού κάθε παίκτης ελέγχει μία πληθώρα διαφορετικών μονάδων π.χ. πολεμικές μονάδες επίθεσης, μονάδες κατασκευής δομών και παραγωγής πόρων, μονάδες κατασκοπείας κτλ τις οποίες πρέπει να αξιοποιήσει με τέτοιο τρόπο και ικανότητα ώστε να εκμηδενίσει τις μονάδες του αντιπάλου. Επίσης υπάρχουν και άλλα είδη esports όπως τα collectible card games (π.χ. Hearthstone) ή sports games (π.χ. FIFA-series). Τα διαφορετικά είδη esports σχηματίζουν πολλές διαφορετικές υποκουλτούρες και ομάδες ανθρώπων με τα δικά τους χαρακτηριστικά, ακριβώς με τον ίδιο τρόπο που γίνεται και στα «παραδοσιακά» αθλήματα. Δηλαδή, αθλητής είναι ο τενίστας αθλητής και ο ποδοσφαιριστής, ο καθένας με τα δικά του χαρακτηριστικά όπως και το κοινό που παρακολουθεί τον καθένα. Φυσικά αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί κάποιος να ανήκει σε 2 οι περισσότερες υποκουλτούρες ταυτόχρονα.



Αν περιγράψαμε το «gaming» ως ένα παγόβουνο τότε το μεγάλο κομμάτι που βρίσκεται μέσα στο νερό είναι η πλειοψηφία των παικτών, ενώ οι παίκτες που ασχολούνται επαγγελματικά με κάποιο e-sport είναι το κομμάτι που ξεπροβάλλει πάνω από την επιφάνεια του νερού. Θα μπορούσαμε να παρομοιάσουμε τους ανθρώπους που παίζουν 1-2 φορές την εβδομάδα μπάσκετ ή ποδόσφαιρο με τους φίλους τους ως τους gamers γενικώς, ενώ προφανώς οι pro (από το professionals) gamers αντιστοιχούν στο πλήθος των επαγγελματιών αθλητών του μπάσκετ ή του ποδοσφαίρου.

Πολλοί ερευνητές τονίζουν ότι το φαινόμενο των eSports είναι ακόμα σε πρώιμο στάδιο είτε σαν βιομηχανία είτε σαν τομέας επιστημονικής έρευνας και ανάλυσης (Wagner, 2006; Polman et al., 2018). Παρά τα λίγα χρόνια του συγκεκριμένου κλάδου της πολιτιστικής βιομηχανίας των videogames, υπάρχουν πολλές εταιρίες και άτομα που δραστηριοποιούνται όπως και πολλοί και μεγάλοι χορηγοί. Το 2019 υπολογίζεται ότι περίπου 385 εκατομμύρια παρακολούθησαν κάποιο e-sport παγκοσμίως είτε διαδικτυακά είτε σε κάποιο στάδιο δια ζώσης (Polman et al., 2018). Η πορεία του κλάδου των e-sports, ειδικότερα τα τελευταία δέκα χρόνια, είναι συνεχώς ανοδική και δεν διαφαίνεται να αντιμετωπίσει κάποια σημαντική κρίση στα αμέσως επόμενα. Η βασική πρόκληση του κλάδου είναι να μπορέσει να διαμορφώσει και να σχηματοποιήσει στερεά θεμέλια τα οποία θα εγγυηθούν την διάρκεια σε βάθος χρόνου χωρίς να μετατραπεί μετά από λίγα χρόνια σε μία οικονομική φούσκα (Murray, Birt and Blakemore, 2020).

Το κύριο συστατικό του διαρκώς διευρυνόμενου οικοσυστήματος του κλάδου αποτελούν τα βιντεοπαιχνίδια, πάνω στα οποία βασίζεται και η μετέπειτα διαμόρφωση της επαγγελματικής σκηνής. Σήμερα, «το μεγαλύτερο eSports game στον κόσμο είναι το League of Legends» (Nalli, 2019). Μία εκτίμηση που βασίζεται σε ένα πλέγμα παραγόντων, όπως οι ενεργοί παίκτες, η σταθερότητα των ενεργών παικτών, η έκταση της επαγγελματικής σκηνής στον πλανήτη, η ακροαματικότητα, οι χορηγοί, οι επαγγελματικές εταιρίες του βιντεοπαιχνιδιού (Σορόπουλος, 2021).

Ο αριθμός των καταναλωτών, η συμμετοχή των pro gamers ή η παρακολούθηση των eSports αυξάνεται ραγδαία. Το 2013 υπήρξε καταγραφή όπου το παιχνίδι League of Legends είχε το 2<sup>ο</sup> υψηλότερο αριθμό τηλεθεατών, 27 εκατομμύρια, κερδίζοντας όλα τα κλασσικά αθλητικά γεγονότα σε τηλεθέαση (συμπεριλαμβανομένων των τελικών του NBA) εκτός από το πασίγνωστο Super Bowl.

Αφού έγινε μια σύντομη ανάλυση του φαινομένου των esports, το βασικό ερώτημα είναι πως θα μπορούσαμε τελικά να τα ορίσουμε. Υπάρχουν διάφοροι ορισμοί όμως δύσκολα μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι κάποιος είναι γενικά αποδεκτός (Wagner, 2006). Σε τέτοιες περιπτώσεις, ο απλούστερος ορισμός είναι ίσως και ο

πιο θεμιτός. Έτσι λοιπόν θα μπορούσα να υποστηρίξουμε ότι τα eSports είναι: «ανταγωνιστικό gaming». Επομένως ο όρος «παίζοντας βιντεοπαιχνίδια με ανταγωνιστικό τρόπο» πρέπει να επεξεργαστεί και να αναλυθεί περαιτέρω. Πολλά από τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να παιχτούν ανταγωνιστικά. Αυτό το γεγονός δεν είναι αρκετό για να χαρακτηριστεί κάποιο βιντεοπαιχνίδι ως e-sport. Ένας πιο ολοκληρωμένος ορισμός είναι ο εξής: «ESports ορίζεται επίσημα ένας χώρος αθλητικών δραστηριοτήτων, στον οποίο οι άνθρωποι αναπτύσσουν και εκπαιδεύουν ψυχικές και σωματικές ικανότητες στη χρήση τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνίας» (Wagner, 2006).

Οι Murray, Birt and Blakemore, υποστηρίζουν ότι η σύμπτυξη των όρων «electronic sports» σε «esports» περιγράφει έναν χώρο πολυμέσων και ανταγωνισμού που βρίσκεται γύρω από τα βιντεοπαιχνίδια, ενώ παράλληλα παίζεται σε υψηλό επίπεδο, ανταγωνιστικά, από επαγγελματίες αθλητές (Birt 2018; Murray, Birt & Blakemore 2020). Η παραπάνω διατύπωση συμπληρώνεται περαιτέρω από τους Hamari & Sjoblom αναφέροντας ότι τα esports είναι «μία μορφή sports, που το κυρίαρχο αποτέλεσμα δρομολογείται μέσω ηλεκτρονικών συστημάτων. Η εισαγωγή παικτών και ομάδων, αλλά και η εξαγωγή του esports συστήματος δηλαδή το παραγόμενο προϊόν διαχειρίζονται από Human-Computer Interfaces (Hamari & Sjoblom, 2017; Σορόπουλος, 2021).

Με βάση τα παραπάνω μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι τα eSports είναι μια μορφή αθλημάτων όπου βασική προϋπόθεση είναι η ύπαρξη ηλεκτρονικών συστημάτων και ενός βιντεοπαιχνιδιού τα οποία ορίζουν το μέσο αλλά και το πλαίσιο για την μετατροπή των κινήσεων, των σκέψεων και των στρατηγικών των παικτών ή/και των ομάδων σε ψηφιακές νοηματικές πράξεις οι οποίες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους και παράγουν κάθε στιγμή το οπτικοακουστικό προϊόν ως έξοδο/αποτέλεσμα των διεπαφών των ανθρώπων δια μέσου του συστήματος και του βιντεοπαιχνιδιού.

Βέβαια απέναντι σε αυτούς τους ορισμούς υπάρχουν άνθρωποι που όταν ακούνε ή βλέπουν τη σύνδεση της έννοιας των sports με τα βιντεοπαιχνίδια αντιδρούν διότι θεωρούν ότι τα sports και ευρύτερα ο αθλητισμός προάγει πρωτίστως την φυσική εξάσκηση και όχι το να κάθεται κάποιος με τις ώρες σε μια καρέκλα μπροστά σε μια οθόνη. Σίγουρα η πλειονότητα των esports δεν απαιτεί κινησιολογία με την κλασική έννοια των sports. Υπάρχουν κάποιες λίγες εξαιρέσεις όπως διαγωνισμοί χορού μέσω βιντεοπαιχνιδιών, στους οποίους ερευνητές εντόπισαν ότι οι παίκτες είχαν παρόμοιες μετρήσεις οξυγόνου και ρυθμό μεταβολισμού με ανθρώπους που εκτελούσαν ασκήσεις γυμναστικής (e.g. Bronner et al., 2013). Μία άλλη έρευνα σύγκρινε τα επίπεδα κορτιζόλης, μίας ορμόνης που θεωρείται η κατεξοχήν ορμόνη του στρες, μεταξύ pro gamers των esports και κορυφαίων παικτών σε κλασικά sports. Η έρευνα έδειξε ότι τα επίπεδα κορτιζόλης μεταξύ των pro gamers ήταν παρόμοια με αυτά των οδηγών ταχύτητας (Rudolf et al., 2016).

Σύμφωνα με έναν ερευνητή από το Γερμανικό Αθλητικό Πανεπιστήμιο «οι pro gamers των eSports επιτυγχάνουν έως και 400 κινήσεις στο πληκτρολόγιο και το ποντίκι ανά λεπτό, τέσσερις φορές περισσότερο από τον μέσο άνθρωπο. Η δυσκολία να συγχρονιστούν ταυτόχρονα και τα 2 χέρια ενώ το καθένα έχει συγκεκριμένη διεργασία σε σχέση με το βιντεοπαιχνίδι παράλληλα με την όραση και την ακοή, απαιτεί την ταυτόχρονη χρήση πολλών μερών του εγκεφάλου. Τέτοιο υψηλό επίπεδο πίεσης και συντονισμού δεν έχει παρατηρηθεί σε οποιοδήποτε άλλο άθλημα, ούτε καν σε παίκτες πινγκ-πονγκ, οι οποίοι απαιτούν υψηλό επίπεδο συντονισμού χεριού-ματιού (Pimenta, 2017). Μία παρόμοια σύγκριση πραγματοποιήθηκε από το ELEAGUE η οποία ανέφερε ότι οι pro gamers του Counter Strike είχαν μέση ταχύτητα οπτικής αντίδρασης 287 χιλιοστά του δευτερολέπτου. Οι επαγγελματίες παίκτες του NFL (αμερικανικό ποδόσφαιρο, football) είχαν μέσο όρο 309, του MLB (baseball) 317 ενώ του NBA (Basket) ήταν 279 χιλιοστά του δευτερολέπτου. Μόνο οι τερματοφύλακες του NHL είχαν γρηγορότερες αντιδράσεις με 255 κ χιλιοστά του δευτερολέπτου (Reddit, 2019).

Υπάρχουν πολλοί και διαφορετικοί τρόποι να δούμε το φαινόμενο του e-sports. Η πραγματικότητα και η δυναμική του φαινομένου μας δείχνει ότι ήρθε για να μείνει και κυρίως να διαμορφώσει τη σύγχρονη αλλά και την μελλοντική κουλτούρα. Στο Netflix αυτή τη στιγμή (2021) υπάρχουν 2 ντοκιμαντέρ που έχουν σα θεματολογία τα esports. Το ένα ντοκιμαντέρ τιτλοφορείται «Not a Game». Από τον τίτλο είναι εμφανές ότι το ντοκιμαντέρ παρουσιάζει τη σοβαρότητα που έχουν πλέον τα βιντεοπαιχνίδια, πώς επηρεάζουν την καθημερινότητα κυρίως των νέων ανθρώπων είτε ως διασκέδαση, είτε ως επάγγελμα, είτε ως μία εθιστική διαδικασία. Περιληπτικά το συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ αν και ξεκινάει με τα προβλήματα εθισμού που δημιουργούνται από τις πολλές ώρες παιχνιδιού καθημερινά, στο μεγαλύτερο κομμάτι του παρουσιάζει τα θετικά του επαγγελματικού gaming πως δίνει διέξοδο σε πολλούς νέους παρουσιάζοντας νέες ευκαιρίες σε ένα κοινωνικό περιβάλλον που είναι όλο και πιο δύσκολο γι' αυτούς, ώστε να δουλέψουν και να κοινωνικοποιηθούν σε μία νέα βιομηχανία κάνοντας αυτό που αγαπούν.

Το δεύτερο ντοκιμαντέρ του Netflix πραγματεύεται το βιντεοπαιχνίδι League of Legends (LOL). Η παραγωγή παρουσιάζει την ίδρυση την εταιρίας RIOT GAMES και την προσπάθειά τους να αναπτύξουν το LOL και να το εξελίσουν στο παγκόσμιο φαινόμενο που είναι πλέον εν έτη 2021. Αξίζει να αναφέρουμε ότι το LOL παίζεται καθημερινά από σχεδόν 22 εκατομμύρια ανθρώπους σε 145 διαφορετικές χώρες.

Τα 2 παραπάνω ντοκιμαντέρ είχαν επικεντρωθεί κυρίως στα θετικά των e-sports. Δύο είναι οι κύριες κατηγορίες στις οποίες συγκαταλέγονται τα επιχειρήματα για τη θετική προσέγγιση που πρέπει να έχει η κοινωνία απέναντι στα e-sports:

1. Τα e-sports μετατρέπουν τον παίκτη σε επαγγελματία.

Δηλαδή το κοινωνικό στερεότυπο του παθητικού και κοινωνικά απροσάρμοστου παιδιού/εφήβου που «σκοτώνει» την ώρα του παίζοντας στο δωμάτιο του συνδεδεμένος ακατάπαυστα στο αγαπημένο του παιχνίδι, μετατρέπεται σε έναν επαγγελματία, ο οποίος κάνει αυτό που αγαπάει και μπορεί να κερδίζει πάρα πολύ καλά λεφτά. Η μετατροπή από την ευτελή ιδιότητα του παθητικού καταναλωτή σε έναν δυναμικό εν δυνάμει παραγωγό κέρδους αξιοποιώντας το ατομικό «εργατικό» του κεφάλαιο, δίνει μια προοπτική της έννοιας του gaming, η οποία είναι σύμφωνη με τον κυρίαρχο πολιτικό λόγο του νεοφιλελευθερισμού. Ουσιαστικά, αυτό που «διαφημίζεται» είναι ότι πλέον ο παίκτης έχει την ευθύνη ή τουλάχιστον την επιλογή να μετατρέψει την ενασχόληση του με κάποια βιντεοπαιχνίδια σε κάτι που θα του αποφέρει κέρδος κάνοντας αυτό που του αρέσει και αγαπάει. Δηλαδή ικανοποιεί το βασικό δόγμα του κυρίαρχου λόγου που είναι η παραγωγικότητα. Όσο καλύτερος γίνεται κάποιος σε ένα e-sport, τόσο περισσότερο θα ανταμείβεται γι' αυτό, οπότε είναι καθαρά ευθύνη του παίκτη ανεξαρτήτως συστήματος πόσο ψηλά θα φτάσει. Σε αυτό το σημείο βλέπουμε πως επαναλαμβάνετε ξανά στον κλάδο των βιντεοπαιχνιδιών, η νέα κυβερνησιμότητα που μας περιέγραφε ο Φουκώ όσον αφορά την επιβεβαίωση και την κοινωνική αποδοχή του κλάδου μέσα από την επαλήθευσή του από την οικονομία και από την αγορά.

Έτσι λοιπόν, τα esports με την μετατροπή των παικτών από casual gamers σε pro gamers άλλαξε για πάντα την έννοια του gaming. Πλέον οι παίκτες δεν είναι απλοί καταναλωτές βιντεοπαιχνιδιών που ξοδεύουν/σπαταλούν χρόνο. Οι παίκτες έχουν μετατραπεί σε παραγωγικούς ανθρώπους, επαγγελματίες (pro). Ο επαγγελματισμός της πολιτιστικής βιομηχανίας των video games τα εντάσσει όλο και περισσότερο στον κυρίαρχο λόγο. Μάλιστα ο κυρίαρχος λόγος της εποχής μας αρχίζει και χρησιμοποιεί όλο και περισσότερο τα video games έχοντας αναγνωρίσει ότι εκτός από τις πραγματικές αγορές, οφείλει να επεκταθεί και να κατακτήσει και τους ψηφιακούς κόσμους και κοινότητες μετατρέποντάς τες σε αγορές. Παράλληλα οι παίκτες παύουν να νιώθουν μονοδιάστατοι και αλλοτριωμένοι διότι έχουν ταυτίσει την εργασία με το παιχνίδι, την καλλιτεχνική δημιουργία και γενικά με την ελεύθερη απόλαυση της ηδονής. Αυτή η αλλαγή μπορεί με τη σειρά της να οδηγήσει σε μία νέα μορφή αλλοτρίωσης και μονοδιάστατης προσωπικότητας. Αυτό μπορεί να συμβεί διότι οι επαγγελματίες παίκτες βυθίζονται όλο και περισσότερο στο παιχνίδι και στον κόσμο τους δημιουργώντας μια σχέση αδυναμίας και φυγής απέναντι στο φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον.

## 2. Τα e-sports δημιουργούν κοινότητες

Σε έναν σύγχρονο δυστοπικό κόσμο που οι περισσότεροι άνθρωποι δυσκολεύονται να προσαρμοστούν για διάφορους λόγους όπως οικονομικούς, κοινωνικούς, πολιτισμικούς κ.α., οι ψηφιακοί κόσμοι, ας μου επιτραπεί, μετατράπηκαν στο «αποκούμπι» αυτών των ανθρώπων, μέσα στους οποίους χάνονται για να βρουν

είτε την ηρεμία είτε την ένταση γενικότερα την συναισθηματική τους ολοκλήρωση, να γεμίσουν σαν άνθρωποι ώστε να είναι ψυχολογικά καλά με τον εαυτό τους.

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να επαναλάβω ότι οι περισσότεροι άνθρωποι που ασχολούνται με τα e-sports, στη συντριπτική τους πλειοψηφία ασχολούνται μόνο με ένα συγκεκριμένο βιντεοπαιχνίδι. Αυτό το παιχνίδι γίνεται ο κόσμος τους, ένας κόσμος στον οποίο περνάνε ίσως περισσότερες ώρες αν αφαιρέσουμε τον ύπνο απ' ότι στον πραγματικό, συμβατικό κόσμο.

Αναμφισβήτητα αυτό το γεγονός έχει μεγάλη επιρροή στο χαρακτήρα των υποκειμένων. Ως ψηφιακές ταυτότητες/ ψηφιακά υποκείμενα συναναστρέφονται με άλλα ψηφιακά υποκείμενα δημιουργώντας δεσμούς συνεργασίας, φιλίας και αγάπης. Αυτές οι νεοσύστατες κοινότητες σχηματίζονται από άτομα που το οικονομικό και πολιτισμικό προφίλ τους στην πραγματική ζωή τους, τα εξωτερικά τους χαρακτηριστικά, τουλάχιστον στην αρχή παίζουν από μικρό έως καθόλου ρόλο.

Έτσι λοιπόν αυτές οι κοινότητες τουλάχιστον στα πρώτα τους στάδια δεν βασίζονται σε παραδοσιακούς ταξικούς, σεξιστικούς και ρατσιστικούς διαχωρισμούς. Το κάθε υποκείμενο ουσιαστικά αποκτά μια ψηφιακή υπόσταση με τελείως διαφορετικά χαρακτηριστικά τα οποία έχουν σχέση με τον ψηφιακό κόσμο με τον οποίο αλληλεπιδρά και συγχρόνως δεν έχει ούτε όνομα, ούτε κοινωνικό/οικονομικό status ούτε εθνικότητα.

Βέβαια τα φαινόμενα λεκτικής, σεξιστικής και άλλων μορφών βίας (cyber-bullying) δεν έχουν εξαλειφθεί τελείως. Σε ένα άκρως ανταγωνιστικό περιβάλλον σε συνδυασμό με την υπερένταση του «αγώνα» και την πίεση της ήττας, οι παίκτες γίνονται «κακοί», προκατειλημμένοι αναπαράγουν τις στερεοτυπικές πατριαρχικές μισογυνικές απόψεις ακόμα κι αν δεν τις πιστεύουν και παρουσιάζουν εύκολα τον κακό εαυτό τους εκτοξεύοντας είτε προς συμπαίκτες είτε προς αντιπάλους κατάρες, βρισιές και άλλους υποτιμητικούς χαρακτηρισμούς.

Οι εταιρίες ανάπτυξης όσο και τα περισσότερα μέλη της κοινότητας, ακολουθούν μία πολιτική ορθότητα ως προς αυτά τα αρνητικά φαινόμενα και προσπαθούν να αποβάλουν αυτές τις συμπεριφορές και τα άτομα που τις υποστηρίζουν, διότι μπορούν ανά πάσα στιγμή να μειώσουν την αξία της υπηρεσίας που προσφέρουν, πλήττοντας το δικό του βιντεοπαιχνίδι αλλά και το χώρο γενικότερα, συνδέοντάς τον με αρνητικές συμπεριφορές και παρακινώντας την κοινή γνώμη να έχει μια αρνητική προδιάθεση προς αυτόν.

Ο κοινωνικός/οικονομικός διαχωρισμός σε αυτούς τους ψηφιακούς κόσμους προϋπάρχει, διότι βασική προϋπόθεση για να μπορέσει κάποιος άνθρωπος να είναι μέλος, είναι να έχει στην κατοχή του έναν καλό υπολογιστή, τα σχετικά

περιφερειακά του για να μπορεί να συμμετάσχει στο esports και απαραίτητως μία πάρα πολύ καλή σύνδεση διαδικτύου. Η καλή σύνδεση στο διαδίκτυο από μόνη της είναι το βασικότερο χαρακτηριστικό ταξικής και οικονομικής διάκρισης. Είναι βέβαιο ότι είναι ένα προϊόν/υπηρεσία που απευθύνεται σε ανθρώπους οι οποίοι έχουν εξασφαλίσει τα βασικά στη ζωή τους και μπορούν να «επενδύσουν» σε τέτοιο εξοπλισμό ενώ παράλληλα διαθέτουν ελεύθερες εργατοώρες για να χτίσουν και να αποκτήσουν τις δεξιότητες ώστε να ανέβουν επίπεδα και από casual gamers να μετατρέπονται σε βάρους χρόνου σε pro.

Παρά την αύξηση των διαχωρισμών παγκοσμίως το κοινό των esports αυξάνεται και αναμένεται ότι αυτή η τάση θα συνεχιστεί. Όλο και περισσότεροι άνθρωποι ασχολούνται με το θέμα λόγω της συνεχώς αυξανόμενης ενημέρωσης των μέσων ενημέρωσης για τα esports. Στην πραγματικότητα, η ευκολία πρόσβασης σε περιεχόμενο esports οδηγεί αυτήν την εξέλιξη η οποία με τη σειρά τους τροφοδοτούν συνεχώς τα μέσα με νέο υλικό. Η εξέλιξη του live streaming έχει προσφέρει πολλές επιλογές πρόσβασης σε περιεχόμενο esports. Οι πλατφόρμες όπως το Twitch ή το YouTube προσφέρουν εκατομμύρια ώρες gaming καθημερινά για παρακολούθηση σε όλο τον πλανήτη ταυτόχρονα.

Με όλο και περισσότερους professional, semi-professional and casual gamers αλλά και διαγωνισμούς που δημιουργούνται παντού αλλά και μεταδίδονται παντού ανά πάσα στιγμή, τα αυξανόμενα χρηματικά έπαθλα από τουρνουά σε συνδυασμό από τους γνωστούς pro/influencers, οι οποίοι με το δικό τους τρόπο παράγουν περιεχόμενο και δημιουργούν μια νέα σχέση καταναλωτικών προτύπων μεταξύ παικτών και θεατών και εν συνεχεία με τις εταιρίες του κλάδου και τους χορηγούς τους.

Αυτά τα νέα πρότυπα, οι νέες δομές αγοράς που σχετίζονται με τα Esports, υιοθετούνται από τον κυρίαρχο λόγο που πλέον τα θεωρεί έναν πολύ σημαντικό κλάδο ανάπτυξης της πραγματικής οικονομίας που σχετίζεται με τα sports, τα games, την ψυχαγωγία και γενικότερα το χώρο του θεάματος. Η υιοθέτηση των esports από τον κυρίαρχο καπιταλιστικό λόγο προϋποθέτει τη βιομηχανοποίησή τους, η οποία θα τους προσδίδει επαγγελματισμό για να προσφέρουν ακόμα υψηλότερης ποιότητας υπηρεσίες και εμπειρίες σε όλα τα επίπεδα.

Ο εμπυθιστικός και ο κοινωνικός χαρακτήρας αυτών των μορφών, η δυνατότητα αλληλεπίδρασης και συμμετοχής, είναι αυτό που εμπνέει κυρίως τις νεότερες ηλικιακές ομάδες. Η υψηλή ανταγωνιστικότητα είναι το βασικό συστατικό όπου διαμορφώνει τη εμπειρία και αυξάνει την ένταση των παιχνιδιών, η οποία με τη σειρά της μαγνητίζει το κοινό.

Για παράδειγμα, το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα League of Legends ήταν το μεγαλύτερο τουρνουά του 2019 όπου άγγιξε σε ώρες ζωντανής τηλεθέασης στο Twitch και το

YouTube, τα 105,5 εκατομμύρια ώρες. Τα esports είναι ένας πολύ σημαντικός κλάδος της πολιτιστικής βιομηχανίας των video games, στον οποίο οι χορηγοί απολαμβάνουν πολύ υψηλότερα επίπεδα δημοτικότητας από ό, τι σε άλλους αθλητικούς και ψυχαγωγικούς τομείς. Αυτό οφείλεται σε ένα βαθμό στη στενή σύνδεση μεταξύ θεατών και παικτών, οδηγώντας σε έντονο αίσθημα αγάπης και εγγύτητας με τις προσωπικότητες στα esports. Οι κοινότητες Esports στον δυτικό κόσμο συνδέονται στενά μέσω πλατφορμών όπως το Twitch, το YouTube, το Discord, το 9Gag, το Reddit, το Instagram και το TikTok, καθώς και τα αντίστοιχά τους στην κινεζική αγορά. Οι θαυμαστές μπορούν να ανταλλάξουν απόψεις, συναισθήματα και αγαπημένες στιγμές και να δημιουργήσουν κοινωνικά δίκτυα. Αυτές οι κοινότητες ισχυροποιούνται, δομούνται και παράγουν τη δική τους γλώσσα, σύμβολα, μοτίβα και προπαντός αξίες. Η συνέχιση της επιτυχίας των κόσμων των e-sports βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη συμμετοχή του κόσμου ως υβρίδια θεατών/παικτών. Η συνειδητοποίηση ότι η δημοκρατικοποίηση και η συμμετοχικότητα των μελών αυτών των κοινοτήτων είναι το βασικό στοιχείο επιτυχίας τους, θα παίξει σημαντικό ρόλο για το μέλλον. Αν υπάρξει μια κρίσιμη μάζα ανθρώπων που πλέον θα θεωρούνται θεατές και όχι gamers τότε είναι πολύ πιθανό αυτές οι δομές να κλυδωνιστούν και να καταρρεύσουν.

## Συμμετοχική Κουλτούρα

Μέχρι στιγμής είδαμε ότι το υποκείμενο στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών γενικώς αλλά ιδιαιτέρως στα esports ελέγχεται και δραστηριοποιείται κυρίως βάση των νεοφιλελεύθερων λογικών και πολιτικών. Με αυτή την έννοια, η ελευθερία βούλησης και η αλληλεπίδραση που περικλείεται στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, προωθείται με έναν τρόπο συμβατικό στον ηγεμονικό λόγο, στις πρακτικές και στο ήδη υπάρχον σύστημα. Σύμφωνα με την Brookey and Booth (2006, p. 218), στα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια, «δεν δίνεται η δυνατότητα στον παίκτη να αλλάξει τη δομή και τη σχεδίαση του παιχνιδιού », και ως εκ τούτου επιβάλλονται περιορισμοί στις επιλογές που είναι διαθέσιμες στους παίκτες, οι οποίες «δεν επιτρέπουν τα είδη των αλλαγών που θα μπορούσαν να οδηγήσουν σε μία ιδεολογική αντίσταση».

Ωστόσο, επειδή αυτοί οι νεοφιλελεύθεροι ορθολογισμοί προωθούν το ιδανικό του αυτόνομου και αυτοδιοικούμενου υποκειμένου, δημιουργούν επίσης την ευκαιρία για ελευθερία βούλησης και πράξης στα όρια των γραμμών θραύσης αυτών των συστημάτων. Ο νεοφιλελευθερισμός βασίζει την «επιτυχία» του στο ότι δίνει επιλογές στα άτομα, καθιστώντας τα υπεύθυνα για τις αποφάσεις που παίρνουν, τι φτιάχνουν και κάνουν. Αλλά, θα μπορούσε να ειπωθεί, ότι οι δυνάμεις του νεοφιλελευθερισμού και ο κυρίαρχος λόγος του στην εποχή μας έχει φυτέψει και το σπόρο για τις προϋποθέσεις της διάλυσής του. Ο δίχως κανέναν περιορισμό της

ατομικής ελευθερίας και της ατομικής ευθύνης, έχουν δημιουργήσει υποκείμενα με μεγάλο βαθμό ελευθερίας όπου μπορούν να ξεφύγουν από τον κυρίαρχο ορθολογισμό. Ο Deleuze (1990, p. 165) θεωρεί ότι κάθε σύστημα (dispositif) έχει δύο ομάδες εσωτερικών δυνάμεων. Η μία ομάδα δυνάμεων χρησιμεύει στην στασιμότητα της παρούσας κατάστασης και στην επανάληψη, ενώ η άλλη ομάδα δυνάμεων σχετίζεται με τη δημιουργικότητα. Η δεύτερη ομάδα δυνάμεων περιλαμβάνει την διάσπαση, την θραύση και τη ρήξη με αποτέλεσμα να ορίζουν την μετάβαση από το υπάρχον σύστημα στο επόμενο. Έτσι λοιπόν το κάθε σύστημα δημιουργεί τις πιθανότητες και τις δυνατότητες της καταστροφής του. Παρομοίως στα βιντεοπαιχνίδια, οι παίκτες ψάχνουν παρόμοια bugs και glitches δηλαδή κενά ή λάθη του κώδικα ώστε να εκμεταλλευθούν προς το συμφέρον τους (Daniel & Garry, 2018, p. 75).

Συνήθως, ακούμε και διαβάζουμε πολύ συχνά για την έλλειψη επικοινωνίας και την άνοδο της ατομικότητας λόγω της τεχνολογίας. Υπάρχουν όμως και ερευνητές που υποστηρίζουν ότι η άνοδος των νέων ψηφιακών τεχνολογιών δεν προωθεί μόνο την εξατομικευμένη κοινωνία, αλλά προσφέρει νέα εργαλεία και μορφές επικοινωνίας, συνεργασίας. Συγκεκριμένα, υποστηρίζουν ότι οι νέες τεχνολογίες μέσω επικοινωνίας, όπως το Διαδίκτυο και τα βιντεοπαιχνίδια, μαζί με τις σχετικές αλλαγές στα χαρακτηριστικά του κοινού, οδήγησαν σε μια πιο συλλογική, συνεργατική κουλτούρα την επονομαζόμενη ως «Συμμετοχική κουλτούρα» (Jenkins, 2006, p. 60; Jenkins et al., 2005 p. 7).

Η συμμετοχική κουλτούρα νοείται ως η κουλτούρα που δίνει τη δυνατότητα στα μέλη μιας κοινότητας να αλληλεπιδρούν ενεργά μέσω των νέων τεχνολογικών μέσων επικοινωνίας με τέτοιο τρόπο ώστε ο μέσος χρήστης να μπορεί να εκφραστεί, σχολιάσει, αναδημοσιεύσει και εν τέλει βοηθήσει τα άλλα μέλη της κοινότητας με οποιοδήποτε τρόπο πιστεύει ότι μπορεί.

Η συμμετοχική κουλτούρα θα μπορούσε να οριστεί από τα παρακάτω χαρακτηριστικά (Jenkins et al., 2005, p. 7):

1. Δυνατότητα έκφρασης και συμμετοχής των μελών.
2. Δημιουργία κλίματος για την παραγωγή περιεχομένου από τον καθένα και την κοινή χρήση των δημιουργιών κάποιου μαζί με άλλα μέλη.
3. Τα παλαιότερα μέλη καθοδηγούν και μεταλαμπαδεύουν γνώσεις και διαδικασίες που κατέχουν και γνωρίζουν στα νέα αρχάρια μέλη.
4. Τα μέλη νιώθουν χρήσιμα και ότι συνεισφέρουν στη κοινότητα
5. Τα μέλη αισθάνονται κάποιο βαθμό κοινωνικής σύνδεσης μεταξύ τους και ενδιαφέρονται για τις απόψεις και τις πράξεις των άλλων.



Η βασική ιδέα της συμμετοχικής κουλτούρας περιστρέφεται γύρω από την δυνατότητα του καθενός να μπορεί να συμβάλει σημαντικά σε κάθε είδους συλλογικές πολιτιστικές εκφράσεις. Ως εκ τούτου, στην συμμετοχική κουλτούρα δημιουργείται μια κουλτούρα που καθιστά την παραγωγή, υλικού και όχι μόνο, προσβάσιμη σε μεγάλα τμήματα του πληθυσμού, στα οποία η συνεργασία και η αλληλεξάρτηση μεταξύ των κοινωνικών παραγόντων είναι ζωτικής σημασίας για να καθίσταται αυτή η κουλτούρα αποτελεσματική και βιώσιμη.

Πέρα από τον καταναλωτισμό και τον ανταγωνισμό που αναλύσαμε προηγουμένως, βλέπουμε ότι σε αυτές τις κοινότητες αναπτύσσονται συμπεριφορές που βασίζονται στη συνεισφορά, δημιουργώντας νέους τρόπους συνεργασίας και συμμετοχής, φτιάχνοντας ισχυρούς δεσμούς μεταξύ των μελών. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι δεν είναι υποχρέωση του κάθε μέλους να συνεισφέρει στην κοινότητα, όμως πρέπει να νιώθει ότι έχει τη δυνατότητα να συνεισφέρει ελεύθερα με ό,τι και όπως θέλει, όποτε θέλει.

Υπάρχει μία αλλαγή παραδείγματος στην αλληλεπίδραση των ανθρώπων με τα μέσα. Μέσα σε αυτό το νέο πλαίσιο η κατανάλωση με την παραγωγή αναμειγνύονται, το διάβασμα γίνεται γράψιμο, ο θεατής γίνεται παίκτης και δημιουργός. Το παθητικό κοινό των καταναλωτών έχει περάσει στο παρελθόν και μία κουλτούρα της συμμετοχής, της ενεργητικότητας και της πράξης έχει αναπτυχθεί. Τα όρια μεταξύ παραγωγής και κατανάλωσης είναι πλέον θολά και δυσδιάκριτα. Τα μέσα παραγωγής μπορούν να χρησιμοποιηθούν σχεδόν ελεύθερα απ' όλους και να δημιουργήσουν υλικό που μπορεί να τους αποφέρει κέρδος. Γι αυτή τη διττή έννοια του χρήστη, που είναι και consumer (καταναλωτής) αλλά και producer (παραγωγός), χρησιμοποιείται η συνδυαστική λέξη prosumer.

Εκτός από παραγωγός, ο καταναλωτής μπορεί να μετατραπεί και σε επενδυτή. Πολλοί ανεξάρτητοι μικροί παραγωγοί βιντεοπαιχνιδιών και όχι μόνο, χρησιμοποιούν πλατφόρμες crowdfunding όπως το Kickstarter και το indiegogo. Αυτές οι πλατφόρμες επικοινωνούν το βιντεοπαιχνίδι με τον κόσμο και σε όσους φαίνεται ενδιαφέρον δίνουν ένα ποσό χρημάτων για να βοηθήσουν στην υλοποίησή του. Αυτό που κερδίζει ο καταναλωτής/επενδυτής είναι σίγουρα το παιχνίδι συνήθως σε προνομιακή τιμή το όνομα του στα credits, ακόμα και πιθανόν το όνομά του μέσα στο παιχνίδι και στην υπόθεση ανάλογα με το ποσό που δίνει.

Ένα ωραίο ελληνικό παράδειγμα σχετικό με το crowdfunding είναι το βιντεοπαιχνίδι «GO HEROES: Prometheus». Σύσσωμη η ελληνική κοινότητα video gaming διαφήμιζε την προσπάθεια ολοκλήρωσης του συγκεκριμένου βιντεοπαιχνιδιού, κοινοποιώντας συνεχώς τα links για το crowdfunding, κάνοντας αφιερώματα στο παιχνίδι και τους δημιουργούς του. Το αποτέλεσμα ήταν να μαζευτούν περισσότερα χρήματα απ' όσα είχαν βάλει στόχο για να μπορέσουν να υλοποιήσουν το

βιντεοπαιχνίδι. Ο «μελλοντικός» καταναλωτής αντλεί μεγάλη ικανοποίηση για την συμβολή του στην ανάπτυξη του βιντεοπαιχνιδιού. Έστω και με ένα μικροποσό νιώθει πραγματικά κομμάτι αυτού του βιντεοπαιχνιδιού και «παράγοντας» ολοκλήρωσής του. Το crowdfunding συμβάλει ενεργά στην εξέλιξη της συμμετοχικής κοινότητας και κουλτούρας, δίνοντας τη δυνατότητα στον καθένα να συμβάλει, να βοηθήσει και εν τέλει να συμμετάσχει σε προσπάθειες οι οποίες τον εμπνέουν.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι η επιτομή της συμμετοχικής κουλτούρας. Καθημερινά youtubers ανεβάζουν εκατοντάδες video με walkthroughs και mods στα κοινωνικά δίκτυα. Πολλοί άνθρωποι αφιερώνουν χρόνο για να σχεδιάσουν αριστουργήματα (fan art and fiction) ως φόρο τιμής για τα παιχνίδια που αγαπάνε. Περιοδικά, websites, reviews, παρουσιάσεις, lives podcast καθημερινά είναι κοινοί τόποι των ανθρώπων που αγαπάνε το gaming, είναι κομμάτι του εαυτού τους, της καθημερινότητάς τους και της ζωής τους. Νέοι developers εξασκούνται στην ανάπτυξη παιχνιδιών προσπαθώντας να φτιάξουν νέα παιχνίδια ή mods στα παιχνίδια που τους αρέσουν. Τα Fangames είναι βιντεοπαιχνίδια που φτιάχνονται από θαυμαστές με βάση τίτλους από δημοφιλή franchise βιντεοπαιχνιδιών. Πολλά fangames προσπαθούν να αντιγράψουν ή να διασκευάσουν το αρχικό σχέδιο, το παιχνίδι και τους χαρακτήρες του «γνήσιου» βιντεοπαιχνιδιού. Τα fangames δεν φημίζοταν για την ποιότητά τους ως προς τις τεχνικές, όμως οι συνεχείς εξελίξεις στην τεχνολογία και στα διαθέσιμα εργαλεία έχουν διευκολύνει τη δημιουργία παιχνιδιών υψηλής ποιότητας. Τα Fangames μπορούν να θεωρηθούν ως περιεχόμενο που δημιουργείται από τον χρήστη. Έτσι με την σειρά τους συμβάλλουν στην συμμετοχική κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών. Τέλος οι εκθέσεις και τα συνέδρια που συναντιούνται κάθε χρόνο οι λάτρεις των βιντεοπαιχνιδιών, είναι θεσμός για πολλούς ανθρώπους και ευκαιρία για πολλούς να συναντήσουν τους διαδικτυακούς τους φίλους, πολλές φορές ντυμένοι με κοστούμια cosplay, βιώνοντας πιο έντονα την όλη εμπειρία.

## Συζητώντας για τα video games

Οι επιστήμες έχουν ως σκοπό να εξηγήσουν τον κόσμο και την πραγματικότητα όχι επακριβώς αλλά να δώσουν τουλάχιστον μία ερμηνεία. Κάθε εποχή ο άνθρωπος προσπαθεί να εξηγήσει τον κόσμο στον οποίο ζει σύμφωνα με την κατεστημένη θεωρία, τον κυρίαρχο λόγο που επικρατεί. Για χιλιάδες χρόνια μέχρι και σήμερα πολλοί άνθρωποι πιστεύουν ότι είμαστε δημιουργήματα κάποιου ή κάποιων θεών. Οι θεοί σε όλες σχεδόν τις θρησκείες είναι κάποιες οντότητες που υπάρχουν έξω από το χώρο και το χρόνο όπως τον γνωρίζουμε. Αυτοί ως δημιουργοί μας, μας έπλασαν καθ' εικόνα και καθ' ομοίωση. Η σύγχρονη εποχή χαρακτηρίζεται όμως

περισσότερο από τα τεχνολογικά επιτεύγματα και όχι από την θρησκευτικότητα. Τα τεχνολογικά επιτεύγματα σε συνδυασμό με την επικράτηση της επιστημονικής γνώσης και επαλήθευσης ως πανάκεια για να γίνει κάτι αποδεκτό, η ερμηνεία της ύπαρξής μας έχει ακολουθήσει άλλες διαδρομές. Μία σχετικά σύγχρονη υπόθεση είναι η υπόθεση ότι ο κόσμος είναι μία προσομοίωση, δηλαδή με απλά λόγια ένα βιντεοπαιχνίδι (Virk, 2019). Αυτή η ιδέα έχει παρατηρηθεί και παρουσιαστεί σε διάφορες ταινίες, σειρές και βιβλία επιστημονικής φαντασίας. Σε λίγους μήνες (Δεκέμβριος, 2021) βγαίνει το τέταρτο μέρος της σειράς ταινιών «Matrix». Λίγο πολύ το Matrix μας περιέγραψε ότι ζούμε σε ένα βιντεοπαιχνίδι-εικονικό κόσμο και ότι δεν είμαστε σε θέση να το συνειδητοποιήσουμε, μία σύγχρονη έκδοση της αλληγορίας του Σπηλαίου που περιγράφεται από τον Πλάτωνα στο έργο του «Πολιτεία».

Έτσι λοιπόν, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως έννοια για να εξηγήσουν και ερμηνεύσουν το σύγχρονο κόσμο. Δηλαδή, τα βιντεοπαιχνίδια αν και προϊόν της σύγχρονης πραγματικότητας φτιαγμένα από τα ίδια συστατικά, ως ένα νέο είδος που συνδυάζει την τέχνη, το παιχνίδι και την τεχνολογία αναμοχλεύει τα συστατικά του σύγχρονου κόσμου με αποτέλεσμα να αναδύονται οι μηχανισμοί και οι δυνάμεις που κινούν το σύγχρονο κόσμο μας.

Τα βιντεοπαιχνίδια αντιπροσωπεύουν μια νέα ζωντανή τέχνη, μια κατάλληλη για την σύγχρονη ψηφιακή εποχή. Ανοίγουν νέες αισθητικές εμπειρίες και μεταμορφώνουν την οθόνη του υπολογιστή σε ένα πεδίο πειραματισμού και καινοτομίας που είναι ευρέως προσβάσιμο. Οι σύγχρονες προσπάθειες διαδραστικής αφήγησης όπου ο αφηγητής και ο θεατής αλληλοδιαμορφώνουν την «ιστορία» μέσω της τεχνολογίας είναι μία μοντέρνα και πρωτοποριακή μορφή τέχνης που αναδεικνύει τη δημιουργικότητα, την εξερεύνηση, την αίσθηση της διασκέδασης, τη δημιουργία έντονων συναισθημάτων, και εν τέλει μοναδικών εμπειριών μέσα από το gameplay του κάθε βιντεοπαιχνιδιού.

Η τέχνη είναι αυτό που οι άνθρωποι επιτυγχάνουν όταν δεν ξέρουν τι να κάνουν, όταν οι γραμμές στον οδικό χάρτη είναι αχνές, όταν η φόρμουλα και τα μοτίβα είναι ασαφής, όταν το προϊόν της δουλειάς τους είναι νέο και μοναδικό. Η τέχνη υπάρχει, με άλλα λόγια, στην αιχμή, στα όρια και εκεί είναι που βρίσκονται τα βιντεοπαιχνίδια, προφανώς όχι όλα, στο μεγαλύτερο μέρος της ιστορίας τους. Οι σχεδιαστές βιντεοπαιχνιδιών δημιούργησαν έργα που πυροδότησαν τη φαντασία μας και την μετέτρεψαν σε κάτι «υπαρκτό» έστω και ψηφιακό που έκανε τις καρδιές μας να πάλλονται δυνατά και να βιώνουμε μοναδικές εμπειρίες. Οι σχεδιαστές βιντεοπαιχνιδιών ορίστηκαν σαν έννοια και βαπτίστηκαν από το αγαθό που δημιούργησαν. Πριν τη δημιουργία των βιντεοπαιχνιδιών ήταν οτιδήποτε άλλο όπως προγραμματιστές, γραφίστες, σεναριογράφοι κτλ. Είχαν το θάρρος να

ασχοληθούν με κάτι χωρίς προηγούμενο και χωρίς κανένα δίκτυ ασφαλείας όπως θα όριζε η νεωτεριστική ορθολογιστική προσέγγιση.

Ο Shigeru Miyamoto, δημιουργός του Super Mario, της πασίγνωστης μασκότ της Nintendo, θεωρείται ως ο πρώτος μεγάλος master σχεδιαστής βιντεοπαιχνιδιών, σχεδιάζει τα βιντεοπαιχνίδια του γύρω από ρήματα, δηλαδή γύρω από τις ενέργειες που επιτρέπει το βιντεοπαιχνίδι να εκτελούν οι παίκτες. Θέλει κάθε παιχνίδι να εισάγει ένα νέο είδος αποστολής, επιτρέποντας στον παίκτη να κάνει κάτι που κανένα άλλο παιχνίδι δεν είχε επιτρέψει στο παρελθόν. Μια προσεκτική ανάλυση των βιντεοπαιχνιδιών που έχει αναπτύξει ο Miyamoto αποκαλύπτει ότι σχεδιάζει το βιντεοπαιχνίδι με τέτοιο τρόπο ώστε να διευκολύνει αλλά και να εμποδίζει ταυτόχρονα την ικανότητά των παικτών να πραγματοποιήσουν αυτή τη νέα δράση με αποτέλεσμα να δημιουργεί ένα δραματικό πλαίσιο στο οποίο αυτές οι δράσεις αποκτούν αισθητική μορφή και αφηγηματική σημασία.

Τα βιντεοπαιχνίδια παρουσιάζουν εναλλακτικές πραγματικότητες, οι οποίες έρχονται σε σύγκρουση με την πραγματικότητα που έχουμε κατασκευάσει και στην οποία ζούμε. Αυτές οι εναλλακτικές πραγματικότητες, δεν είναι απαραίτητο να είναι ιδανικές για να αναδείξουν τις στρεβλότητες του σύγχρονου κόσμου. Όπως αναφέραμε ένας βασικός λόγος για τον οποίο τα περισσότερα άτομα παίζουν είναι η φυγή/απόδραση. Η συνεχής ανάγκη απόδρασης δημιουργεί αναπόφευκτα μία σύγκριση. Οι άνθρωποι αφιερώνουν όλο και περισσότερο χρόνο στους ψηφιακούς κόσμους τους, με αποτέλεσμα η «συμβατική» πραγματικότητα να μετατρέπεται σε ένα μικρό παράγοντα διαμόρφωσης του υποκειμένου. Η πραγματικότητα, οι φυσικές ανάγκες και οι υποχρεώσεις μετατρέπονται σε έναν «θόρυβο», σε μία ενόχληση που αναγκάζει τους παίκτες ανά τακτά χρονικά διαστήματα να διακόπτουν την αγαπημένη ενασχόληση τους και να επανασυνδέονται στο φυσικό κόσμο. Αυτή η επανασύνδεση κάθε φορά αναδεικνύει τα προβλήματα και τη φαιλότητα του οικονομικού, κοινωνικού και πολιτικού συστήματος που είναι «αναγκασμένοι» να κινούνται οι άνθρωποι. Αυτό το γεγονός από μόνο του είναι ένας παράγοντας συνειδητοποίησης αλλά και πιθανότατα αιτία δράσης ενάντια σε αυτή τη καθημερινότητα.

## **Συμπεράσματα**

Σε ένα τόσο δυναμικό πλαίσιο όπως η πολιτιστική βιομηχανία των Βιντεοπαιχνιδιών ίσως είναι αδόκιμος ο τίτλος «Συμπεράσματα». Παρά τη σύντομη και σύγχρονη ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών, οι πληροφορίες και τα δεδομένα είναι τόσα πολλά και πηγάζουν από πολλά διαφορετικά επιστημονικά πεδία όπου καθιστά την εξαγωγή γενικών συμπερασμάτων εξαιρετικά δύσκολη. Παρ' όλα αυτά ακόμα και

αυτή η σύντομη μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να αναδείξει χρήσιμα συμπεράσματα. Όπως ανέφερα και στην εισαγωγή, η εργασία αυτή έχει ως σκοπό να χρησιμοποιήσει «φακούς» που θα μπορέσουν να αναδείξουν νέα στοιχεία και οπτικές των βιντεοπαιχνιδιών. Ένας «φακός» είναι η πολιτιστική βιομηχανία όπως ορίστηκε από τη σχολή της Φρανκφούρτης. Ένας ακόμα σημαντικός «φακός» είναι τα έργα του Φουκώ κυρίως αυτά που συσχετίζονται με τον νεοφιλελευθερισμό. Με αυτούς τους φακούς το «βλέμμα» μας μπορεί να εντοπίσει τα στοιχεία και τις δυνάμεις που σχηματίζουν και κινούν τον κόσμο και την κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών. Αυτά τα στοιχεία με τη σειρά τους ανατροφοδοτούν τις κοινωνικές επιστήμες και προσφέρουν χρήσιμες πληροφορίες για την ανάλυση του σύγχρονου κόσμου.

Τα βιντεοπαιχνίδια αποκαλύπτουν τον τρόπο λειτουργίας της σύγχρονης κοινωνίας. Κύριο συστατικό των βιντεοπαιχνιδιών είναι η ψευδαισθηση της ελεύθερης βούλησης ή μάλλον καλύτερα η προσομοίωση της ελεύθερης βούλησης έχοντας τη δυνατότητα να προχωρήσεις το βιντεοπαιχνίδι κατά βούληση. Όμως στην πραγματικότητα στην συντριπτική πλειοψηφία των βιντεοπαιχνιδιών οι μόνες κινήσεις που μπορείς να κάνεις είναι αυτές που σου επιτρέπει το σύστημα και συγχρόνως το σύστημα σου καθορίζει και τη διαδικασία ανταμοιβής ή ποινής αυτών των επιλογών και κινήσεων. Βλέπουμε δηλαδή μία προσομοίωση της σύγχρονης κραταιάς αντίληψης του νεοφιλελευθερισμού περί ελεύθερης βούλησης. Η ελευθερία κυρίως με τους οικονομικούς όρους της ιδιωτικής πρωτοβουλίας που ευαγγελίζεται και προστάζει η σύγχρονη κοινωνία είναι μία ψευδαισθηση διότι μέσα στο σύστημα της ελεύθερης αγοράς οι επιλογές που έχουμε ως καταναλωτές είναι περιορισμένες και πανομοιότυπες ενώ κάποιος σαν εργαζόμενος θεωρητικά έχει την επιλογή να μην συνεργαστεί με κάποιον που δεν ικανοποιεί το μισθό που επιθυμεί απλά μπορεί να πεινάσει αυτός και η οικογένειά του ή να μείνει στο δρόμο αν τελικά δεν δεχθεί τις δουλειές που του προσφέρονται απλόχερα από το ελεύθερο σύστημα της αγοράς. Δηλαδή το ότι είσαι φτωχός ή εξαρτημένος από την εργασία σου είναι επιλογή σου και μάλιστα κατακριτέα γιατί θεωρείσαι απλά τεμπέλης.

Η σύγχρονη κοινωνία, αυτό το υβρίδιο φυσικών και ψηφιακών στοιχείων, φαίνεται να είναι ικανή να εμποδίσει κάθε κοινωνική αλλαγή — κάθε ποιοτικό μετασχηματισμό παρά τον καινούργιο προσανατολισμό στην παραγωγική διαδικασία και τους καινούργιους τρόπους ζωής.

Επιπλέον, το δίκαιο σύστημα ανταμοιβής και ποινών των βιντεοπαιχνιδιών αμβλύνει τα προβλήματα του σύγχρονου καπιταλιστικού συστήματος και τονίζει τα θετικά του στοιχεία. Παρουσιάζοντας μία προκαθορισμένη αλγοριθμική και μαθητικοποιημένη σχέση μεταξύ υποκειμένου, πράξης και

αποτελέσματος/απολαβής. Δηλαδή όσο καλύτερος και αποτελεσματικότερος γίνεσαι, τόσο καλύτερες θα είναι οι απολαβές σου.

Προσπαθώντας λοιπόν να γνωρίσουμε και να κατανοήσουμε την πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών καταλήγουμε τελικά να αντιληφθούμε τους μηχανισμούς της σύγχρονης κοινωνίας και των υποκειμένων. Αυτό δεν γίνεται άλλωστε κάθε φορά που εντρυφούμε σε ένα προϊόν της σύγχρονης κουλτούρας; Εκτός από την κατανόηση του, τα συστατικά του είναι στοιχεία της κοινωνίας που το δημιούργησε και συγχρόνως συνδιαμορφώνει μία νέα κοινωνία.

Η πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών είναι πρωτοποριακή και διαφορετική σε σχέση με τις παραδοσιακές πολιτιστικές βιομηχανίες, λόγω της ενεργής συμμετοχής των παικτών που δεν είναι απλοί παθητικοί θεατές και συνδιαμορφώνουν το τελικό αγαθό. Η σύνδεση των βιντεοπαιχνιδιών με τη σχολή της Φρανκφούρτης ανέδειξε ότι παρά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κλάδου των βιντεοπαιχνιδιών δεν μπόρεσε να αποφύγει τις βασικές «ασθένειες» που αποκτά ένα πολιτιστικός κλάδος όταν βιομηχανοποιείται. Τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών αντί να μοιάζουν ότι είναι αποκύημα της φαντασίας των σχεδιαστών ανάπτυξης, συχνά μοιάζουν να έχουν παραχθεί από μια καλό-λαδωμένη μηχανή στείρας αυτό-αναπαραγωγής. Η βιομηχανία κατακλύζεται από προϊόντα, τα οποία αντιγράφουν το ένα το άλλο και προσφέρουν “φωτοτυπημένες” εμπειρίες, με του ίδιους βαρετούς στόχους, τις ίδιες ιδέες (σε έναν ατελείωτο αριθμό μικρών παραλλαγών) και έναν εκκωφαντικό “μαρκετίστικο” “θόρυβο” κενών τεχνικοτήτων να αντηχεί σαν αντίλαλος, μήπως και καλυφθεί η κραυγαλέα αυτή έλλειψη δημιουργικού θάρρους και “τρέλας” που είναι απαραίτητα σε κάθε αξιόλογο έργο. Το “Άλλαξε ο Μανωλιός και έβαλε τα ρούχα του αλλιώς”, εν ολίγοις, είναι μια έκφραση που θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί πολύ συχνά στον χώρο (Πρίτσκας, 2021).

Ίσως τελικά αυτή η πληθώρα βιντεοπαιχνιδιών που κινούνται είτε σε μέτρια είτε σε χαμηλά επίπεδα ως προς την δημιουργικότητα, την πρωτοτυπία και την τεχνική λόγω της βιομηχανοποίησης του κλάδου, βοηθούν να ξεχωρίσουν ακόμα περισσότερο τα βιντεοπαιχνίδια που φαίνονται να έχουν βγει από ένα δικό τους καινούργιο καλούπι το οποίο ξεχωρίζει από την υπόλοιπη βιομηχανία.

Βέβαια, στα βιντεοπαιχνίδια δεν πρέπει να ιεροποιούμε τη διαφορετικότητα αλλά να προσπαθούμε να την προσεγγίζουμε με κριτική σκέψη και να εντοπίζουμε τα μηνύματα που θέλει να μας επικοινωνήσει. Ένα βιντεοπαιχνίδι αν επιδιώκει απλά τη διαφορετικότητα μόνο και μόνο για να είναι διαφορετικό, τότε λειτουργεί με παρόμοιο τρόπο όσο και να προσπαθεί να αντιγράψει πιστά την όποια κυρίαρχη τάση. Ουσιαστικά ανήκει στο ίδιο πλαίσιο συστήματος ανάλυσης χωρίς να προσπαθεί να αλλάξει αυτό το τυποποιημένο σύστημα. Δηλαδή το διαφορετικό δεν

είναι αυταπόδεικτο στοιχείο μιας ανωτερότητας από τις “τυποποιημένες” μάζες. Τέτοιου είδους διαφορετικότητες ουσιαστικά είναι ελιτίστικες συμπεριφορές που ξεχειλίζουν από έπαρση και υποκρισία, χωρίς να προσφέρουν τίποτα δημιουργικό ή καινούργιο στους παίκτες.

Τα βιντεοπαιχνίδια άνοιξαν νέα τοπία και νέες οράσεις, προοπτικές που δεν υπήρξαν ποτέ. Μία νέα πολιτιστική βιομηχανία που κινείται στα όρια και έρχεται σιγά σιγά να ξαναορίσει τις πολιτιστικές βιομηχανίες του παρελθόντος, αλλά και τον πολιτισμό και την κουλτούρα του μέλλοντος. Όποτε ένα σημαντικό ζήτημα είναι να μάθουμε να ακούμε και να διαβάζουμε ως κοινωνικοί επιστήμονες την πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Όπως είδαμε στην παρούσα μελέτη, εφαρμόζοντας τα ήδη υπάρχοντα εργαλεία και θεωρίες όπως την κριτική θεωρία αλλά και τις φουκωϊκές έννοιες, οι ερευνητές μπορούν να ερμηνεύσουν και να μελετήσουν περαιτέρω την πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, τις συμπεριφορές των παικτών, των άλλων παραγόντων/μεταβλητών της βιομηχανίας, όπως τις εταιρίες ανάπτυξης και να εκμαιεύσουν πολύ χρήσιμα συμπεράσματα τόσο για τα βιντεοπαιχνίδια, όσο και για την σύγχρονη κοινωνία. Η ανάλυση της μέχρι στιγμής βιβλιογραφίας ανέδειξε ότι η πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών εξελίσσεται προς δύο αντίρροπες κατευθύνσεις.

Η μία κατεύθυνση είναι η ενίσχυση του κυρίαρχου νεοφιλελεύθερου λόγου μέσω της λογικής της ελεύθερης βούλησης, της ατομικής ευθύνης και του ανταγωνισμού. Παράλληλα είναι πιθανό να εξασθενεί τις αντιδράσεις του πιο «αγωνιστικού» κοινού και ικανό για κοινωνικές ανατροπές, αυτό της νεολαίας. Δηλαδή, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν εύκολα να μετατραπούν και να χρησιμοποιηθούν ως το πιο χρήσιμο και αποτελεσματικό εργαλείο που θα αποσυμπιέζει την αντίδραση της κοινωνίας και θα αποπροσανατολίζει τους νέους οι οποίοι θα αντιμετωπίζουν την πραγματικότητα με αποστροφή αλλά χωρίς να έχουν καμία επιθυμία να συμμετέχουν και να την αλλάξουν. Είναι πολύ προτιμότερο να συνδεθούν στον κόσμο του αγαπημένου τους ψηφιακού παιχνιδιού και ταυτόχρονα να αποσυνδεθούν από τον πραγματικό κόσμο, τα άγχη, τα προβλήματα και τις ψυχώσεις που μπορεί να δημιουργεί. Το βιντεοπαιχνίδι μετατρέπεται σε μία ατομική προσωρινή λύση προβλημάτων χωρίς να αντιμετωπίζει και να συνειδητοποιεί το άτομο/παίκτης τις πραγματικές αιτίες και πηγές των προβλημάτων του.

Παράλληλα, η πολιτιστική βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών ακονίζει συνεχώς το μυαλό του παίκτη, το έχει συνέχεια σε ενεργή θέση μάχης και όχι σε παθητική, το εκπαιδεύει να λειτουργεί γρήγορα, άμεσα και σε συγκεκριμένους χρόνους και στόχους, ενώ ταυτόχρονα αδυνατίζει τη διάθεση για την παραδοσιακή συμμετοχή στα πολιτικά και στα κοινά αφού έχουν μετατραπεί σε κάτι παλαιό, αποκρουστικό και ξένο. Το υποκείμενο/παίκτης προγραμματίζεται ή επαναπρογραμματίζεται και

μετατρέπεται σταδιακά στον ιδανικό εργαζόμενο της σύγχρονης νεοφιλελεύθερης καπιταλιστικής παραγωγής, αναπτύσσοντας τις αρεστές αρετές του συστήματος και των νέων συνθηκών εργασίας, εξαφανίζοντας ή εξασθενώντας τις όποιες αντιδράσεις για ανατροπή ή αλλαγή μπορούσε να σκεφτεί ή να δράσει το υποκείμενο/παίκτης. Όμως σύμφωνα με τον Φουκώ, από τη στιγμή που δεν υπάρχει αντίδραση δεν υπάρχει και εξουσία. Οι παίκτες αφομοιώνονται από το σύστημα και λειτουργούν σε αρμονία με αυτό.

Όπως αναφέρει και ο Μαρκούζε στο έργο του «ο μονοδιάστατος άνθρωπος» (Μαρκούζε, 1971, p.11) το κατεστημένο στις προηγμένες βιομηχανικές κοινωνίες έχει τα μέσα να διαμορφώνει τα ατομικά ένστικτα χωρίς να τα καταπιέζει άμεσα. Μπορεί μάλιστα να τους προσφέρει την ψευδαίσθηση της ικανοποίησης.

Η δεύτερη κατεύθυνση περιέχει «δυνάμεις» που είναι ακριβώς αντίθετες από αυτές της παραπάνω παραγράφου. Δηλαδή ενώ αναπτύσσεται η ατομικότητα και ο ανταγωνισμός αναπτύσσεται συγχρόνως η συνεργασία μεταξύ των ατόμων, δημιουργούνται κοινότητες με ενεργά μέλη που προσπαθούν ανά πάσα στιγμή να βοηθήσουν και να μοιραστούν τις γνώσεις. Κοινότητες οι οποίες είναι φτιαγμένες χωρίς τα τυπικά χαρακτηριστικά έθνους, γλώσσας, περιοχής κτλ, αλλά στην αγάπη τους για κάποιο ή κάποια παιχνίδια. Η συμμετοχική κουλτούρα ανθίζει στο χώρο του gaming είτε το επαγγελματικό (esports), είτε το ερασιτεχνικό.

Οι ερασιτέχνες gamers που είναι και η πλειοψηφία, καθημερινά κοινωνικοποιούνται μέσα από τα διαδικτυακά παιχνίδια ή ενώνονται και δημιουργούν πολλούς μικρούς κόμβους επικοινωνίας, λόγων των διαδικτυακών καναλιών που παρακολουθούν.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να σημειωθεί ότι οι streamers που συνήθως είναι νεαρά παιδιά, αγόρια και κορίτσια έχουν επωμιστεί άθελά τους μία πολύ σημαντική ευθύνη χωρίς να το έχουν συνειδητοποιήσει ιδιαίτερα. Αυτά τα παιδιά έχουν πολύ κόσμο που τους «ακολουθούν» στα social media και τους παρακολουθούν. Το κοινό τους αποτελείται συνήθως από άτομα προεφηβικής ηλικίας και άνω. Η απόλυτη ελευθερία έκφρασης που περιβάλλει τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, χωρίς κανένα έλεγχο για το τι θα πει κάποιο άτομο και πως θα εκφράζεται, ενέχει κινδύνους δημιουργίας μέτριου υλικού με το οποίο αλληλεπιδρά το νεανικό κοινό. Ένα κοινό που ακόμα είναι άγουρο και επηρεάζεται έντονα με οτιδήποτε έρχεται σε επαφή, διότι ακόμα αναπτύσσει τα κριτήριά του. Γι' αυτό το λόγο οι streamers πρέπει να αναλογιστούν την ευθύνη που έχουν και να προσπαθούν συνέχεια να βελτιώσουν την ποιότητα και την αισθητική των μεταδόσεων τους και να μην θυσιάζονται στο βωμό των θεάσεων, των likes και των κοινοποιήσεων κάνοντας και λέγοντας πράγματα που μειώνουν το αισθητικό αποτέλεσμα και πρόσκαιρα δημιουργούν μία αύξηση της ενεργοποίησης του κοινού του.



Παράλληλα το κοινό πρέπει να αναπτύξει τα δικά του αισθητικά κριτήρια και όταν «ξοδεύει» χρόνο σε gaming ή περιήγηση στο διαδίκτυο σχετική με gaming, πρέπει να αναζητεί και να προκρίνει περιπτώσεις οι οποίες θα δημιουργούν μία ποιοτική αλληλεπίδραση του παίκτη/θεατή με το μέσο. Επειδή μεγάλο ποσοστό του κοινού είναι ανήλικα παιδιά, ο ρόλος των γονέων σε αυτά τα θέματα είναι καθοριστικός. Από την αρχή της μελέτης αναφερθήκαμε στη «ρετσινιά» που έχουν τα βιντεοπαιχνίδια και πως με την πρώτη ευκαιρία συνδέονται με αρνητικές κοινωνικές συμπεριφορές και σχέσεις εξάρτησης των παικτών με αυτά. Οι γονείς είναι λογικό να αγχώνονται και να νιώθουν υπεύθυνοι για τη σωστή καθοδήγηση των παιδιών τους. Προφανώς στο σύγχρονο κόσμο το να θέσεις περιορισμούς ή να απαγορεύσεις ένα παιδί από το να παίζει βιντεοπαιχνίδια επί της ουσίας το περιορίζεις από το σύγχρονο κόσμο και πραγματικότητα, αποξενώνοντας το από το κοινωνικό του σύνολο είτε ψηφιακά γιατί δεν θα μπορεί να παίξει με τα άλλα παιδιά, είτε φυσικά γιατί δεν θα έχουν τα ίδια ενδιαφέροντα. Η παιδική χαρά, τα γήπεδα έχουν αντικατασταθεί από τα βιντεοπαιχνίδια μέσω της οθόνης.

Είναι εύλογο να υπάρχουν προβληματισμοί σχετικά με την υπερβολική χρήση των βιντεοπαιχνιδιών κυρίως από τις νεαρές ηλικίες. Η σύγχρονη αντιμετώπιση όμως των υπερβολών δεν στηρίζεται στις απαγορεύσεις και στους περιορισμούς. Οι προτάσεις που δίνουν οι ειδικοί είναι οι γονείς να προσπαθήσουν να γνωρίσουν τον κόσμο των video games συζητώντας με τα παιδιά τους και μαθαίνοντας τι παίζουν, τι σκοπό έχουν αυτά τα παιχνίδια, πως διασκεδάζουν, πως συνδέονται με τους φίλους τους, πως και γιατί νιώθουν χαρούμενα και πετυχημένα μέσα σε αυτό τον κόσμο. Τα παιδιά εξελίσσουν τους χαρακτήρες τους με τα βιντεοπαιχνίδια καθημερινά, το θέμα είναι ότι αρκετοί γονείς μένουν εκτός από αυτή την εξέλιξη και ουσιαστικά αποξενώνονται από τα παιδιά τους. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα χώρος που τα παιδιά αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους, τις γνώσεις τους και τη δημιουργικότητα τους και δεν πρέπει οι γονείς να μένουν εκτός από τον κόσμο αυτό. Οι γονείς γνωρίζοντας ακόμα και συμμετέχοντας στα βιντεοπαιχνίδια με τα παιδιά τους, δημιουργούν ισχυρούς ποιοτικούς δεσμούς, με αποτέλεσμα να υπάρχει μια υγιής σχέση μεταξύ τους. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά είναι σε θέση να επικοινωνήσουν καλύτερα με τους γονείς τους. Η βελτίωση της επικοινωνίας θα δώσει τη δυνατότητα στους γονείς και θα αυξήσει τις πιθανότητες να πείσουν τα παιδιά τους να ασχοληθούν και με άλλες δραστηριότητες εκτός από το gaming.

Παράλληλα όμως βλέπουμε μια τεράστια αντιστροφή του παραδείγματος σχετικά με ιδέα περί gaming. Δηλαδή τα πρώτα χρόνια κέρδιζε κυρίως παιδιά που προσπαθούσαν στο ψηφιακό κόσμο να βρουν τη γαλήνη και να καλύψουν τα κενά που ένιωθαν ότι είχαν στο φυσικό κόσμο και αντιμετώπιζαν προβλήματα κοινωνικοποίησης και συμπεριφοράς ενώ στην σύγχρονη εποχή αν κάποιο παιδί

δεν έχει καμία επιθυμία να παίξει με βιντεοπαιχνίδια θεωρείται εκτός τόπου και χρόνου.

Ο χλευασμός του κλάδου κυρίως τα πρώτα χρόνια ήταν έντονος από τις παραδοσιακές πολιτιστικές βιομηχανίες όπως η τηλεόραση και το ραδιόφωνο. Εν έτη 2021 σε πολλές χώρες όπως τις Ηνωμένες Πολιτείες, την Κίνα, την Ιαπωνία, την Ν. Κορέα και κάποιες Ευρωπαϊκές χώρες τα esports και το gaming γενικότερα σαν τρόπο ζωής έχουν γίνει mainstream και trendy. Οι αγορές και οι βιομηχανίες τα «αγκάλιασαν», συνειδητοποίησαν τις προοπτικές τους με αποτέλεσμα οι κοινωνίες με τη σειρά τους να τα καταλαβαίνουν και να τα δέχονται.

Το θέμα είναι πως αυτή η παράμετρος επηρεάζει τις σύγχρονες υποκειμενικότητες, τι εργαλεία τις δίνει ώστε να διαμορφώσουν τις κοινωνίες του μέλλοντος.

## Αντί επιλόγου

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν ήταν παρθενογένεση. Είναι καλλιτεχνικά, τεχνολογικά προϊόντα που γεννιούνται στην κοινωνικοπολιτική ατμόσφαιρα της εποχής τους και συμβάλλουν είτε εσκεμμένα, είτε άθελα τους στον διαρκή ιστορικό μετασχηματισμό της. Έτσι λοιπόν τα παιχνίδια γεννήθηκαν μέσα στο κοινωνικοπολιτικό πλαίσιο του νεοφιλελευθερισμού και θα ήταν σχεδόν αδύνατο να μην έχουν επηρεαστεί αλλά και να έχουν εναντιωθεί σε αυτό.

Για να είμαστε ακριβείς και τα πρώτα χρόνια η ορθολογικότητα του ανταγωνισμού ήταν ένα από τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά της βιομηχανίας, όμως συνδυαζόταν από μία απλότητα, έναν ερασιτεχνισμό, μία παιδικότητα, με μία γοητεία φρεσκάδας, καινούργιου και διαφορετικού, χαρακτηριστικά που επικρατούσαν στον στυγνό κυνικό ανταγωνισμό και μείωναν την επίδρασή του. Τα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια ήταν περισσότερο παιχνίδια και λιγότερο διαγωνισμοί/ανταγωνισμοί. Αυτό δεν σημαίνει ότι στη σύγχρονη εποχή δεν υπάρχουν βιντεοπαιχνίδια τα οποία έχουν χαρακτηριστεί αριστουργήματα τα οποία προσφέρουν μοναδικές εμπειρίες σε εκατομμύρια παίκτες ανά τον κόσμο.

Έτσι λοιπόν ενώ αρχικά η βιομηχανία διακατεχόταν κυρίως από φρέσκες δημιουργικές καλλιτεχνικές διεργασίες, οι οποίες άνοιγαν τους ορίζοντες του κλάδου, σταδιακά και με την εισαγωγή κολοσσών οι οποίοι εξειδικεύονται στο βιομηχανικό τρόπο παραγωγής, τα προϊόντα της πολιτιστικής βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών άρχισαν να πολλαπλασιάζονται χωρίς όμως να προσφέρουν με τον ίδιο ρυθμό νέες εμπειρίες στους παίκτες. Οι άνθρωποι από παίκτες που αλληλεπιδρούν με πολιτιστικά αγαθά μετατρέπονται όλο και περισσότερο σε καταναλωτές πανομοιότυπων αντιγραφών εμπορικών επιτυχιών. Παρ' όλα αυτά

αναδεικνύονται όλο και περισσότερο στο κύριο τεχνολογικό, καλλιτεχνικό μέσο της σύγχρονης κοινωνίας.

Γι' αυτό το λόγο, η κριτική πρέπει να είναι συνεχής και αυστηρή. Να εντοπίζει τα προβλήματα του χώρου και να προβλέπει τις προβληματικές κατευθύνσεις που μπορεί να ακολουθήσει ο κλάδος. Συγχρόνως πρέπει να είναι καλοπροαίρετη. Άλλωστε δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι και για το «χειρότερο» βιντεοπαιχνίδι πολλοί άνθρωποι αφιέρωσαν χρόνο, σκέψη, εργατώρες για να βγει αυτό το αποτέλεσμα. Η κριτική είτε πρόκειται γενικώς για τον κλάδο είτε ειδικώς για κάποιο βιντεοπαιχνίδι προσφέρει ένα μέτρο εντοπισμού σφαλμάτων και ενθάρρυνσης για βελτίωση. Η κριτική ενθαρρύνει και κρατάει ενεργή την ανάγκη για πειραματισμό και καινοτομία. Από την άλλη, η εμπορική επιτυχία διασφαλίζει την βιωσιμότητα και το κέρδος. Τα βιντεοπαιχνίδια πρέπει να αναπτύσσονται μέσω μιας προσεκτικής ισορροπίας παίρνοντας υπόψη την κριτική αλλά και την εμπορική αναγνωσιμότητα.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ο χώρος και ο χρόνος που κερδίζει όλο και περισσότερο την παρουσία μας καθημερινά. Ο υβριδικός κόσμος μας ο οποίος ενσωματώνει όλο και περισσότερες αναδυόμενες τεχνολογίες όπως την εικονική πραγματικότητα (Virtual Reality/VR), την επαυξημένη πραγματικότητα (Augmented Reality /AR) και την μικτή πραγματικότητα (Mixed Reality /MR), χρησιμοποιώντας τις αρχές του Gamification στη σύνδεση όλων αυτών, μετατρέπουν το νέο κόσμο που έρχεται σιγά σιγά σε ένα είδος βιντεοπαιχνιδιού. Ας θυμηθούμε λίγο το φαινόμενο του βιντεοπαιχνιδιού «Pokemon Go», όπου άνθρωποι ανεξαρτήτως ηλικίας, φύλου, φυλής βγαίνουν στους δρόμους όλου του πλανήτη αναζητώντας pokemon για τη συλλογή τους μέσα από το σχετικό βιντεοπαιχνίδι/εφαρμογή του κινητού τους που χρησιμοποιεί επαυξημένη πραγματικότητα και ξαφνικά μπορεί να σου πεταχτεί ένα pokemon μπροστά από το θάμνο του πάρκου της γειτονιάς σου (προφανώς μόνο στην οθόνη του κινητού).

Ο ψηφιακός κόσμος και τα βιντεοπαιχνίδια ήρθαν για να μείνουν. Ο φυσικός κόσμος και ο ψηφιακός κόσμος συνυπάρχουν και επηρεάζουν συνέχεια ο ένας τον άλλον. Ίσως θα έπρεπε να δούμε τη συνολική εικόνα και να αντιμετωπίζουμε αυτούς τους δύο κόσμους όχι σε σύγκρουση αλλά σε συνεργασία για τη δημιουργία ενός νέου κόσμου και μίας νέας κοινωνίας. Αυτός ο νέος υβριδικός κόσμος θα αποτελείται από φυσικά και ψηφιακά στοιχεία. Δύο είδη στοιχείων που πιθανότατα στο μέλλον δεν θα διαχωρίζονται μεταξύ τους και θα έχουμε νέα είδη στοιχείων αποτελούμενα εν μέρει από αυτά.

Ο ψηφιακός κόσμος θα αποκτά όλο και περισσότερο υλική υπόσταση ενώ ο φυσικός κόσμος θα μετατρέπεται όλο και περισσότερο σε ψηφιακό. Μία εκδοχή του εαυτού μας μπορεί να υπάρχει σε ψηφιακή μορφή μέσα σε ένα δίκτυο, μπορεί

όμως να έχει φορτωθεί και σε κάποιο μηχανικό αντικείμενο όπως κάποια συσκευή ή ακόμα και ένα ανδροειδές.

Ένα σχετικό επιστημονικό πεδίο είναι η Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence /AI). Η τεχνητή νοημοσύνη αναφέρεται στην ικανότητα μιας μηχανής να αναπαράγει τις γνωστικές λειτουργίες ενός ανθρώπου, όπως είναι η μάθηση, ο σχεδιασμός και η δημιουργικότητα. Η τεχνητή νοημοσύνη καθιστά τις μηχανές ικανές να 'κατανοούν' το περιβάλλον τους, να επιλύουν προβλήματα και να δρουν προς την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου. Ο υπολογιστής λαμβάνει δεδομένα (ήδη έτοιμα ή συλλεγμένα μέσω αισθητήρων, π.χ. κάμερας), τα επεξεργάζεται και ανταποκρίνεται βάσει αυτών. Τα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης είναι ικανά να προσαρμόζουν τη συμπεριφορά τους, σε ένα ορισμένο βαθμό, αναλύοντας τις συνέπειες προηγούμενων δράσεων και επιλύοντας προβλήματα με αυτονομία. Στα βιντεοπαιχνίδια, η Τεχνητή Νοημοσύνη είναι πολύ χρήσιμη για την ανάπτυξη της συμπεριφοράς των NPC (non-player character). Ένα NPC είναι ένας χαρακτήρας σε ένα βιντεοπαιχνίδι, του οποίου οι ενέργειες καθορίζονται από ένα αυτοματοποιημένο σενάριο ή ένα σύνολο κανόνων, σε αντίθεση με το να είναι ένας χαρακτήρας που ελέγχεται από έναν παίκτη. Αυτοί οι ψηφιακοί χαρακτήρες δεν έχουν συνείδηση της ύπαρξης τους.

Αυτό όμως που μπορούν να μας διδάξουν ασυνείδητα αυτοί οι ψηφιακοί χαρακτήρες είναι ότι τα υποκείμενα στη σύγχρονη κοινωνία μετατρέπομαστε σε προγράμματα με τεχνητή νοημοσύνη και όχι τα NPC σε νοήμονες οντότητες. Μπορεί με ακριβείς μετρήσεις να είμαστε πολύ έξυπνοι, γρήγοροι, αποδοτικοί όμως παραμένουμε επιφανειακοί. Μπορούμε να απορροφήσουμε πολλά δεδομένα να τα επεξεργαστούμε γρηγορότερα από ποτέ αλλά χωρίς ουσιαστικά να μαθαίνουμε κάτι καινούργιο. Η δημιουργικότητα των ανθρώπων αναλώνεται και περιορίζεται σε επίτευξη στόχων προκαθορισμένων από τις επιταγές του συστήματος της αγοράς. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα, η βιομηχανοποίηση της σκέψης και της πράξης να μας κάνει να μοιάζουμε όλο και λιγότερο με νοήμονα δημιουργικά όντα. Επί της ουσίας μας κάνει να μοιάζουμε έντονα με τα NPC ακολουθώντας προκαθορισμένες και προβλέψιμες πορείες στις ζωές μας.

Η σκέψη μας γίνεται αλγοριθμική και όχι δημιουργική. Ακολουθεί μοτίβα, δομημένες επιλογές. Γενιές ολόκληρες εκπαιδεύονται να μαθαίνουν μέσα από τα σύντομα βίντεο του youtube και να ενημερώνονται μέσα από τα περιορισμένα κείμενα και τα σύντομης διάρκειας βίντεο από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

Τα βιντεοπαιχνίδια στηρίζονται σε αυτή τη λογική όμως είναι παράλληλα και η κύρια πηγή ανατροπής αυτής της νέας προοπτικής που διαμορφώνεται διότι εμπεριέχουν τη δημιουργικότητα λόγω των εννοιών του παιχνιδιού και των τεχνών με τις οποίες είναι άρρηκτα δεμένα.

Το ερώτημα λοιπόν είναι αν αυτός ο νέος κόσμος θα αμβλύνει ή θα οξύνει τις αντιθέσεις και τα προβλήματα του σύγχρονου συστήματος.

Αυτή ή νέα διφορούμενη κατάσταση γεννάει δύο κατευθύνσεις.

1. Η προχωρημένη ψηφιακή/φυσική κοινωνία που σχηματίζεται θα εμποδίσει ένα ποιοτικό μετασχηματισμό της στο άμεσο μέλλον και πιθανότατα να δημιουργήσει ένα δυστοπικό πλαίσιο για τους ανθρώπους.
2. Μέσα στη νέα διαμόρφωση υπάρχουν δυνάμεις και τάσεις ικανές να υπερισχύσουν και να κάνουν την κοινωνία να εκραγεί.

Δεν θα πρέπει να περιμένει κανείς ξεκάθαρη απάντηση. Οι δύο αυτές τάσεις βρίσκονται πλάι - πλάι, ή η μια μέσα στην άλλη ακόμη.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι οι σύγχρονες γνωστικές λειτουργίες που έχουν τη δυνατότητα να πραγματώνουν το μεγάλο σκοπό της σκέψης, κατονομάζοντας «τα πράγματα που απουσιάζουν» χαλώντας τη θελκτικότητα των παρόντων και υποδεικνύοντας μία διαφορετική τάξη πραγμάτων μέσα στο κατεστημένο.

Από την άλλη τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν τη διασκέδαση, την ικανοποίηση και την απασχόληση με τέτοιο τρόπο που πολλές φορές γεννά την υποταγή στην πραγματικότητα και εξασθενίζει κάθε λογική διαμαρτυρίας, κριτικής και αντίστασης.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένας νέος κόσμος που αλληλεπιδρά και διαμορφώνει τον πραγματικό κόσμο επηρεάζοντας τις συνθήκες αλλαγής παραδείγματος. Όπως είδαμε, μπορεί πολλά στοιχεία του νεοφιλελεύθερου κυρίαρχου λόγου να βρίσκουν κατάλληλες συνθήκες για να αναπτυχθούν στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών όμως τα βιντεοπαιχνίδια βάσει των ιδιοτήτων τους ως παιχνίδια και τέχνη αλλά και λόγω της συμμετοχικής κουλτούρας που τα χαρακτηρίζουν σε συνδυασμό με τα τεχνολογικά μέσα της εποχής μας δημιουργούν νέα δεδομένα και συνδέσεις μεταξύ των ανθρώπων παγκοσμίως που βασίζονται σε μη παραδοσιακές δομές. Υπάρχουν βιντεοπαιχνίδια που προσφέρουν μία μορφή συνειδητοποίησης της απόστασης που χωρίζει το πραγματικό από το δυνατό και ταυτόχρονα εκφράζουν την προσπάθεια που τείνει να συλλάβει και να υπερνικήσει αυτή την απόσταση. Ο κάθε παίκτης όταν συνδέεται σε αυτούς τους εικονικούς κόσμους ταυτίζει στο μυαλό του τη λογική του με τη φαντασία του.

Υιοθετώντας και αναπροσορμίζοντας το γνωστό σύνθημα που κοσμεί τις εξέδρες της έδρας της Barcelona «Mes que un club/κάτι περισσότερο από ένας σύλλογος», μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι πολλά περισσότερα από την απλή αλληλεπίδραση ενός ή μερικών ατόμων με μία μηχανή βιντεοπαιχνιδιών.

Για τους παλιότερους παίκτες, είναι υπέροχο να ξαναζωντανεύουν τις αναμνήσεις τους. Τα βιντεοπαιχνίδια σε μετατρέπουν άμεσα σε παιδί και σε πλημμυρίζουν με εκείνη την καθαρή ενέργεια που σε διακατείχε στη παιδική σου ηλικία. Εκτός από τα σύγχρονα αριστουργήματα μπορείς ανά πάσα στιγμή να παίξεις βιντεοπαιχνίδια από την εποχή που ήσουν παιδί με την ίδια χαρά και ευκολία ώστε να ταξιδέψεις νοερά σε εκείνο το χωροχρόνο. Αυτό το ταξίδι αποκτάει άλλη γεύση όταν παίζεις το 2021 παιχνίδια του 1995 με τα παιδιά σου.

Ουσιαστικά τα ρετρό βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν ένα βιωματικό ταξίδι στο χρόνο όσον αφορά τους ανθρώπους τις συμπεριφορές τους, τα ενδιαφέροντά τους και την κουλτούρα της εποχής. Παράλληλα το παιδί μέσα στον ενήλικα εξομοιώνεται από το μέσο των βιντεοπαιχνιδιών με τα σύγχρονα παιδιά σε έναν ψηφιακό κόσμο όπου η ηλικία και το σώμα παίζουν μικρό έως κανένα ρόλο. Σε έναν κόσμο που γονείς και παιδιά παίζουν επί ίσης όρης και διασκεδάζουν δίχως φόβο και έγνοια.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ουσιαστικά εκείνο το ελεύθερο παιχνίδι των δυνατοτήτων του ανθρώπου. Δηλαδή τα βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν να είναι η μαγιά, η πρώτη ύλη που μπορεί να θέσει τις βάσεις για ειρήνευση της φύσης και της κοινωνίας.

Είναι εμπειρίες, συναισθήματα, μνήμες, ένταση και ηρεμία. Κόσμοι που σε ταξιδεύουν, σε αλλάζουν, σε διαμορφώνουν σε βοηθούν να αυτοκαθοριστείς και να αναπτύξεις τη δημιουργικότητα σου. Διαστάσεις που αναδομείσαι και προσπαθείς να κατανοήσεις τον εαυτό σου και τους άλλους. Είναι μία μοναχική αλλά και συμμετοχική εμπειρία συγχρόνως.

Σε ραδιοφωνική εκπομπή του 2013 που είχε συμπέσει με την εκατονταετηρίδα από τη γέννηση του Albert Camus, η Naomi Alderman (2013), πεζογράφος και σχεδιαστής παιχνιδιών, περιέγραφε κάτι πολύ ενδιαφέρον σχετικά με το γιατί παίζουμε λέγοντας:

«Ενώ όλες οι μορφές τέχνης μπορούν να προκαλέσουν ισχυρά συναισθήματα, μόνο τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να κάνουν το κοινό τους να νιώσει το συναίσθημα της ελευθερίας βούλησης και ευθύνης. Ένα μυθιστόρημα μπορεί να σε κάνει να νιώσεις στεναχωρημένος, αλλά μόνο ένα βιντεοπαιχνίδι μπορεί να σε κάνει να νιώσεις ένοχος για τις πράξεις σου. Ένα έργο στο θέατρο μπορεί να σε κάνει να νιώσεις χαρούμενος, αλλά μόνο ένα βιντεοπαιχνίδι μπορεί να σε κάνει να νιώσεις περήφανος για τον εαυτό σου. Μια ταινία μπορεί να σε κάνει να θυμώσεις με έναν προδότη, αλλά μόνο ένα βιντεοπαιχνίδι μπορεί να σε κάνει να νιώσεις προσωπικά προδομένος».

Όπως σημειώνεται στη Διαλεκτική του Διαφωτισμού:

«Πάντοτε είναι εύκολο σε μία ταινία να προβλέψει κανείς αμέσως ποια θα είναι η έκβαση της, ποιος θα ανταμειφθεί, θα τιμωρηθεί ή θα ξεχαστεί, ενώ στην ελαφρά μουσική το εθισμένο αυτί, μόλις ακούσει τα πρώτα μουσικά μέτρα ενός σουξέ, μπορεί να μαντέψει τη συνέχεια και αισθάνεται ευτυχία αν επαληθευτεί» (Αντόρνο, Χορκχάιμερ, 1996, p. 209).

Σε πολλά βιντεοπαιχνίδια, μόλις αρχίσει ο παίκτης να αντιλαμβάνεται τους άπειρους τρόπους με τους οποίους μπορεί να αλληλεπιδράσει είτε με το σύστημα είτε με άλλους παίκτες ξεφεύγοντας από τους βασικούς μηχανιστικούς περιορισμούς του αρχίζει να εκτιμά πόσο σημαντικό μέσο επικοινωνίας μπορεί να είναι και να μας δια φωτίσει για τους μηχανισμούς της σύγχρονης κοινωνίας.

Τα βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν τη δημιουργία, την ελευθερία και προτρέπουν την κατασκευή και την εξερεύνηση νέων εικονικών κόσμων, κάτι που ο Αντόρνο πιθανόν θα το εκτιμούσε πολύ.

Κλείνοντας θα ήθελα να παραθέσω μία πολύ ενδιαφέρουσα ιστορία σχετικά με ένα από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών το Pac-Man.

Το Pac-Man ήταν η φρενίτιδα της εποχής. Όλοι και όλες προσπαθούσαν να κάνουν όσο μεγαλύτερο σκορ μπορούσαν. Στην αρχή της δεκαετίας του 1980 υπήρχαν πολλά βιβλία γεμάτα με στρατηγικές και μοτίβα για το πώς ένας παίκτης θα μπορούσε να «νικήσει» το pacman και να προχωρήσει σε όσες περισσότερες πίστες μπορούσε. Τα βιβλία αυτά πρότειναν στους παίκτες να απομνημονεύσουν τους χάρτες του παιχνιδιού και στη συνέχεια να εξασκηθούν επανειλημμένα προκειμένου να τελειοποιήσουν το παιχνίδι τους. Με άλλα λόγια σε αυτό το σημείο ζωής του Pac-Man οι παίκτες και οι μελετητές παιχνιδιών είχαν επικεντρωθεί αποκλειστικά στο λαβύρινθο του παιχνιδιού. Με τον καιρό όμως οι μελετητές απομάκρυναν την προσοχή τους από το λαβύρινθο και επικεντρώθηκαν στις κινήσεις που εκτελούσαν τα φαντάσματα που στοιχειώνουν τον Pac-Man καθώς κινείται μέσα στον λαβύρινθο. Οι αλγόριθμοι που διέπουν τις κινήσεις των φαντασμάτων είναι εντελώς ντετερμινιστική. Μόλις οι παίκτες μπορούσαν να αντιληφθούν και να προβλέψουν τις κινήσεις των φαντασμάτων άλλαξε ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι προσέγγιζαν το παιχνίδι, κάτι που τελικά οδήγησε στους πρώτους «τερματισμούς» δηλαδή ολοκληρωτικές νίκες των παικτών έναντι του συστήματος προς το τέλος της δεκαετίας του 1990.

Οι παίκτες και οι μελετητές πίστευαν ότι οι πίστες στο παιχνίδι θα ήταν άπειρες μέχρι να χάσει ο παίκτης. Δηλαδή δεν περνούσε από το μυαλό κανενός ότι κάποια στιγμή θα μπορούσε ο παίκτης να κερδίσει το σύστημα. Όμως η αλλαγή σκέψης και προσέγγισης των παικτών σε συνδυασμό με ένα αλγοριθμικό σφάλμα στον κώδικα του Pac-Man διέκοπτε το βιντεοπαιχνίδι όταν ένας παίκτης ολοκλήρωνε το επίπεδο

No255. Έτσι λοιπόν το σύστημα κατέρρευσε, τα φαντάσματα εξαφανίστηκαν και ο Pac-Man μπορούσε πλέον να περιφέρεται ελεύθερος.

## Βιβλιογραφία

Aarseth, Espen (2001). *Computer Game Studies, Year One*, *Game Studies*, 1 (1), [http:// www.gamestudies.org/0101/editorial.html] [Last Accessed: 10/07/2017].

Adorno T.W., *How to look at Television*, *The Quarterly of Film Radio and Television*, 8 (3), 1954, σ. 213-235. Το κείμενο στην ελληνική γλώσσα βρίσκεται στο: Κώστας Λιβιεράτος (επιμ.), *Η κουλτούρα των μέσων. Μαζική κοινωνία και πολιτιστική βιομηχανία*, Εκδ. Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 1994, σ. 89-116.

Alderman, N. (2013). *The Existential Me*. BBC Radio 3.

Antonelli, Paola (2013) (video). *Why I bought Pac Man to MoMA*, *TED Talk*, [https://www.ted.com/talks/paola\_antonelli\_why\_i\_brought\_pacman\_to\_moma] [Last Accessed: 23/05/2017]

Bauman, Zygmunt (2004). *Identity*. Cambridge: Polity Press.

Birt, J. R. (2018). *eSports are shifting the focus of Australia's sporting passion*. *The Conversation*.

Bronner, S., Pinsker, R., Noah, J. A. (2013). *Energy Cost and game Flow of 5 Exergames in Trained Players*. *American Journal of Health Behavior*, 37(3):369-380.

Brookey, R. A., & Booth, P. (2006). *Restricted play: Synergy and the limits of interactivity in The Lord of the Rings: The Return of the King video game*. *Games and Culture*, 1(3),p. 214-230.

Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*, Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Calleja, Gordon (2010). *Digital Games and Escapism*. *Games and Culture*, 5 (4), p. 335–353.

Castells, Manuel (2010). *The Information Age: Economy, Society and Culture. The Rise of the Network Society Vol 1*. Oxford: Wiley-Blackwell.



- Castronova, Edward (2005). *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games* (Chicago, IL: University of Chicago Press, 2005) ,p. 147.
- Charles, Alec (2009). *Playing with One's Self: Notions of Subjectivity and Agency in Digital Games*, *Eludamos*, 3 (2): 291–284.
- Costrel F.,(Producer) Acks W., Costrel F., LaCroix S., Wood M. (Directors). (2020). *High Score*. Retrieved from Netflix's homepage.
- Chatfield, Tom (2011). *Fun Inc.: Why Gaming Will Dominate the Twenty-First Century*. New York: Pegasus.
- Crawford, Garry (2012). *Video Gamers*. London: Routledge.
- Daniel, M., & Garry, C. (2018). *Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society*. Routledge.
- Davidson, N. and Saull, R. G. (2017), *Neoliberalism and the Far-Right: A Contradictory Embrace*, *Critical Sociology*, 43 (4–5), 1–18
- Deleuze, Gilles (1990). *The Logic of Sense [1969]*. Trans. Mark Lester. London: Athlone.
- Dontnod (2015). *Life is Strange*.
- Debord, Guy (1994). *The Society of the Spectacle*. New York: Zone Books.
- Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2009). *Games of empire: Global capitalism and video games*. U of Minnesota Press.
- Etchells, P. (2019). *Lost in a good game: Why we play video games and what they can do for us*. Icon Books.
- ESA (2016). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, [<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>] [Last Accessed: 11/05/2017].
- ESA (2017). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*, [<http://essentialfacts.theesa.com/mobile/>] [Last accessed: 30/05/2017].
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it?*. Internet research.
- Harvey D. (2007). *Νεοφιλελευθερισμός, Ιστορία και Παρόν*. Αθήνα. Εκδόσεις Καστανιώτης
- Hauser, A. (1980). *Κοινωνική ιστορία της τέχνης*, Αθήνα, Εκδ. Κάλβος, p. 17.

Foucault, Michel (1990). *The History of Sexuality, Vol. 1: An Introduction*. New York: Vintage Books.

Foucault, Michel (1995). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Vintage Books.

Gera, M. (2014). *This Is How Tetris Wants You to Celebrate for Its 30th Anniversary*, Polygon, [www.polygon.com/2014/5/21/5737488/tetris-turns-30-alexey-pajitnov](http://www.polygon.com/2014/5/21/5737488/tetris-turns-30-alexey-pajitnov).

Gere, Charlie (2008). *Digital Culture*. London: Reaktion Books.

Giddens, Anthony (1991). *Modernity and Self-Identity*. Cambridge: Polity Press.

Gomez J. (2020). *Not a game*. Netflix's homepage.

Gordon, Colin (1980). *Power/Knowledge. Selected Interviews & Other Writings. 1972–1977. Michel Foucault*. New York: Pantheon Books.

Iwerks L. (2019). *League of Legends: Η Αρχή*. Netflix's homepage.

Jenkins, Henry; Purushotma, Ravi; Clinton, Katherine; Weigel, Margaret; Robison, Alice J. (2005). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*. Chicago: MacArthur Foundation.

Jenkins, Henry (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.

Juul, Jesper (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge MA: MIT Press.

Kerr, Aphra (2006). *The Business and Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay*. London: Sage.

Kerr, Aphra (2017). *Global Games: Production, Circulation, and Policy in the Networked Era*. London: Routledge.

Kirby, Alan (2009). *Digimodernism*. New York: Continuum.

Kirkpatrick, Graeme (2015). *The Formation of the Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981–1995*. London: Palgrave.

Kristensen Lars and Wilhelmsson Ulf, (2017), *Roger Caillois and Marxism: A Game Studies Perspective*, *Games and Culture* 12(4), 388.

Krzywinska, Tanya (2007). 'Being a Determined Agent in (the) World of Warcraft: Text/Play/Identity', in Atkins, Barry and Krzywinska, Tanya (editors). *Videogame, Player, Text*. Manchester: Manchester University Press, 101–119.

- Latour, Bruno (1987). *Science in Action*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Latour, Bruno (2007). *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Law, Ying-Ying (2016). 'The Travelling Gamer: An Ethnography of Video Game Events', PhD dissertation, University of Salford.
- Marcuse, H. (2013). *One-dimensional man: Studies in the ideology of advanced industrial society*. Routledge.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. London: Routledge.
- Mäyrä, Frans (2017). *Pokemon GO: Entering the Ludic Society*, *Mobile Media & Communication*, 5(1), 1–4.
- McLuhan Marshall, (2001). *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Routledge
- Murray, Stuart & Birt, James & Blakemore, Scott. (2020). *eSports diplomacy: towards a sustainable 'gold rush'*. *Sport in Society*, 1-19.
- Nalli, J. (2019). Effect of esports and future development of esports.
- Navarro-Remesal, Victor and Garcia-Catalan, Shaila (2015). *Let's Play Master and Servant: BDSM and Directed Freedom in Game Design*, in Wysocki, M. and Lauteria, E. W. (editors). *Rated M for Mature*. London: Bloomsbury, 119–132.
- Newman, James (2008). *Playing with Videogames*. London: Routledge.
- Quantic Dream (2018). *Detroit: Become Human*.
- Pimenta, 2017. *Are esports athletes, real athletes?* Retrieved from <https://performetric.net/blog/fatigueesports/>
- Polman, R., Trotter, M., Poulus, D., & Borkoles, E. (2018). *eSport: Friend or Foe? Paper presented at the Joint International Conference on Serious Games, 4th Joint International Conference, JCSG 2018*. Cham: Springer, 3-8.
- Raessens, Joost (2010). *Homo Ludens 2.0. The Ludic Turn in Media Theory*. Utrecht: University of Reddit. Player reaction times relative to major sports. Retrieved from [https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/90ztdc/player\\_reaction\\_time\\_s\\_relative\\_to\\_major\\_sports/](https://www.reddit.com/r/GlobalOffensive/comments/90ztdc/player_reaction_time_s_relative_to_major_sports/)
- Retrocomputers.gr, (2013). *Ιστορία των Video Games*. Retrieved from <https://www.retrocomputers.gr/2012-04-19-12-21-04/history-of-video-games>

- Rose, Nikolas (1999). *Politics of Freedom. Reframing Political Thought*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rudolf, K., Grieben, C., Achtzehn, S., & Froböse, I. (2016, September). Stress im eSport–Ein Einblick in Training und Wettkampf. In *eSport conference Professionalisierung einer Subkultur*.
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press.
- Taylor, T. L. (2012). *Raising the Stakes. E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tulloch, Rowan (2014). *The Construction of Play: Rules, Restrictions, and the Repressive Hypothesis*, *Games and Culture*, 9 (5), 335–350.
- Ukie (2017). *UK Video Games Fact Sheet (20 March)*, [<http://bit.ly/2q92Mpd>] [Last Accessed: 11/05/2017].
- Virk, R. (2019). *The Simulation Hypothesis: An MIT Computer Scientist Shows Why AI, Quantum Physics, and Eastern Mystics All Agree We Are in a Video Game*. Bayview Books, LLC.
- Wagner, M.G. (2006). On the scientific relevance of eSports. In: *International conference on internet computing*, 437–442
- Walz, Steffen P. and Deterding, S. (2014) (editors). *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Wilson P. (2015). In 2001, The President Of Sega Did Something Completely Unimaginable To Save The Company From Bankruptcy. Retrieved from <https://www.celebritynetworth.com/articles/entertainment-articles/in-2001-the-president-of-sony-did-something-completely-unimaginable-to-save-the-company-from-bankruptcy/>
- Wolf, Mark J. and Perron, Bernard (editors) (2015). *The Routledge Companion to Video Game Studies*. London: Routledge.
- Yanev V. (2021). *Video Game Demographics – Who Plays Games in 2021*. <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>
- Zimmerman, Eric (2014). *Manifesto for a Ludic Century*. in Walz, Steffen P. and Deterding, Sebastian (2014) (editors). *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, MA: MIT Press, 19–22.
- Αντόρνο Β. Τ., Χορκχάιμερ Μ. (1996). *Διαλεκτική του διαφωτισμού*, Αθήνα: Νήσος

Δοξιάδης, Κ. (2015). *Ο Foucault της φιλοσοφίας και της αριστεράς*. Αθήνα. Εκδόσεις Νήσος.

Ιακώβου, Β. (2008). Η σχολή της Φρανκφούρτης και η Νεωτερικότητα, Εναλλακτικό διδακτικό υλικό για ΕΠΟ41, Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο. Ανακτημένο στις 28-8-2021 από <https://www.docdroid.net/TPwGec9/94707702-biki-iakwvov-h-skholi-tis-frankfourtis-kai-i-neoterikotita-pdf>

Κακολύρης Γεράσιμος, «Ο κριτικός Φουκώ» (Για το βιβλίο: Κύρκος Δοξιάδης, Ο Foucault της φιλοσοφίας και της αριστεράς, εκδ. Νήσος, Αθήνα 2015, 310 σελ.), Σύγχρονα Θέματα, τχ. 134-135, Ιούλιος –Δεκέμβριος 2016, 228-231.

Κάλφας, Β. (1978). *Διαμόρφωση και εξέλιξη της Κριτικής Θεωρίας της Σχολής της Φρανκφούρτης*. Στο: Ο ΠΟΛΙΤΗΣ, τ. 21, 70-78. Α' μέρος.

Κριπιντίρης, Ν. 2014. Η ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών.  
<https://unboxholics.com/stories/4829-i-istoria-ton-videopaignidion>.

Λυριντζής Χ., (1995). Περί εξουσίας: ο Φουκώ και η ανάλυση μιας επίμαχης έννοιας. *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών*, 86, 3-20. doi:<https://doi.org/10.12681/grsr.665>

Μαρκούζε Χ. (1971). Ο μονοδιάστατος άνθρωπος. Εκδόσεις Παπαζήση

Πρίτσας Γ., (2021). *Το Psychonauts 2 είναι το πιο “ζεστό” παιχνίδι της χρονιάς / Review* retrieved from <https://unboxholics.com/reviews/games/xbox-series-x-86930-to-psychonauts-2-einai-to-pio-zesto-paichnidi-tis-chronias-review>.

Σορόπουλος Κ. (2021). A research – Esports.The Grid, 9, 46-59.

Φουκό, Μ., *Εξουσία, Γνώση και Ηθική*, Ύψιλον, 1987

Χορκχάιμερ Μ., *Φιλοσοφικό Σημειωματάριο*, Μετάφραση: Ζήσης Σαρίκας, Εκδόσεις Ύψιλον / Βιβλία, Αθήνα, 1988