

**ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ.  
Μια Πολιτική Ιστορία Τ(ρ)όπων του Παίξιν**

Σταύρος Μουζακίτης  
Διδάκτωρ Αρχιτεκτονικής Ε.Μ.Π.



*«Αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιληΐη»  
(Ο Χρόνος είναι παιδί που παίζει με πεσσοὺς· το παιδί βασιλεύει)*

*«Πόλεμος πάντων μὲν πατήρ ἐστὶ, πάντων δὲ βασιλεύς»·  
(Ο πόλεμος είναι ο πατέρας των πάντων, των πάντων ο βασιλιάς)  
Ηράκλειτος (544-484 π.Χ)*

*«Ο πόλεμος είναι αναγκαῖο κακό και πρέπει να αποφεύγεται. Εφόσον όμως αυτό είναι αδύνατο, καλύτερα να ξέρεις πώς θα τον κερδίσεις.» [...] Η τέχνη του πολέμου είναι ζωτικής σημασίας για ένα κράτος. Είναι θέμα ζωής και θανάτου, ένας δρόμος που οδηγεί είτε στην ασφάλεια είτε στην καταστροφή. Ως εκ τούτου, πρέπει να είναι αντικείμενο έρευνας που σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να αγνοηθεί». (Σουν Τσου)*

*«...Ο πόλεμος είναι μια πράξη βίας, προορισμένη στο να καταναγκάσει τον αντίπαλο να εκτελέσει τη θέλησή μας, είναι μια απλή συνέχιση της πολιτικής μ' άλλα μέσα. Ο πρωτόπειρος δεν θα διασχίσει τις διάφορες ζώνες πυκνότητας του κινδύνου, χωρίς ν' αντιληφθεί πως το φως της λογικής κινείται εδώ σ' ένα άλλο περιβάλλον κι αντανακλάται διαφορετικά απ' ότι όταν η δραστηριότητά του είναι θεωρητικής υφής. Θα πρέπει, πράγματι, να είναι κανείς πολύ εξαιρετικός άνδρας, για να μη χάσει σ' αυτή την πρώτη επαφή την ικανότητα του για στιγμιαία απόφαση. Η γνώση πρέπει ν' αφομοιώνεται τόσο τέλεια από το πνεύμα, που να παύει σχεδόν να είναι κάτι αντικειμενικό. [...] Αυτή η τέλεια αφομοίωση με το πνεύμα και με τη ζωή (του δρώντος προσώπου) μεταμορφώνει τη γνώση σε μια γνήσια δύναμη... Ο πόλεμος δεν ανήκει στο πεδίο των τεχνών και των επιστημών, αλλά σε κείνο της κοινωνικής ύπαρξης. Είναι μια σύγκρουση μεγάλων συμφερόντων ρυθμισμένη με το αίμα, κι είναι μόνο σ' αυτό που διαφέρει από τις άλλες συγκρούσεις». [Carl Von Clausewitz, 1832]*

### **Εισαγωγή: Περί Παιχνιδιών Πολέμου**

Η διαπίστωση συσχετισμών μεταξύ πολέμου και παιχνιδιού δεν συνιστά πρωτοτυπία. Όπως υπονοείται από την εναρκτήρια συμπαράθεση δύο γνωστών ρήσεων του Ηράκλειτου, ο Πόλεμος και το Παιχνίδι αναγνωρίζονται (εξίσου) ως φαινόμενα κομβικής -αν όχι μέγιστης- πολιτισμικής σημασίας, με αξιώσεις οντολογικής πρωτοκαθεδρίας. Πριν όμως από τέτοιες διευρυμένες σημασίες οντολογικής τάξης, η φράση «παιχνίδια πολέμου» αναφέρεται κύρια σε ανταγωνιστικά παιχνίδια *συμβολικού πολέμου*, από τα *αθλήματα* και τα *επιτραπέζια*, αρχαία και νεώτερα, ως τα σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια "δράσης" (action games, με συνηθέστερη μορφή τα first persons shooters - FPS). Πέρα βέβαια από τα «καθαρά» συμβολικά παιχνίδια, η χρήση της φράσης για την αναφορά και σε *πραγματικές καταστάσεις* (γεω)πολιτικών και στρατιωτικών συγκρούσεων, αποτελεί ένα αρκετά παλαιό εκφραστικό στερεότυπο. Όστε λοιπόν, η πολεμική συνθήκη έχει αποτελέσει και εξακολουθεί να αποτελεί τη βάση του θεματικού περιεχομένου μιας πληθώρας - αν όχι πλειονότητας - παιχνιδιών *συμβολικού χώρου*, με τρόπους που συχνά μπορούν να διαπλέκονται με διάφορες παιγνιώδεις καταστάσεις σε πραγματικό χώρο. Όπως το θέτει ο αμερικανός συγγραφέας Jonathan Keats:

*«Τα Παιχνίδια Πολέμου είναι τόσο αρχαία όσο τα παιχνίδια γενικά, και τόσο αρχέγονα όσο ο πόλεμος. Μερικά από τα πιο αρχαϊκά παιχνίδια από την Κίνα και την Ελλάδα, όπως η Πεττεία, διαμόρφωναν την πραγματική τακτική κίνηση των στρατιωτών. Το κλασικό σκάκι, το απόλυτο παιχνίδι στρατηγικής, συνιστά άμεσο πρόδρομο των ψηφιακών προσομοιώσεων Ψυχρού Πολέμου του αμερικανικού Πενταγώνου». [Jonathan Keats, 2015]*

Ποιά είναι όμως η σχέση των δύο αυτών εννοιών - και των φαινομένων που περιγράφουν - *μεταξύ τους*;

#### **1. Είναι ο Πόλεμος ένα Παιχνίδι;**

*Όχι! Ο πόλεμος, δεν είναι παιχνίδι!* Ή τουλάχιστον, με αυτή την άποψη πιθανότατα θα συμφωνούσαν όσοι άνθρωποι τείνουν να ερμηνεύουν την έννοια του παιχνιδιού γενικώς «θετικά», ως μια δραστηριότητα «εξ' ορισμού» διασκεδαστική, ενώ την έννοια του πολέμου «αρνητικά», ως μια (αν μη τι άλλο) δυσάρεστη συνθήκη αιματηρής βίας, με αποτελέσματα καταστροφικά και κίνητρα ηθικά κατακριτέα. Αναμφισβήτητα, ο χώρος του πραγματικού πολέμου είναι ακόμα γεμάτος με αίμα, κραυγές, δάκρυα και οσμή σηπόμενης σάρκας, που διαπλέκονται με ανθρώπινες σκέψεις και αισθήματα, με τρόπους που ο εικονικός χώρος δεν

## ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

δύναται να αναπαραστήσει πραγματικά. Κατα συνέπεια, η ιδέα του πολέμου τείνει να γεννά αυτόματα αρνητικά συναισθήματα απώθησης (τουλάχιστον στους περισσότερους ανθρώπους και, ειδικότερα, στο συνειδητό τμήμα του νου). Αντιθέτως, η ιδέα του παιχνιδιού τείνει να γεννά ευχάριστα συναισθήματα, ταυτιζόμενη με δραστηριότητες που διεξάγονται σε ασφαλή πλαίσια με σκοπό να προσφέρουν μια εύθυμη αισθητική ή και νοητική διέγερση. Ωστόσο, οι ομοιότητες μεταξύ πολέμου και παιχνιδιού (τουλάχιστον ανταγωνιστικού), από άποψη γενικής δομής και ειδικού περιεχομένου, είναι πολλές, στο επίπεδο τόσο του συμβολικού όσο και του πραγματικού χώρου.<sup>1</sup>

Πράγματι, ακόμα κι αν κανείς διατηρεί αμφιβολίες ως προς το αν «ο πόλεμος είναι ο πατέρας των πάντων» (Ηράκλειτος), σίγουρα δεν μπορεί να αμφισβητήσει ότι αποτελεί μια παγκόσμια και διαχρονική ανθρώπινη δραστηριότητα, με κομβική - αν όχι καταλυτική - σημασία για την ιστορική εξέλιξη του πολιτισμού, έχοντας συμβάλλει τα μέγιστα στην παραγωγή ενός τουλάχιστον «μεγάλου» συνόλου λειτουργικών τεχνολογιών - χωρικών μορφών ή και εργαλειακών μέσων - που χρησιμεύουν είτε για την άμυνα (όπως τείχη, προμαχώνες, πύργοι, τάφροι κλπ.), είτε για την επίθεση (όπως όλα τα όπλα και οι πολεμικές μηχανές), είτε για την οργάνωση (διοικητική, στρατηγική, στρατιωτική), τη μεταφορά και την τροφοδοσία, την επικοινωνία - τη διευκόλυνση της επικοινωνίας μεταξύ των συμμάχων ή την δυσχέρεια και αποκρυπτογράφηση της επικοινωνίας των αντιπάλων (όπως όλες οι συσκευές επικοινωνίας και τα συστήματα κρυπτογράφησης, από τα σήματα καπνού και τον τηλεγράφο, ως τους ψηφιακούς υπολογιστές και τα "έξυπνα" τηλέφωνα, το διαδίκτυο και την τεχνητή νοημοσύνη). Όλες αυτές οι τεχνολογίες μπορούν να θεωρηθούν (τουλάχιστον) ως προϊόντα και παράγοντες διαδικασιών *επίλυσης προβλημάτων, είτε τεχνο-μηχανολογικών (σχεδιαστικών και κατασκευαστικών)*, είτε ευρύτερα *στρατηγικών* (στο βαθμό που εμπλέκονται σε καταστάσεις σύγκρουσης με τις δυναμικές ενέργειες ενός αντίπαλου). Και αυτές οι διαδικασίες αποτελούν μια από τις βασικές κατηγορίες «απολαύσεων» που μπορούν να προσφέρουν τα αντίστοιχα είδη παιχνιδιών.

Παρόλα αυτά, η άποψη που φαίνεται να κυριαρχεί στον σχετικό διάλογο (τουλάχιστον τον δημόσιο) είναι ότι, όσο κι αν ο πόλεμος δανείζει την ιδέα του ως θεματικό περιεχόμενο σε παιχνίδια και όσο κι αν ομοιάζει ο ίδιος με παιχνίδι (στο βαθμό που αποτελεί έκφραση μιας ανταγωνιστικής στρατηγικής σύγκρουσης με ένα ποσοτικοποιήσιμο αποτέλεσμα), αυτό δεν σημαίνει ότι είναι παιχνίδι. Σύμφωνα με αυτή την άποψη, το να νομίζει κανείς ότι παίζει ένα παιχνίδι, ενώ στην πραγματικότητα βρίσκεται σε πόλεμο (και αντίστροφα), ίσως είναι μια ιδέα δελεαστική, αλλά παραμένει παραπλανητική, καθώς βασίζεται στην αφαιρετική αναγωγή του πολέμου σε διαδικασίες και συσκευές τεχνολογίας πολέμου (συμπεριλαμβανομένων ψηφιακών εφαρμογών, τεχνικών διεπαφής, ηλεκτρονικών όπλων ή συστημάτων επιτήρησης), με τρόπο που οδηγεί όχι μόνο στη σύνθεση φυσικού και εικονικού πολέμου, αλλά και στην πλήρη ταύτιση πολέμου και παιχνιδιού γενικά [Walz 2010:201]. Αντίθετα, τα παιχνίδια πολέμου (οφείλουν να) γίνονται αντιληπτά περισσότερο ως *αλληγορικοί χώροι* εκτύλιξης αφηρημένων και αμοιβαία συμφωνημένων ανταγωνιστικών αναμετρήσεων. Αποτελούν δηλαδή *προσομοιώσεις πολέμων*, οι οποίοι στην πραγματικότητα δεν θα μπορούσαν ποτέ να εκτυλιχθούν με τον τρόπο που παίζονται. Με άλλα λόγια, τα παιχνίδια πολέμου θεωρείται πως αποτελούν πρακτικές *συσκευές* με τις οποίες μπορεί κανείς να οργανώσει και, μέσω κανόνων, να πειθαρχήσει τον πόλεμο, αποφεύγοντας τις πικρές συνέπειές του. Ωστε λοιπόν, σύμφωνα με αυτή τη λογική, τα παιχνίδια πολέμου θα μπορούσαν να προσφέρουν μια διέξοδο εκτόνωσης της «υπερβάλλουσας ενέργειας» ή και της «έμφυτης» επιθετικότητας, που θα μπορούσε δυνητικά να αποτρέπει τον πραγματικό πόλεμο [Keats, 2015]. Όπως το θέτει ο Walz, *“Τα παιχνίδια πολέμου είναι ίσως ο μόνος τρόπος για να διεξαχθεί ένας πόλεμος ειρηνικά”* [Walz 2010:201].

Ωστόσο, η παραπάνω αντίληψη αντιστοιχεί μάλλον στην καλύτερη (ευχάριστη) περίπτωση. Δυστυχώς όμως, υπάρχει και μια χειρότερη (δυσάρεστη) περίπτωση, στην οποία τα παιχνίδια πολέμου μπορούν να θεωρηθούν ως μέρος του πραγματικού πολέμου, ως ικανά να προσφέρουν έναν τρόπο εκπαίδευσης, ένα ακόμα τεχνολογικό μέσο - εργαλείο ή “όπλο”, στο πλαίσιο της «προπόνησης» που προετοιμάζει τους παίκτες - πολεμιστές για τα πραγματικά πεδία μάχης. Παραφράζοντας μια φράση του Jean Baudrillard, θα λέγαμε πως πλέον *ο πόλεμος γίνεται παιχνίδι και το παιχνίδι γίνεται πόλεμος, καθώς*

---

<sup>1</sup> Όπως άλλωστε επισημαίνει ο S. Walz (οριακά αντιφάσκοντας με άλλες σχετικές τοποθετήσεις του): «Με βάση τις πολεμικές περιγραφές του Walter Benjamin, μπορούμε να σκεφτόμαστε τον πόλεμο ως μια πανδιάστατη χωρική διείσδυση, ως “τον παιχνιδότοπο του θανάτου”» [Walz 2010:201].

τα δύο τους συνδέονται από την κοινή τους διάλυση μέσα στην τεχνολογία<sup>2</sup>. Από αυτή τη «σκοπιά», η πίστη ότι τα παιχνίδια θα μπορούσαν να μας γλιτώσουν από τον πόλεμο τείνει να αξιολογείται ως υπέρμετρα αισιόδοξος «ευσεβής πόθος», στα όρια της «ρομαντικής» αφέλειας που (θέλει να) λησμονεί την πικρή αλήθεια πως «όπου κι αν πάνε οι άνθρωποι, αργά ή γρήγορα, ο πόλεμος πηγαίνει επίσης...».

Σε αυτό το πλαίσιο, ορισμένες απόψεις εκτιμούν ότι τα επιχειρήματα που υποστηρίζουν με βεβαιότητα ότι ο πόλεμος δεν είναι παιχνίδι, τείνουν να είναι μάλλον «κυκλικά» ή να διαπράττουν το λογικό σφάλμα της «λήψης του ζητουμένου»<sup>3</sup>. Σε αυτή τη βάση, επισημαίνουν ότι, για να μπορεί μια δραστηριότητα να χαρακτηριστεί παιχνίδι, δεν είναι απαραίτητο να είναι ευχάριστη, διασκεδαστική και ακίνδυνη. Όπως δηλαδή ένα παιχνίδι μπορεί να είναι απλά βαρετό, αδιάφορο ή και εκνευριστικό, μπορεί κάλλιστα να είναι άγριο, επικίνδυνο, ακόμα και φονικό<sup>4</sup>. Επομένως, ο θεωρητικός «πειρασμός» να γίνει ο πόλεμος αντιληπτός *περιγραφικά*, ως μια (ακόμα) εκδοχή παιχνιδιού, παραμένει μεγάλος.

Στην πραγματικότητα, όταν τα σχετικά αντεπιχειρήματα οδηγούνται στα άκρα, οι διαφορές μεταξύ παιχνιδιού και πολέμου τείνουν να συνοψίζονται στην εξής μία: *στον πόλεμο, οι άνθρωποι πεθαίνουν πραγματικά, ενώ στο παιχνίδι (συνήθως) όχι*. Όμως, πόσο επαρκής και «ειδοποιός» είναι αυτή η διαφορά για τη στοιχειοθέτηση ενός ορισμού ικανού να διακρίνει με τρόπο απόλυτο τα δύο φαινόμενα;

Με βάση τα παραπάνω, εκτιμώ πως η τελική απάντηση σε ένα τέτοιο ερώτημα δε μπορεί να δοθεί με βεβαιότητα (τουλάχιστον στο πλαίσιο ενός τέτοιου κειμένου), καθώς συναντά αρκετά εμπόδια, τόσο θεωρητικά όσο και (κυρίως) ψυχολογικά...<sup>5</sup>. Κατά την άποψή μου, το πρόβλημα της απάντησης τέτοιων ερωτημάτων έγκειται σε μεγάλο βαθμό στην ίδια τη στερεοτυπική ερμηνεία, χρήση και συσχέτιση των εμπλεκόμενων όρων, η οποία τείνει, συχνά ασυνείδητα, στην απόδοση γενικευτικών και απλουστευτικών σημασιών, σε έννοιες που διέπονται από σχέσεις εκτεταμένης ποικιλοτροπίας και πολυπλοκότητας, τόσο στο εσωτερικό τους όσο και μεταξύ τους. Κατά συνέπεια, από τη δική μου «σκοπιά», ανεξάρτητα από την τελική απάντηση στο αρχικό ερώτημα (η οποία θα μπορούσε άνετα είναι διττή, σύμφωνα με το παραπάνω σκεπτικό), θεωρώ πως ίσως έχει μεγαλύτερο νόημα (και ενδιαφέρον) να διερευνηθούν αυτοί ακριβώς οι περίπλοκοι συσχετισμοί των δυο εννοιών, με τις ποικίλες χωρο-κοινωνικές πολιτισμικές εκφάνσεις τους στο διάβα του ιστορικού χρόνου.

## 2. Παιχνίδια Συμβολικού Πολέμου

Η πλέον προφανής περίπτωση σύνδεσης πολέμου και παιχνιδιού προσφέρεται μάλλον από τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια συμβολικού πολέμου (από τα αρχαία, όπως η *Πεττεία*, το *Σκάκι* και το *Γκο*<sup>6</sup>, ως τα πιο σύγχρονα όπως *stratego*, *risk* κλπ.). Γενικά, τα παιχνίδια αυτού του τύπου συνιστούν *κλειστά*

2 Ο φιλόσοφος Jean Baudrillard πολύ ευφυώς παρατηρούσε ήδη πριν 40 χρόνια ότι η κινηματογραφική δύναμη γίνεται ίση με αυτή του στρατο-βιομηχανικού συμπλέγματος, συμπληρώνοντας σχεδόν ανατριχιαστικά ότι «ο πόλεμος γίνεται σινεμά και το σινεμά γίνεται πόλεμος, καθώς τα δύο τους συνδέονται από την κοινή τους διάλυση μέσα στην τεχνολογία». Στην εποχή μας, η λέξη σινεμά μπορεί άνετα να αντικατασταθεί από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

3 Το εν λόγω (τυπικό μολονότι ασυνείδητο) σφάλμα έγκειται στο να δέχεται κανείς εξ αρχής αυτό το οποίο καλείται να αποδείξει: εν προκειμένω, το να πιστεύει ότι ο πόλεμος δεν είναι παιχνίδι επειδή ...δεν μπορεί να είναι, αφού το παιχνίδι θεωρείται αξιωματικά ή «εξ ορισμού» εν γένει ευχάριστο, δηλαδή ως το αντίθετο του πολέμου...

4 Με άλλα λόγια, οι χαρακτηρισμοί αυτοί, όσο κι αν είναι απωθητικοί για ορισμένους (τους περισσότερους) ανθρώπους, δεν αρκούν ως «επιχειρήματα» για την απόρριψη της παιγνιώδους φύσης του πολέμου, παρά μόνο για απόψεις που τείνουν να αντιλαμβάνονται το παιχνίδι *αξιολογικά*, ταυτίζοντάς το στερεοτυπικά με μια ευχάριστη εμπειρία.

5 Ακόμα κι αν κανείς πιστεύει ότι «ο πόλεμος είναι παιχνίδι», μάλλον δύσκολα μπορεί να το ισχυριστεί δημόσια, καθώς μια τέτοια φράση πιθανότατα θα ενέγειρε αυτόματα έντονες αντιδράσεις σε ένα οποιοδήποτε ακροατήριο, ακόμα και φιλικά διακεείμενο.

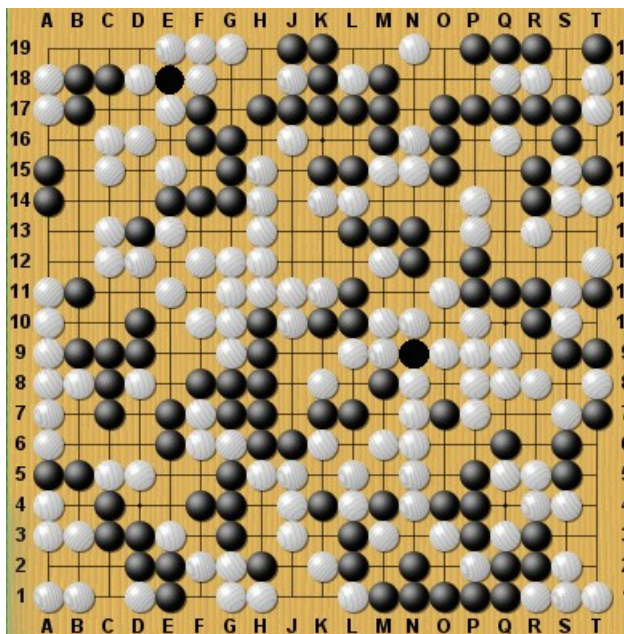
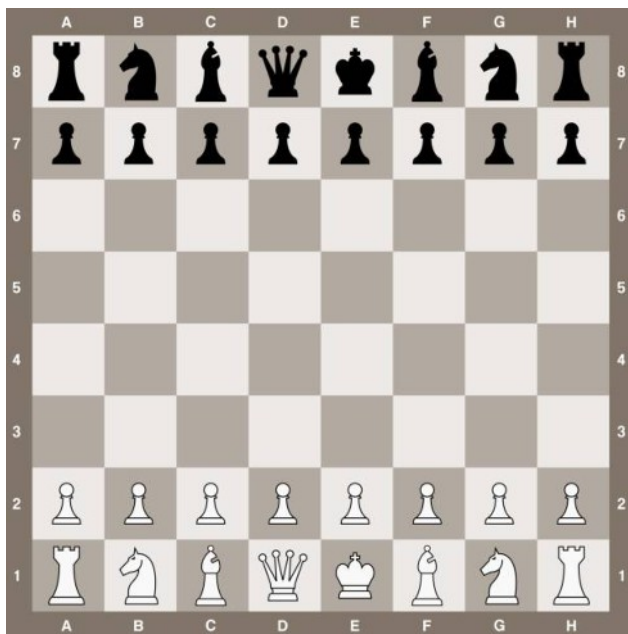
6 Η συγκριτική ανάλυση που κάνουν οι Deleuze & Guattari στο *A Thousand Plateaus* [1980], σχετικά με τις διαφορές των δύο τελευταίων (Σκάκι και Γκο) ως προς τη μορφή, τη δομή, τη λειτουργία, τους κανόνες, τις συμβολικές προεκτάσεις κτλ., αποτελεί ένα από τα πλέον χαρακτηριστικά παραδείγματα εφαρμογής της ιδέας περί αντιμαχόμενων «πολεμικών παιγνιοτροπιών», με το οποίο επιχειρείται να αναδειχθούν βασικές διαφορές μεταξύ στρατηγικών/ τακτικών σχεδιασμών, πολιτικών θέσεων, πολιτισμικών αντιλήψεων κ.α.:

«Τα πιόνια του σκακιού είναι κωδικοποιημένα, έχουν μια εσωτερική φύση και ενδογενείς ιδιότητες από τις οποίες απορρέουν οι κινήσεις και οι αντιπαραθέσεις τους. Έχουν ιδιότητες: ένας αξιωματικός, ένας στρατιώτης, ένα άλογο. Κάθε ένα είναι προικισμένο με μια σχετική εξουσία, κι από το συνδυασμό αυτών των σχετικών εξουσιών προκύπτει ένα αποφαντικό υποκείμενο, ο παίκτης ή η εσωτερική μορφή του παιχνιδιού. Αντιθέτως, τα κομμάτια του γκο είναι απλά δισκία ή θότσαλα, απλές αριθμητικές μονάδες, κι έχουν μονάχα μια απρόσωπη, συλλογική, τρίτο-προσωπική λειτουργία: κάνουν μια κίνηση. Το σιωπηλό «αυτό» μπορεί να είναι ένας άντρας, μια γυναίκα, μια ψείρα, ένας ελέφαντας. Τα κομμάτια του γκο αποτελούν στοιχεία μιας μη-υποκειμενοποιησής μηχανής συναρμογής της οποίας οι ιδιότητες δεν είναι ενδογενείς μα καταστασιακές.

## ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

συστήματα, όπου το χάος των παραμέτρων της πραγματικής μάχης εξαλείφεται. Το βασικό πλεονέκτημα αυτού του βαθμού αφαίρεσης έγκειται στο ότι επιτρέπει στους παίκτες να επικεντρωθούν στη μεγάλη πρόκληση του στρατηγικού σχεδιασμού.

Παρόλα αυτά, στον πραγματικό πόλεμο οι καταστάσεις είναι πολύ πιο περίπλοκες, καθώς τα δυναμικά χωροχρονικά πεδία εκτύλιξης των πολέμων δεν μπορούν να θεωρηθούν αναγώγιμα σε απλές διατετραγωνισμένες επιφάνειες, οι πολεμικές τεχνολογίες δεν είναι ποτέ τόσο ξεκάθαρες, ενώ και η σημασία των στρατηγικών επιλογών δεν είναι πάντα τόσο έντονη, ούτε η υπακοή των στρατιωτών δεδομένη. Για το λόγο αυτό, οι στρατιωτικοί διοικητές (κυρίως ευρωπαίοι) επιζητούσαν από τα παιχνίδια κάτι παραπάνω από την όξυνση της στρατηγικής διάνοιας...



### 2.1 Από τα κλασικά επιτραπέζια, στο Kriegsspiel και τα «Ελεύθερα» παιχνίδια πολέμου.

Ήδη από το 17ο αιώνα, ο μαθηματικός J. Hellwig άρχισε να αναπτύσσει τρόπους ώστε το σκάκι να συμμορφώνεται περισσότερο με τις πραγματικές μάχες. Η πλέον κομβική μετάβαση στα σύγχρονα παιχνίδια πολέμου συνέβη τον 19ο αιώνα, όταν ο Πρώσος υπολοχαγός G.von Reisswitz εισήγαγε ένα παιχνίδι που είναι γνωστό ως *Kriegsspiel*. Το παιχνίδι αρχικά παιζόταν πάνω σε μια διατετραγωνισμένη επιφάνεια και αργότερα σε έναν επίπεδο τοπογραφικό χάρτη, στην επιφάνεια του οποίου τοποθετούνται δείκτες που εκπροσωπούν ομάδες ή μονάδες, ικανές να προωθούνται στο βαθμό που επιτρέπεται από το έδαφος, σύμφωνα με τα αποτελέσματα της ρίψης ζαριών, τα οποία έθεταν μια παράμετρο τυχαιότητας. Τα στοιχεία του *kriegsspiel* συνέχισαν να εκλεπτύνονται, αυξάνοντας το ρεαλισμό της πολεμικής

*Έτσι, στις δυο περιπτώσεις οι σχέσεις είναι πολύ διαφορετικές. Μέσα στο πεδίο της εσωτερικότητάς τους τα πιόνια του σκακιού διατηρούν δυαδικές σχέσεις τόσο μεταξύ τους όσο και με τα πιόνια του αντιπάλου: ο τρόπος λειτουργίας τους είναι δομικός. Από την άλλη, ένα κομμάτι του γκο έχει μόνο μια σχέση εξωτερικότητας ή εξωγενείς σχέσεις με νεφελώματα και συναστρίες, ανάλογα με τις οποίες τελεί τις λειτουργίες του, όπως η γειτνίαση, η περικύκλωση, η διάσπαση. Ένα και μοναδικό κομμάτι μπορεί να διαλύσει συγχρονικά μια ολόκληρη συναστρία των κομματιών του αντιπάλου, κάτι που ένα πιόνι του σκακιού δε μπορεί να κάνει ή μπορεί να κάνει μονάχα διαχρονικά.*

*Το σκάκι αποτελεί πράγματι μια μορφή πολέμου, με έναν θεσμοποιημένο, ρυθμισμένο, κωδικοποιημένο πόλεμο, με μέτωπα, οπισθοφυλακές και μάχες. Μα ο πόλεμος του γκο είναι ένας πόλεμος δίχως μέτωπα, δίχως επιθέσεις κι οπισθοχωρήσεις, ακόμη και δίχως μάχες: καθαρή στρατηγική, ενώ το σκάκι δεν είναι παρά σημειολογία. Τελικά ο χώρος των δύο είναι διαφορετικός: στο σκάκι το ζήτημα είναι να διευθετηθεί ένας κλειστός χώρος προς όφελος του παίχτη, μέσω της κίνησης από ένα σημείο σε άλλο και της κατάληψης μεγαλύτερου αριθμού τετραγώνων με το μικρότερο αριθμό κομματιών. Στο γκο το ζήτημα είναι να τοποθετηθείς σε έναν ανοιχτό χώρο, να τον κρατήσεις, να διατηρήσεις τη δυνατότητα να εμφανίζεσαι παντού ανά πάσα στιγμή: η κίνηση δε είναι από ένα σημείο σε άλλο, μα γίνεται αέναη, δίχως σκοπό και προορισμό, χωρίς σημείο αφετηρίας και άφιξης». [Deleuse & Guattari, 1980:389]*

αναπαράστασης. Ωστόσο, η συνεχής πολυπλοκοποίηση ανέδειξε ένα σημαντικό πρακτικό πρόβλημα: η εκτύλιξη ενός σεναρίου απαιτούσε περισσότερο χρόνο, οδηγώντας στη μείωση του αριθμού των σεναρίων που μπορούσαν να διερευνηθούν. Έτσι λοιπόν, η μεγαλύτερη αληθοφάνεια έθετε εμπόδια σε μια από τις βασικές διαστάσεις της πρακτικής σημασίας των παιχνιδιών: την *οικουμενικότητα* των διδαγμάτων τους.

Το 1876 ο συνταγματάρχης J. Du Vernois, πρότεινε ως εναλλακτική λύση την αντικατάσταση των κανόνων με τις αποφάσεις έμπειρων αμερόληπτων διαιτητών. Αυτά τα γνωστά και ως «ελεύθερα» παιχνίδια πολέμου (ΕΠΠ) μπορούσαν να παίζονται σε δύο παρακείμενα δωμάτια, με ένα ζευγάρι τοπογραφικούς χάρτες και δύο σύνολα από πιόνια-δείκτες. Τα ΕΠΠ αποτέλεσαν μια εξέλιξη από τη δυσκαμψία της λεπτομερούς απόδοσης της πολεμικής συνθήκης στην ανοιχτότητα των πολλών δυνατικών περιπτώσεων, όπως ακριβώς το πρώτο kriegsspiel θέσπισε μια εξέλιξη από την υψηλή αφαιρετικότητα στο ρεαλισμό. Έκτοτε, τα παιχνίδια πολέμου τοποθετούνται κάπου μέσα στο φάσμα μεταξύ αυτών των δύο τάσεων, βελτιστοποιούμενα σύμφωνα με τις επιδιώξεις του εκάστοτε στρατιωτικού διοικητή. Πλέον, παράλληλα με την εκπαίδευση των αξιωματικών, τα παιχνίδια μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για την οικοδόμηση συναδελφικότητας, την ανάδειξη των κατάλληλων ηγετών, την κατανόηση των εχθρών, την επινόηση τακτικών και στρατηγικών δοκιμών, την πρόβλεψη συγκρούσεων και των εκβάσεών τους. Την περίοδο του μεσοπολέμου, όλοι οι μεγάλοι στρατοί ενσωμάτωσαν παιχνίδια σε πολλαπλά επίπεδα, με ποικίλα αποτελέσματα<sup>[7]</sup>.



THE AUTUMN MANŒUVRES—OFFICERS PLAYING AT KRIEGS SPIEL, OR THE "GAME OF WAR"

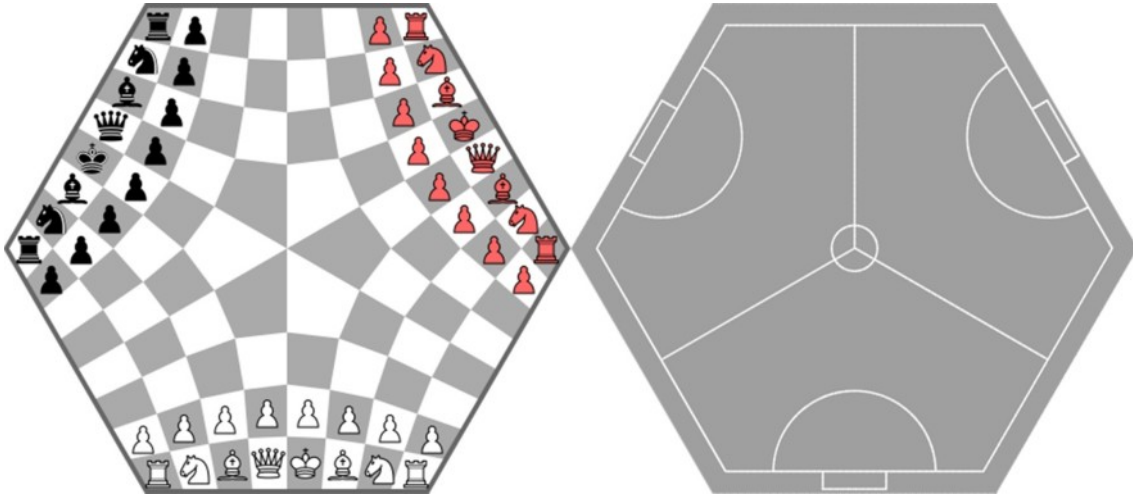
### **Παιχνίδια Τριών Πλευρών**

Πέρα από το κλασικό διπολικό ανταγωνιστικό παιχνίδι, μια ενδιαφέρουσα και ριζοσπαστική προσέγγιση βασίζεται στην ιδέα ενός ανταγωνιστικού παιχνιδιού *τριών πλευρών*, όπου εισάγεται και η *δυνατότητα σύναψης (προσωρινών) συμμαχιών*. Οι λειτουργικές και συμβολικές περιπλοκές που δημιουργεί μια τέτοια τυπολογική επέκταση των κλασικών διπολικών παιχνιδιών, σε παιχνίδια τριών αντιπάλων - *δυνατικών συνεργατών*, καθώς και ορισμένες επιπλέον κανονιστικές μετατροπές, έχει αποτελέσει αντικείμενο θεωρητικής διερεύνησης, οδηγώντας σε συγκεκριμένες προτάσεις πρακτικής εφαρμογής,

<sup>7</sup> Για παράδειγμα, η Γερμανία, εφαρμόζοντας παιχνίδια πολέμου, οδηγήθηκε στην εφεύρεση του «πολέμου-αστραπή» (blitzkrieg), η Ιαπωνία είχε πρώτα παίξει τους ναυτικούς ελιγμούς που θα χρησιμοποιούσε αργότερα για να καταλάβει τα νησιωτικά φυλάκια του Ειρηνικού, ενώ και οι ΗΠΑ έπαιξαν την αμφίβια τακτική που κατέληξε στη διάκριση του Σώματος των Πεζοναυτών.

## ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

τόσο σε επίπεδο καθαρά διανοητικών παιγνίων στρατηγικής (πχ. σκάκι τριών πλευρών), όσο και σε περισσότερο «σωματικά» παιχνίδια - αθλήματα (πχ. ποδόσφαιρο τριών πλευρών<sup>8</sup>).



Εικόνα: Παιχνίδια Τριών Πλευρών [Αριστερά: Τραπέζι για Σκάκι/ Δεξιά: Γήπεδο Ποδοσφαίρου]

### 2.2 Το δικαίωμα στην «Παιγνιώδη Πόλη»

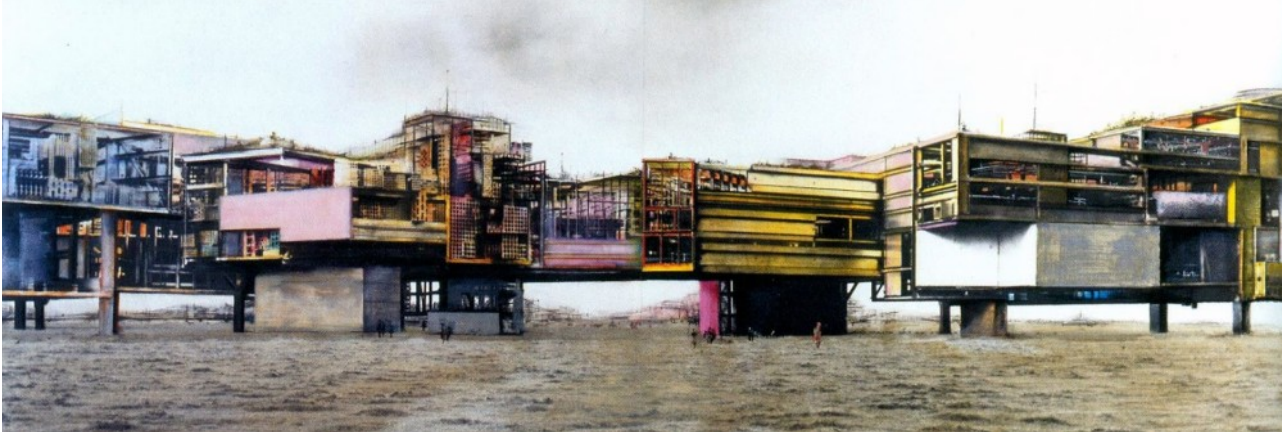
Σε συνέχεια της αναφοράς στην εξέλιξη των παιχνιδιών πολέμου σε συνάρτηση με τη χρησιμότητά τους στα πεδία των πραγματικών στρατιωτικών επιχειρήσεων, δε μπορούμε να παραβλέψουμε την «στρατηγική» σημασία της υιοθέτησης εναλλακτικών ιδεών του παιχνιδιού εκ μέρους των μαζικών πολιτικά ανατρεπτικών ή και εξεγερσιακών τάσεων που αναπτύσσονταν στα μεγάλα αστικά κέντρα, καθώς αυτά μετατρέπονταν σε νέα δυναμικά πεδία μάχης – μεταξύ των κρατών και των «εσωτερικών εχθρών» τους – αλλάζοντας αποφασιστικά τη φύση των σύγχρονων πολέμων.

Πέρα λοιπόν από παιχνίδια και αθλήματα που συγκροτούν κλειστά συστήματα, διέπονται από συγκεκριμένα κανονιστικά πλαίσια και παίζονται σε σαφώς οριοθετημένο χώρο, κομβικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού έπαιξε το *όραμα της Παιγνιώδους Πόλης* (Ludic City): ένα σύνολο θεωρητικών, σχεδιαστικών και εφαρμοσμένων ιδεών που αναδύθηκε περί τα μέσα του προηγούμενου αιώνα και προέτασε τη δημιουργία νέων (ή και την ενίσχυση υφιστάμενων) μορφών παιχνιδιού και τη διάχυσή τους στον πραγματικό χώρο της πόλης, ως μέρος των πολύμορφων πολιτικά ανατρεπτικών (οιονεί εξεγερσιακών) κοινωνικών τάσεων. Επηρεασμένο από τη προσέγγιση του Homo Ludens, το εν λόγω όραμα εκφράστηκε κυρίως μέσα από τις θεωρητικές και πρακτικές προσεγγίσεις των «Καταστασιακών» (Situationists), ειδικότερα μέσα από τα παιχνίδια αστικής περιπλάνησης και τα ουτοπικά σχέδια της *Νέας Βαβυλώνας* του Constant.

Τα έργα των καταστασιακών (μεταξύ πολλών άλλων θεωρητικών, καλλιτεχνών, αρχιτεκτόνων κα.) συνέβαλαν στη διαμόρφωση ριζοσπαστικών πολιτικών προταγμάτων που αναφέρονταν στη διασπορά ανοιχτών, συνεργατικών και αυτο-επιμορφωτικών παιγνιωδών δραστηριοτήτων στο χώρο της πόλης και συνακόλουθα στο σύνολο της καθημερινής ζωής, ως απελευθερωτικού «αντίδοτου» στις συνθήκες άκρατου ανταγωνισμού, εργασιακής εκμετάλλευσης, ιδεολογικής χειραγώγησης, κοινωνικού αποκλεισμού και οικολογικής υποβάθμισης που έτεινε να αναπαράγει η ορθολογική - ταξική καπιταλιστική οργάνωση. Με αυτή την έννοια, το παιχνίδι αξίωνε να αποτελέσει ταυτόχρονα μέσο και σκοπό μιας *πολυεπίπεδης πολιτικής - στρατηγικής* επεμβάσεων στον αστικό χώρο (δημόσιο και μη), τόσο μέσα από υλοποιήσιμες εφαρμογές σε πλατείες, πάρκα, κήπους, κτίρια κτλ., όσο και γενικότερα μέσα από τη διάχυση μιας παιγνιώδους συμπεριφοράς βασισμένης στην αυθόρμητη επινοητικότητα. Το γενικό πνεύμα θα μπορούσε να αποδοθεί συνοπτικά με το παρακάτω απόσπασμα:

<sup>8</sup> Το ποδόσφαιρο τριών πλευρών, αποτελεί επινόηση που αποδίδεται στον καταστασιακό Asger Jorn (*Naturens Orden: De Divisione Naturae*. Århus Universitet. Borgen 1962)]. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το κανονιστικό πλαίσιο και τις συμβολικές του προεκτάσεις βλέπε: Philosophy Football, A Game of Three Halves, (<https://goob.me.uk/3sided.php>)

«Στο παιχνίδι είναι δυνατή η σύνθεση ανταλλαγής και χρήσης και το ταυτόχρονο ξεπέρασμά τους από μια νέα αξία, την αξία της ζωής ως έργο τέχνης. Στο παιχνίδι είναι δυνατό να αρθεί ο διασκορπισμός χωρίς να καθίσταται η ενότητα, η κοινή αναφορά, όρος ελέγχου και κανονικοποίησης. Στο παιχνίδι ο ομοιογενής και τεμαχισμένος χώρος της πόλης μπορεί να συλλεγεί σε τόπους προσαρμοσμένους «στην ανανεωμένη γιορτή που συνδέεται ουσιαστικά με την εφευρετικότητα του παιχνιδιού». [Σ. Σταυρίδης, 2007]<sup>9</sup>



### Το Παγκόσμιο Παιχνίδι (Ειρήνης) [B.M. Fuller]

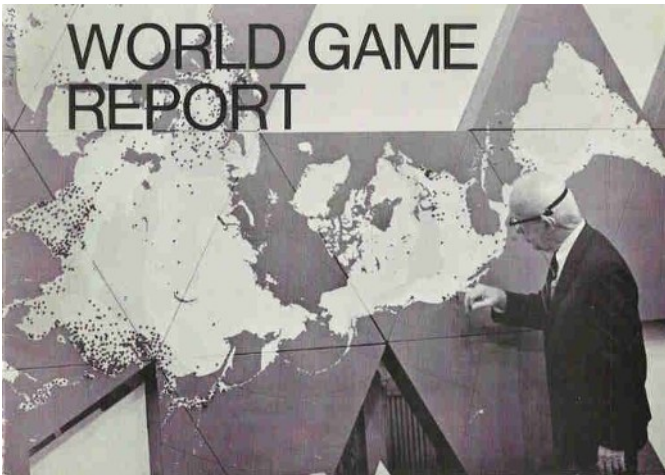
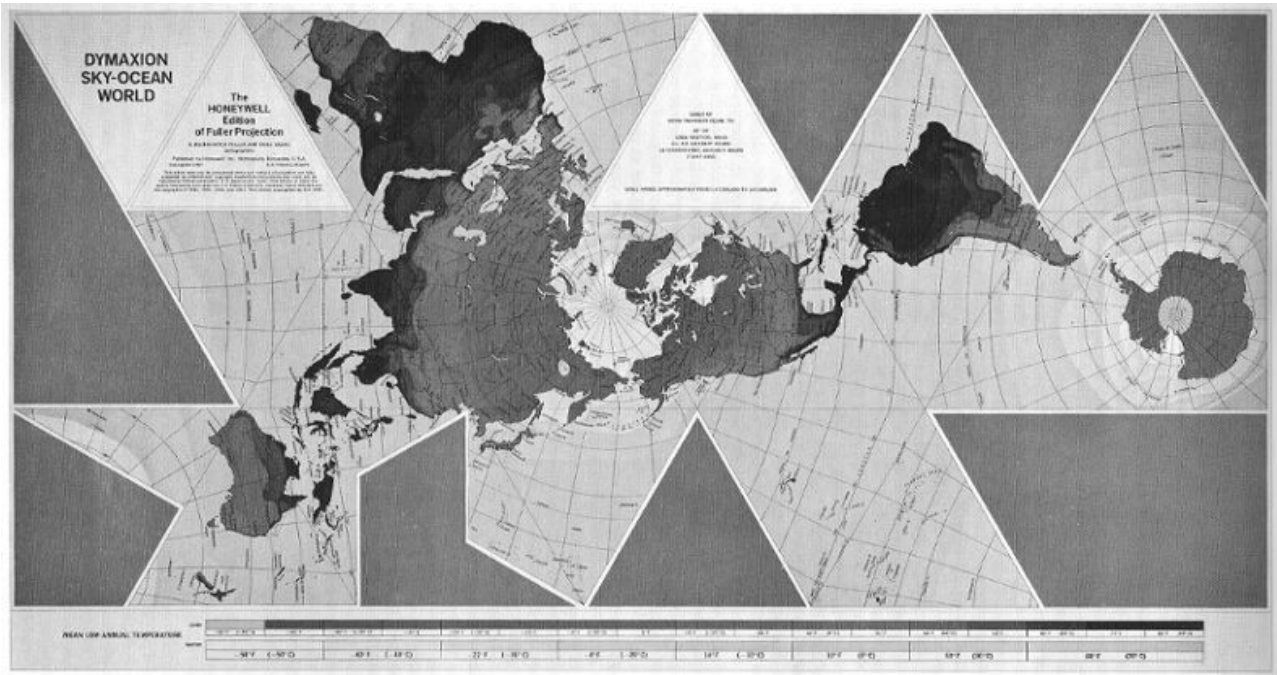
<sup>9</sup> από το κείμενο του Σταύρου Σταυρίδη με τίτλο «Η απελευθερωτική προοπτική της πόλης – έργο», με το οποίο προλογίζεται η ελληνική έκδοση του περίφημου βιβλίου του Henri Lefebvre «Το δικαίωμα στην πόλη» (2007) [*Le droit à la ville*, (1968)]

## ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Το όραμα της παιγνιώδους πόλης έφτασε ίσως στο αποκορύφωμά του το 1960, όταν ο αρχιτέκτονας-εφευρέτης Buckminster Fuller το επέκτεινε σε ολόκληρο τον κόσμο, προτείνοντας τη συγκρότηση ενός παιχνιδιού που ονόμασε «μεγάλο συνεργατικό παιχνίδι» ή «παιχνίδι της παγκόσμιας ειρήνης», κι αργότερα απλώς «Παγκόσμιο Παιχνίδι»<sup>[10]</sup>. Σύμφωνα με τον ίδιο, το παιχνίδι επρόκειτο να είναι «ένα μέρος στο οποίο θα προσέρχονται άτομα ή ομάδες ανθρώπων, προκειμένου να ανταγωνιστούν ή να συνεργαστούν, στη βάση διάφορων γεωπολιτικών παραμέτρων, με τρόπο ώστε να κάνουν τον κόσμο να λειτουργήσει για το συμφέρον ολόκληρης της ανθρωπότητας, στον ελάχιστο δυνατό χρόνο, μέσα από την αυθόρμητη συνεργασία, χωρίς οικονομική, κοινωνική και περιβαλλοντική αδικία».

---

<sup>10</sup> Για περισσότερες πληροφορίες βλέπε: The Buckminster Fuller Institute: **World Game**, <https://www.bfi.org/about-fuller/big-ideas/world-game>. Επίσης: <http://thepersonalrevolution.ebsarver.com/2011/07/18/worldcraft-bringing-buckminster-fuller-world-game-into-the-21st-century/>



Ήδη λοιπόν από το '60, όταν οι ψηφιακές τεχνολογίες ήταν ακόμα στα σπάργανα (πολύ πριν τους προσωπικούς Η/Υ και το Διαδίκτυο), ο Fuller οραματίστηκε παιχνίδια πολλαπλών χρηστών, δικτυωμένα σε όλο τον πλανήτη, τα οποία θα μπορούσαν να επιτρέψουν σε όλους τους ανθρώπους να παίξουν για την ειρήνη και την οικολογική βιωσιμότητα, αντιμετωπίζοντας τα πολύπλοκα προβλήματα του κόσμου. Το όραμα στηριζόταν στην πεποίθηση ότι, στα επόμενα χρόνια, η μεγάλη υπολογιστική ισχύς και οι πολλαπλές δέσμες δεδομένων σχετικά με τον κόσμο, θα μεταμόρφωναν τους τρόπους επικοινωνίας, εργασίας, έρευνας και διακυβέρνησης, παρέχοντας προφανώς μια νέα βάση πάνω στην οποία θα μπορούσαν να εκτυλιχθούν τέτοιου είδους παγκόσμια παιχνίδια. Η πρόβλεψη επιβεβαιώθηκε, αν και μάλλον χωρίς το αποτέλεσμα που θα επιθυμούσαν οι θιασώτες του εν λόγω οράματος...

### 2.3 Ηλεκτρονικά Παιχνίδια (Πολέμου)

Πράγματι, οι επόμενες δεκαετίες χαρακτηρίστηκαν από την Ψηφιακή Επανάσταση και την εκρηκτική ανάπτυξη των *Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών* (ΗΠ), τα οποία γεννήθηκαν ήδη κατά το Β΄ΠΠ, αναπτύχθηκαν κατά τις δεκαετίες του '70 από τους πρώιμους "ανατρεπτικούς" προγραμματιστές (χάκερ) και αξιοποιούνται έκτοτε από τη σύγχρονη βιομηχανία μαζικής διασκέδασης. Πλέον, τα ΗΠ νοούνται ως *προϊόντα σχεδιασμού που προϋποθέτει εκτεταμένη διεπιστημονική συνεργασία*, για τη σύνθεση μιας πλειάδας παραμέτρων, όπως σενάριο-αφηγηματική πλοκή, σκηνοθεσία-σκηνογραφία, σχεδιασμός χώρου και ήχου, μουσική, «παιγνιοτροπία»-gameplay<sup>[11]</sup>, προγραμματισμός - αλγοριθμοποίηση, παραγωγή, διαφήμιση, διακίνηση κα.

Είναι σαφές ότι τα ΗΠ έθεσαν νέους όρους και τρόπους αντίληψης των λειτουργιών και σημασιών του παιχνιδιού. Ωστόσο, πέρα από την εισαγωγή αρκετών καλλιτεχνικά αξιόλογων και πρωτοποριακών περιπτώσεων, είναι γεγονός ότι η εξέλιξή τους ήλθε σε σχετική αντίθεση με τις προσδοκίες των θιασωτών του προηγούμενου οράματος, στο βαθμό που παρέσυρε πολλές εκφάνσεις του παιχνιδιού σε σταδιακή απομάκρυνση από τη σφαίρα του πραγματικού χώρου (και τους συναφείς «κινδύνους ατυχήματος»), μεταφέροντάς τες στην «ασφάλεια» της εικονικής αναπαράστασης, αποδίδοντας ελεγχόμενα διαδραστικά περιβάλλοντα, ευάλωτα σε πιέσεις για περαιτέρω θεαματοποίηση και εμπορευματοποίηση. Με λίγα λόγια, με τα ΗΠ, οι πολλαπλές λειτουργίες του παιχνιδιού μάλλον τείνουν να αφομοιωθούν από το οικονομο-τεχνικό πνεύμα του (μεταφορντικού) καπιταλισμού και της μαζικής κουλτούρας, συγκροτώντας μια μεγα-βιομηχανία, που συχνά βρίσκεται στενά συναρτημένη με τους σύγχρονους στρατούς (το λεγόμενο "στρατιωτικο-βιομηχανικό σύμπλεγμα")<sup>12</sup>.

---

<sup>11</sup> Από τις πλέον δύσκολα μεταφράσιμες έννοιες, το *gameplay* (εδώ «παιχνιδοτροπία») αναφέρεται στους τρόπους και τις δυνατότητες χειρισμού ή ευρύτερα στους τύπους διαδραστικών σχέσεων και τους βαθμούς ελευθερίας που επιτρέπει ένα συγκεκριμένο παιχνίδι, ενώ επιπλέον αφορά το πώς αυτοί οι τύποι σχέσεων συνδέονται με τις υπόλοιπες διαστάσεις του παιχνιδιού, όπως η αφηγηματική πλοκή, το χωροχρονικό πλαίσιο, η ειδική στοχοθεσία, τα αισθητικά χαρακτηριστικά κα.

<sup>12</sup> Η σχέση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου με το ευρύτερο στρατιωτικο-βιομηχανικό σύμπλεγμα διαφαίνεται τόσο από τη συχνή χρήση τους για την εκπαίδευση στρατιωτών ή/και για την ιδεολογική χειραγώγηση παικτών (πχ. μέσα από τη λανθάνουσα ή προφανή υποστήριξη συγκεκριμένων ιδεολογικών «στρατοπέδων»), όσο και από το γεγονός ότι ο σχεδιασμός τους, ως πεδίο έρευνας με πολλές επιμέρους πτυχές, αποτελεί ίσως το βασικότερο όχημα για την ανάπτυξη ολοένα και πιο εξελιγμένων οπλικών συστημάτων και λογισμικών Τεχνητής Νοημοσύνης (και των συσκευών μηχανικής υποστήριξής τους), οι εφαρμογές των οποίων μπορούν να αξιοποιούνται πρωτίστως ως τεχνολογία πολέμου, πριν επεκταθούν προς οπουδήποτε μπορούν να φανούν χρήσιμες.



#### 2.4 Παιχνίδια Υβριδικού χώρου: Διάχυτα Παιχνίδια και Εφαρμογές «Παιχνιδοποίησης».

Τις τελευταίες δυο δεκαετίες, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει μια τάση (μερικής) απομάκρυνσης των παιχνιδιών από την ψηφιακή σφαίρα και επιστροφής στην υλικότητα του «πραγματικού» χωροχρονικού πεδίου. Η τάση εκδηλώνεται emphatically στην περίπτωση των **Διάχυτων Παιχνιδιών** (Τοποθεσίας, «Επαυξημένης/ Εναλλασσόμενης Πραγματικότητας» κλπ), τα οποία παίζονται σε «πραγματικό» χώρο, υπό μια συνθήκη σύζευξης με ψηφιακά στοιχεία (πλατφόρμες διάδρασης, βάσεις δεδομένων, εικονικοί χαρακτήρες κα.) που παρέχονται από ειδικές συσκευές και λογισμικά υψηλής τεχνολογίας (smartphones, «επαυξημένα γυαλιά» κα.). Παράλληλα εμφανίζεται ολοένα και εντονότερα μια τάση εισαγωγής διαδραστικών-διασκεδαστικών στοιχείων (ψηφιακών και μη) και άλλων παιγνιωδών διαστάσεων σε πραγματικό χώρο, από πλατείες, πάρκα και παιγνιδότοπους-παιδικές χαρές (μη τυποποιημένες), μέχρι κτιριακές κατασκευές, στοιχεία αστικού εξοπλισμού, χρηστικά αντικείμενα, όργανα γυμναστικής κα., τείνοντας προς μια συνθήκη όπου το παιχνίδι θα νοείται ως «Πανταχού Παρόν» (Ubiquitous Gaming).

Στην ίδια κατηγορία μπορούμε να εντάξουμε και τις σύγχρονες **Εφαρμογές «Παιχνιδοποίησης»** (Gamification), δηλαδή τις τεχνικές ενσωμάτωσης στοιχείων παιχνιδιού (οποιασδήποτε λειτουργίας ή κλίμακας) σε πλαίσια που τυπικά θεωρούνται «εκτός παιχνιδιού», μέσα από διαδραστικές (ψηφιακές ή μη) πλατφόρμες που αξιοποιούν τη μηχανική διαφόρων παιγνιότυπων (game mechanics), κατάλληλων ανά περίπτωση, με κύριο στόχο την προσέλκυση-κινητοποίηση της ενεργού συμμετοχής των ανθρώπων σε ποικίλες δραστηριότητες, οι οποίες μπορούν να εκτυλίσσονται παράλληλα ή και σε συσχέτισμό με τις λειτουργίες μιας πόλης. Πλέον, οι τεχνικές παιχνιδοποίησης (όπως πχ. ο ανταγωνισμός, οι βαθμολογίες, οι κατανομές – πίνακες κατάταξης, τα σήματα - σύμβολα, τα επίπεδα, οι ανταμοιβές, τα εικονικά νομίσματα κα.), εξαπλώνονται ταχύτατα και ποικιλοτρόπως στους τομείς της καθημερινής ζωής (στην προοπτική των

## ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

«Έξυπνων» και «Βιώσιμων» Πόλεων), ως κομβικές παράμετροι για την ανάπτυξη νέων μεθόδων Εκπαίδευσης, Έρευνας, Σχεδιασμού<sup>13</sup>, Παραγωγής, Εργασίας, ακόμα και Πολιτικής Διαχείρισης.



## GAMIFICATION CONCEPT



### 3. Σύγχρονα διακυβεύματα

Ωστόσο, παρά την αναμφισβήτητη επιτυχία της γενικής λογικής της παιχνιδοποίησης, οι συγκεκριμένοι τρόποι εφαρμογής και τα αποτελέσματά τους αποτελούν ένα αμφισβητούμενο ζήτημα που προκαλεί έντονο δημόσιο διάλογο, τόσο στο πλαίσιο της βιομηχανίας όσο και στην ακαδημαϊκή κοινότητα των παιγνιακών σπουδών ή και ευρύτερα σε κλάδους ανθρωπιστικών, κοινωνικών και πολιτικών επιστημών. Γενικά, οι απόψεις που συνθέτουν το συλλογικό φαντασιακό της εποχής σχετικά με τον ρόλο της παιχνιδοποίησης για το μέλλον του κόσμου κυμαίνονται από (υπερ)αισιόδοξες διακυρήξεις που εξαίρουν την απελευθερωτική αξία του παιχνιδιού, μέχρι σφοδρές (υπερ)απαισιόδοξες κριτικές επί των πολλαπλών αρνητικών κοινωνικών τους επιπτώσεων (υφιστάμενων ή δυνητικών), καλύπτοντας όλο το φάσμα οραματισμών από τις ευτοπικές ελπίδες σωτηρίας του ως τους δυστοπικούς φόβους καταστροφής του...

#### 3.1 Η παιχνιδοποίηση ως λύση - πανάκεια

Όπως παρατηρούμε, στο ένα άκρο, βρίσκονται τα (υπερ)αισιόδοξα ουτοπικά οράματα των υποστηρικτών της παιχνιδοποίησης που εκτιμούν ότι οι υπαρξιακές προκλήσεις της ανθρωπότητας στον εικοστό πρώτο αιώνα μπορούν να αντιμετωπιστούν μέσα από το σχεδιασμό και την εφαρμογή κατάλληλων παιχνιδιών. Η εν λόγω ρητορική εκτιμά ότι οι σύγχρονες εξελίξεις μοιάζει να επαναφέρουν δυναμικά, σε διαφορετικό πλέον ιστορικό και κοινωνικο-πολιτικό πλαίσιο, τα παλιά ανατρεπτικά-απελευθερωτικά οράματα, αναδεικνύοντας τον κομβικό ρόλο των παιχνιδιών και των εφαρμογών παιχνιδοποίησης στην προοπτική των μελλοντικών «Έξυπνων - Βιώσιμων Πόλεων», οι οποίες θα αξιοποιούν τις ραγδαία εξελισσόμενες ψηφιακές τεχνολογίες με διάφορους παιγνιώδεις τρόπους, προκειμένου να επιλύουν πιο «εύκολα», «ευχάριστα» και «συμμετοχικά» τα πολλαπλά λειτουργικά και κοινωνικά τους προβλήματα, σε τοπική,

<sup>13</sup> Οι πρόσφατες εξελίξεις σχετικά με το παιχνίδι θα μπορούσαν φυσικά να αφήσουν ανεπηρέαστο το πεδίο του αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού. Είναι ενδεικτικό ότι τουλάχιστον κατά την τελευταία 20ετία, οι δημοσιεύσεις μελετών και οι συζητήσεις που εστιάζουν στη σχέση του παιχνιδιού με ζητήματα χώρου, αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού πληθαίνουν ραγδαία.

υπερτοπική ή και διακρατική κλίμακα. Για παράδειγμα, συγγραφείς όπως η Jane McGonigal (2011, 2015) εκτιμούν ότι τα παιχνίδια θα μας επιτρέψουν να ξεφύγουμε από την παραδοσιακή σχολική - εκπαιδευτική και εργασιακή αγγαρεία, να μεγιστοποιήσουμε τις ατομικές μας δυνατότητες και να ενεργοποιήσουμε την κοινωνία των πολιτών για την επίλυση των συλλογικών προκλήσεων της ανθρωπότητας.

**“Παιχνιδοκρατία” (Gamocracy): προς την παιχνιδοποίηση της πολιτικής ζωής;**

Στην ειδική σφαίρα του πολεοδομικού σχεδιασμού και των πολιτικών αστικής διαχείρισης, οι σχεδιαστές λογισμικού και οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής θεωρούν πως η εισαγωγή μηχανισμών παιχνιδιού είναι σε θέση να ενίσχυσουν σημαντικά τη δημόσια συμμετοχή, τη συνεργασία και γενικά την «ενάρετη» κοινωνική συμπεριφορά [Deterding, Dixon, Khalad, & Nacke, 2011]. Με την μετατροπή των αστικών προβλημάτων σε παιχνίδια και, κατά συνέπεια, των πολιτών σε παίκτες, οι άνθρωποι είναι δυνατό να ωθηθούν αυτοβούλως ώστε να ενεργούν και να συμπεριφέρονται με βιώσιμους και πολιτικά κατάλληλους τρόπους, με στόχο, για παράδειγμα, την εξοικονόμηση ενέργειας, την λελογισμένη κατανάλωση, το διαχωρισμό των απορριμμάτων, τη δίκαιη κατανομή φόρων κλπ. [Morozov, 2013; Vanolo, 2018].

Πολλοί θεωρητικοί υποστηρίζουν ότι η ίδια η δημοκρατική πολιτική λειτουργία είναι πιο πιθανό να επιτύχει όταν σχεδιάζεται με παιγνιώδη τρόπο, καθώς τα παιχνίδια μπορούν να ενισχύουν τη συμμετοχή και τη συνεργασία για τη λήψη αποφάσεων, καθιστώντας κατανοητή και αποδεκτή την ανάγκη *αμοιβαίων συμβιβασμών*. Επίσης, μετατρέποντας τις διαδικασίες πολιτικών αποφάσεων σε παιχνίδια, είναι δυνατό να συμπεριληφθούν άτομα που δεν έχουν συγκεκριμένες τεχνικές γνώσεις πολιτικών και αστικών προβλημάτων<sup>14</sup>.

Είναι πλέον σαφές ότι, στις μέρες μας, δεν είναι πια επαναστατικό να παρακολουθεί κανείς μια ηλικιακή ομάδα που μπορεί να εκτείνεται από εφήβους μέχρι 60άρηδες να παίζουν παιχνίδια σχετικά με πολύπλοκα προβλήματα του κόσμου. Σήμερα, το να χτίζει και να διαχειρίζεται κανείς ολόκληρες πόλεις ή τοπία, παίζοντας το ρόλο ενός δημάρχου ή ακόμα και ενός θεού, μέσα από παιχνίδια προσομοίωσης εξελισσόμενων πολιτισμικών και φυσικών οικοσυστημάτων, μετατρέπεται σε εθισμό. Οι άνθρωποι διαμορφώνουν fan clubs και φόρουμ για περαιτέρω συζητήσεις. Ως απάντηση, οι σχεδιαστές παιχνιδιών προσφέρουν όλο και πιο ρεαλιστικά και πολύπλοκα περιβάλλοντα, όπου πολλοί παίκτες αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο.

Αυτή η συνεχής διαδικασία παραμένει ένα ανεξερεύνητο δυναμικό στη διεπιστημονική έρευνα για την κατασκευή πραγματικών πόλεων. Εάν σχεδιαστεί «σωστά», ένα περιβάλλον παιχνιδιού μπορεί να μετατραπεί σε ένα τέλειο εργαστήριο αστικής προσομοίωσης, όπου τα δεδομένα θα μπορούν να δημιουργούνται από τους πολίτες της πόλης καθώς παίζουν. Όχι ως άμεσο προϊόν, αλλά έμμεσα, τόσο οι σχεδιαστές όσο και οι παίκτες θα μπορούν να χρησιμοποιούν τα παιχνίδια για να εξετάζουν τις πολύπλοκες χωρο-χρονικές σχέσεις μιας κοινωνίας. Τα ταχέως αναπτυσσόμενα μέσα επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης, σε συνδυασμό με εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης, θα μπορούσαν να υποστηρίξουν την ελεύθερη εξάπλωση τέτοιων παιχνιδιών, φέρνοντας τους ανθρώπους πιο κοντά στην παραγωγή, τη μεταποίηση και τις υπηρεσίες των πόλεών τους (αντί για την παθητική κατανάλωσή τους).

Μια τέτοιου τύπου «παιχνιδοποίηση της αστικής ζωής» είναι ακόμη μάλλον περιορισμένη στις περισσότερες πόλεις, αλλά τα πειράματα και οι σχετικές επιστημονικές συζητήσεις ανθίζουν. Μεγάλο σκέλος της σχετικής βιβλιογραφίας τοποθετείται θετικά σχετικά με τις δυνατότητες αξιοποίησης τεχνικών παιχνιδοποίησης στην κατεύθυνση συμμετοχικών – αμεσοδημοκρατικών μεθόδων Πολιτικής Διαχείρισης, φτάνοντας στην έννοια της «Παιχνιδοκρατίας» (Gameocracy) [Gekker 2012].

**3.2 Η παιχνιδοποίηση ως πρόβλημα**

Ωστόσο, ταυτόχρονα εμφανίζονται και αρκετές πιο κριτικές προσεγγίσεις, που αναδεικνύουν τις αρνητικές πτυχές αυτών των σύγχρονων τάσεων. Οι πιο ήπιες από αυτές (που προέρχονται κυρίως από σχεδιαστές παιχνιδιών και ακαδημαϊκούς) υποστηρίζουν ότι τα παιχνιδοποιημένα προϊόντα δεν μπορούν - ούτε έχουν

## ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

σκοπό - να φτάσουν στο επίπεδο των καλά σχεδιασμένων ολοκληρωμένων παιχνιδιών (Juul, 2011),\_καθώς τείνουν προς την προώθηση διαδραστικών προϊόντων και εμπειριών αμφιβόλου ποιότητας και νοήματος, μέσα από «απλές-εύκολες» δράσεις και δοκιμασίες που δε συμβάλλουν στην ανάπτυξη πολύπλοκων νοητικών και σωματικών δεξιοτήτων. Μέσα από μια ευρεία γκάμα κριτηρίων, ανάλογα επιχειρήματα συγκλίνουν στην άποψη ότι οι πρακτικές της παιχνιδοποίησης δεν αποτελούν παρά την «τελευταία λέξη» της καπιταλιστικής τεχνολογίας, τμήμα μιας νέας mega-βιομηχανίας με «ύποπτα» (εμπορικά, πολιτικά ή και πολεμικά) κίνητρα και στόχους, που τείνουν μάλλον προς την «ελαφριά», διασκέδαση, με τρόπους που παραμένουν πολιτικά ακίνδυνοι ή και «αλλοτριωτικοί», ενώ ενισχύουν την εξάρτηση των ανθρώπων από συσκευές υψηλής τεχνολογίας, οι οποίες πλέον μπορούν εύκολα να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο νέων τεχνικών διαχείρισης πλήθους, επιτήρησης, εργασιακής-οικονομικής εκμετάλλευσης<sup>15</sup>, ως μέσα κοινωνικού αποκλεισμού<sup>16</sup>, ιδεολογικο-πολιτικής χειραγώγησης<sup>17</sup> ή και πολεμικής δράσης.

### ***Η Παιχνιδοκρατία ως νέα δικτατορία;***

Σε επέκταση των παραπάνω, σύμφωνα με πολλούς επικριτές, οι εφαρμογές παιχνιδοποίησης στην πλειονότητά τους τείνουν να δημιουργούν ένα ευχάριστο - παιχνιδιάρικο προκάλυμμα που κάνει τους χρήστες να επιτρέπουν την πρόσβαση σε (ή και να αναφέρουν πρόθυμα) ιδιωτικά δεδομένα συμπεριφοράς που δεν θα επέτρεπαν σε κανένα άλλο πλαίσιο [Andrews, 2015]. Το γεγονός αυτό εγείρει σημαντικά ερωτήματα σχετικά με το ποιός κατέχει, ελέγχει και προβάλλει τα δεδομένα αυτά, τι αποτελέσματα μπορεί να έχει η παρακολούθηση και η δημοσίευσή τους και πώς μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν (προς όφελός τους) οι εργοδότες, οι ασφαλιστές υγείας ή οι κυβερνήσεις. Οι σχετικές επικρίσεις κορυφώνονται με τη διατύπωση απαισιόδοξων - δυστοπικών οραμάτων που φτάνουν να βλέπουν τις τρέχουσες εφαρμογές της παιχνιδοποίησης ως οχήματα προς τις ολοκληρωτικές δικτατορίες της επιτήρησης του Huxley, του Orwell ή του Skinner.

Όστε, αν και ίσως φαντάζει οξύμωρο, σε μια εποχή όπου οι «παιγνιώδεις πόλεις» και τα «παγκόσμια παιχνίδια» που ευαγγελίζονταν οι καταστασιακοί και ο Fuller (μεταξύ άλλων) είναι πλέον τεχνικώς εφικτά, ο κόσμος μοιάζει όλο και πιο ασταθής, με αποτέλεσμα να πυκνώνουν ξανά τα γνωστά «σύννεφα του πολέμου»...

---

<sup>15</sup> Όπως αναγνωρίζεται πλήρως από τα τμήματα διαχείρισης ανθρώπινων πόρων σε εταιρείες σε όλο τον κόσμο, μεγάλο πλήθος μορφών παιχνιδοποίησης της εργασίας φαίνεται να λειτουργούν ως μια εξαιρετικά αποτελεσματική στρατηγική - τεχνολογία εκμετάλλευσης, η οποία αξιοποιείται κυρίως από εταιρείες και ιδρύματα με ηγεμονική θέση στο παγκόσμιο καπιταλιστικό «οικοσύστημα», με στόχο να ωθήσει τους χρήστες (εργαζόμενους και πελάτες) να προσφέρουν εθελοντικά (ή πολύ φθηνά) την εργατική τους δύναμη. Αντικαθιστώντας τα «πραγματικά» οικονομικά κίνητρα εργαζομένων και πελατών με φανταστικές «παιγνιώδεις» ανταμοιβές που δεν έχουν ουσιαστική αξία, η παιχνιδοποίηση της εργασίας ισχυρίζεται ότι μετατρέπει την εργασία σε παιχνίδι - δηλαδή σε μια «ευχάριστη» επιθυμητή δραστηριότητα - ενώ στην πραγματικότητα μάλλον μετατρέπει το παιχνίδι σε εθελοντική εργασία [Rey, 2014]. Αυτού του τύπου η διασάλευση ή και πλήρης άρση των ορίων μεταξύ εργασίας και παιχνιδιού (προς όφελος της εργασίας), οδήγησε ορισμένους μελετητές να επινοήσουν διαφορετικούς όρους προς αντικατάσταση του «gamification», όπως για παράδειγμα, ο όρος «exploitationware» (συσκευή εκμετάλλευσης) που συνέστησε ο μελετητής και σχεδιαστής παιχνιδιών Ian Bogost (2011), ως πράξη γλωσσικής πολιτικής που θα απεικόνιζε την «κακή βασιλεία της κατάχρησης» (villainous reign of abuse) που συχνά συνεπάγεται η παιχνιδοποίηση. Η πιο επιτυχημένη ανάλογη προσπάθεια που φαίνεται να επικρατεί είναι ο χαρακτηριστικά κριτικός - ειρωνικός όρος «*playbour*» (από τη σύνθεση των αγγλικών λέξεων play και labour), την οποία μεταφράζω στα ελληνικά ως «*παιχνιδουλειά*».

<sup>16</sup> Οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι πιθανό να προκαλέσουν νέες μορφές κοινωνικής ανισότητας, περιθωριοποίησης ή και αποκλεισμού στο πλαίσιο της διαδικασίας παραγωγής «παιχνιδοποιημένων πολιτών», καθώς τα ζητήματα της ταξικής θέσης, του φύλου, της φυλής, της ηλικίας, της ιδεολογίας, της κοσμοθεωρίας, της αισθητικής κα. πιθανότατα επηρεάζουν έντονα τις στάσεις και τις συμπεριφορές σχετικά με την ψηφιακή ιθαγένεια και κατ' επέκταση με τη συμμετοχή των πολιτών σε (ψηφιακά) παιχνίδια αστικής διαχείρισης.

<sup>17</sup> Στο ίδιο πλαίσιο, μια προσέγγιση αναγνωρίζει την παιχνιδοποίηση ως *μηχανισμό ώθησης* της συμπεριφοράς των χρηστών προς συγκεκριμένες επιλογές (καταναλωτικές ή και ιδεολογικές), η οποία έχει δεχτεί ισχυρές επικρίσεις, στη βάση των σημαντικών κινδύνων που φέρουν οι λεγόμενες «αρχιτεκτονικές επιλογής», καθώς, σχεδιασμένες κατάλληλα, μπορούν να αποτελέσουν εξαιρετικά αποτελεσματικά (άρα και επικίνδυνα) εργαλεία χειραγώγησης των επιλογών και των συμπεριφορών των ανθρώπων, τροποποιώντας τες σύμφωνα με τους στόχους των σχεδιαστών (ή των φορέων χρηματοδότησής τους). Για παράδειγμα, είναι δυνατόν να σκεφτούμε την παιχνιδοποίηση ως μια νέα κυβερνητική τεχνολογία [Bogost, 2014], κατά την οποία, μέσα από τη συμμετοχή σε παιχνίδια, η δράση των πολιτών αναδιαμορφώνεται και ηθικοποιείται στην προοπτική ενός συγκεκριμένου ορθολογισμού, που τελικά καθοδηγεί τη συμπεριφορά των υποκειμένων [Rose, 1999].

### 3.3 Η παιχνιδοποίηση ως νέο «πεδίο μάχης».

Παρόλ' αυτά, παράλληλα με τις απαισιόδοξες ή και ανησυχητικές εκτιμήσεις, φαίνεται να κερδίζει έδαφος και ισχύ η άποψη ότι οι περισσότερες (κυρίαρχες;) εκφάνσεις των σύγχρονων παιχνιδιών δεν θα έπρεπε να εκλαμβάνονται ως σημάδια τελικής αποτυχίας, παρά ως αφορμές για ένα νέο «κάλεσμα για δράση» (προς πάντες ενδιαφερόμενους), μέσα από μια γενική θέση του τύπου: *δεν πολεμά κανείς ένα αντίπαλο παιχνίδι, παρά μόνο με ένα άλλο*. Όπως το θέτει ο J. Keats (2015):

*«Η επινόηση παιχνιδιών ικανών να συμβάλλουν στην ανάπτυξη εναλλακτικών τρόπων διεξαγωγής και επίλυσης συγκρούσεων δεν ήταν ποτέ πιο επείγουσα. Η επιτυχία θα απαιτήσει την θέλησή μας να δράσουμε για την ανάδειξη όλης της σοφίας που μπορεί να αντληθεί από τα παιχνίδια και την εξέλιξή τους στο χρόνο».* [Keats, 2015]

#### Σοβαρό – Κριτικό Παιχνίδι

Με αυτά τα δεδομένα από μια ενδιαμέση σκοπιά, τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια ολοένα εντεινόμενη προσπάθεια «αναχαίτισης» αυτών των κυρίαρχων τάσεων, καθώς αναδύονται διάφορα ρεύματα στρατευμένων (σχετικά αντισυμβατικών) ιδεών και δημιουργικών προτάσεων, τα οποία, χωρίς να παραγνωρίζουν ή να υποτιμούν τα προαναφερθέντα προβλήματα και τους κινδύνους, αναγνωρίζουν παράλληλα τις πολλαπλές τους δυνατότητες, αξιώνοντας τη δημιουργία εναλλακτικών παιχνιδιών (ηλεκτρονικών και μη) με υψηλή πολιτιστική - καλλιτεχνική αξία, ικανών να ενισχύουν τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα τους με πολλαπλές εκπαιδευτικές πτυχές (εξού και ο όρος “Edutainment” = Educational Entertainment) και ευρύτερες λειτουργικές διαστάσεις (κοινωνικές, ηθικο-πολιτικές, εκπαιδευτικές, ερευνητικές κι ακόμα οικονομικές και παραγωγικές), φέρουσες συγκεκριμένο (ενίοτε ρητά ανατρεπτικό) ιδεολογικό πρόσημο. Οι εν λόγω τάσεις τείνουν να συνοψίζονται υπό τις έννοιες του *Σοβαρού ή Κριτικού Παιχνιδιού* (Serious – Critical Play/ Gaming) και της «*Εξυπνης*», *Δίκαιης*, *Βιώσιμης* ή και *Ριζοσπαστικής Παιχνιδοποίησης* (Smart, Just, Sustainable, Radical Gamification), που γενικά αναφέρονται σε *παιγνιώδεις δραστηριότητες με σκοπούς που υπερβαίνουν την απλή ψυχαγωγία* (κυρίως Εκπαιδευτικούς, αλλά και άμεσα πρακτικούς, με περιεχόμενο που συνήθως εστιάζει σε σύνθετα Γνωστικά, Επιστημονικά-επιστημολογικά, Κοινωνικο-πολιτικά και Περιβαλλοντικά θέματα), οι οποίες θεωρείται πως μπορούν να μεταμορφώνουν σύνθετες έννοιες και προβληματισμούς σε βιωματικές εμπειρίες και αναμνήσεις, με τρόπους που διεγείρουν έντονα συναισθήματα, ώστε να επηρεάζουν τα ανθρώπινα κίνητρα, οδηγώντας δυναμικά σε αλλαγές συμπεριφοράς.



### Περιβαλλοντικά Παιχνίδια

Βασικό τμήμα της ευρύτερης κατηγορίας των λεγόμενων «Σοβαρών Παιχνιδιών» αποτελούν τα παιχνίδια περιβαλλοντικής διαχείρισης ή απλώς Περιβαλλοντικά Παιχνίδια (ΠερΠ), τα οποία παρουσιάζουν μια σημαντική ανάπτυξη τα τελευταία 30 χρόνια σε υπολογιστές, διαδίκτυο, κονσόλες και κινητά. Όπως είναι προφανές, τα ΠερΠ, στον πυρήνα του σχεδιασμού, της μηχανικής και της αισθητικής τους, επικεντρώνονται κυρίως σε θέματα περιβαλλοντικής οικολογίας, σε συνδυασμό με ευρύτερες οικονομικές, κοινωνικο-πολιτικές και ιστορικές διαστάσεις τους, με στόχο να εξοικειώσουν τους παίκτες με αυτά, να τους ευαισθητοποιήσουν σχετικά με τις αιτίες και τις συνέπειές τους και εν τέλει να συμβάλλουν στην προώθηση μιας οικολογικής συνείδησης ικανής να οδηγήσει σε ευρύτερες αλλαγές συμπεριφοράς. Όπως το θέτει ο παιχνολόγος και οικολογικός ακτιβιστής Nico King:

*«Όλα ξεκινούν με ένα μικρό βήμα και τα παιχνίδια μπορούν να οδηγήσουν σε αλλαγές, μικρές ή μεγάλες, καθώς εισχωρούν στο υποσυνείδητό μας για να αλλάξουν τις συνήθειες και να παρακινήσουν τις πράξεις μας. Η ανάληψη δράσης εξαρτάται τελικά από τους παίκτες. Τα περιβαλλοντικά παιχνίδια - όταν σχεδιάζονται σωστά - μπορούν να φυτέψουν στο μυαλό μας τους μικρούς σπόρους του "έλλογου πάθους" που μπορούν να εξελιχθούν σε ακτιβισμό και δυναμική πολιτική παρέμβαση» [King, 2020].*

### Επίλογος

Η ιστορία των «Παιχνιδιών Πολέμου» μάλλον επιβεβαιώνει την αντίληψη ότι το «σύμπαν» των παιχνιδιών συνιστά το ίδιο τελικά ένα «πεδίο μάχης», καθώς δείχνει πώς αυτά μπορούν να λειτουργούν τόσο ως μέσα αποτροπής του πραγματικού πολέμου (διοχετεύοντας το πλεόνασμα επιθετικότητας σε πλαίσια ελεγχόμενης βιαιότητας), αλλά και ως μέσα προετοιμασίας – προπόνησης ή και σχεδιασμού πραγματικές πολεμικές επιχειρήσεις, από πολλαπλά «στρατόπεδα», με οσοδήποτε διαφορετικές στοχεύσεις...<sup>18</sup>.

Εν κατακλείδι, με τα δεδομένα της παραπάνω ανάλυσης, υποστηρίζω ότι τα παιχνίδια (στο σύνολό τους) μπορούν επίσης να πολεμούν, συμμαχώντας ή αντιμαχόμενα, είτε κυριολεκτικά «μεταξύ τους», είτε ως «όπλα» (ή «σημαίες») σε πολέμους άλλων, να συμμετέχουν δηλαδή σε ένα ευρύτερο δι-ιστορικό κοινωνικό-πολιτισμικό μετα-παίγνιο, η έκβαση του οποίου πιθανότατα θα εξακολουθεί να «παιζεται»... (αν όχι αενάως, τουλάχιστον μέχρι τον πλήρη πολιτισμικό αφανισμό)... Αλλά, πριν από την όποια «τελική» έκβαση, υπάρχουν και οι πολλές ενδιάμεσες – προσωρινές εκβάσεις, οι οποίες εξαρτώνται από τη δική μας συμμετοχή στο παιχνίδι...

Στο μέτρο που μου αναλογεί, εκτιμώ πως, αν υπάρχει ένας τρόπος ώστε ο ανθρώπινος πολιτισμός να οδηγηθεί σε κοινωνίες ευρύτερης οικολογικής και κοινωνικής ισορροπίας, αυτός ο τρόπος περνάει σίγουρα μέσα από τα παιχνίδια, ειδικά όσα τείνουν να θεωρούνται «Σοβαρά» - και ειδικότερα όσα εστιάζουν σε σύνθετα θέματα Περιβαλλοντικής, Κοινωνικής - Πολιτικής και Νοητικής Οικολογίας (τα οποία ονομάζω «Οικοσοφικά», σύμφωνα με τον σχετικό ορισμό της «Οικοσοφίας» κατά τον F. Guattari στο έργο του «Οι Τρεις Οικολογίες»).

Είναι βέβαια γεγονός ότι ανάλογες αξιώσεις συχνά καταλήγουν να αξιολογούνται υποτιμητικά, ως προϊόν μιας «αφελούς» «ρομαντικής», αναχρονιστικής και μη ρεαλιστικής αντίληψης. Δεν είναι απίθανο να ισχύει κάτι τέτοιο, τουλάχιστον σε ένα βαθμό. Σίγουρα, ένα στοιχείο ρομαντισμού δεν λείπει από το εν λόγω πλαίσιο ιδεών. Ωστόσο, σε μια εποχή διάχυτου ατομικιστικού ωφελιμισμού, στον ορίζοντα ενός πολιτισμού αποδεδειγμένα αποτυχημένου και αυτοκαταστροφικού, μια δόση ρομαντισμού ίσως θα έπρεπε να θεωρείται απαραίτητη και να αξιολογείται ως πλεονέκτημα. Ιδιαίτερα όταν δεν παραμένει εγκλωβισμένη σε άγονες κριτικές αλλά επιδιώκει να συγκροτήσει σύνθετα επιχειρήματα και κατάλληλη

<sup>18</sup> Σε ανάλογο πνεύμα, όπως το θέτουν οι Nick Dyer-Witherford και Greig de Peuter στο *Games of Empire* (2009): «Τα Παιχνίδια εξυπηρετούσαν πάντα την αυτοκρατορία: από τον ισχυρισμό του Κικέρωνα ότι τα αθλήματα μονομαχίας καλλιέργησαν τις πολεμικές αρετές που απαιτούσε η Ρώμη, μέχρι τον πλασματικό ισχυρισμό του Δούκα του Ουέλινγκτον ότι η μάχη του Βατερλώ κερδήθηκε στα γήπεδα του Ίτον ή τα πολεμικά παιχνίδια των Πρώσων στρατηγών ως προετοιμασία για το σχέδιο *Schlieffen* του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Αλλά τα παιχνίδια έχουν επίσης στραφεί και εναντίον της αυτοκρατορίας με ποικίλους τρόπους, που κυμαίνονται από την αιματοχυσία της εξέγερσης του Σπάρτακου μέχρι πιο ευγενείς τρόπους εκδίκησης, όπως των παικτών κριкет της Δυτικής Ινδίας, που νίκησαν τους Βρετανούς αποικιοκράτες δυνάστες τους». [Witherford & Peuter, 2009:xxxiv]

ΣΤΑΥΡΟΣ ΜΟΥΖΑΚΙΤΗΣ

τεχνογνωσία, ώστε να υποστηρίζει συγκεκριμένες προτάσεις για υλοποιήσιμες λύσεις, ικανές να αποκριθούν στις πολλαπλές προκλήσεις των καιρών.

*«Αν δεν επιχειρήσουμε το ακατόρθωτο, θα έρθουμε αντιμέτωποι με το αδιανόητο»  
(M. Bookchin)*

*«Σου υπόσχομαι  
Θα έρθουν μια μέρα οι πραγματικότητες  
που θα ζητανεύουνε γονατιστές τα όνειρά μας»  
(Σαμσών Ρακάς, «Ούτις»)*



## ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ ΣΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

### Βιβλιογραφία

- Aarseth, E. (2007). Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games. In F. von Borries, S. P. Walz, & M. Böttger (Eds.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (pp. 44–47). Birkhäuser Publishing.
- Ampatzidou, C., Bouw, M., Klundert, F., Lange, M., & Waal, M. (2015). *The hackable city: A research manifesto and design toolkit*. Amsterdam Creative Industries Publishing.
- Bogost, I. 'Exploitationware'. Gamasutra, 2011.
- Bogost, I. 'Why Gamification Is Bullshit'. In *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, edited by S.P. Walz and S. Detering, 65–79. London: The Mit Press, 2014.
- Borden, I. (2007). Tactics for a Playful City. In F. von Borries, S. P. Walz, & M. Böttger (Eds.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture, and Urbanism: The Next Level* (pp. 332–334). Birkhäuser.
- Borden, I. (2007). Tactics for a Playful City. In F. von Borries, S. P. Walz, & M. Böttger (Eds.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture, and Urbanism: The Next Level* (pp. 332–334). Birkhäuser.
- Borries F., Walz S. P., Böttger M. [επιμ.], *Space Time Play. Computer games, Architecture and urbanism*. Birkhäuser, Basel\_Boston\_Berlin (2007).
- Callenbach E., *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston* (1975)
- Callenbach, E. (1975). *Ecotopia: The Notebooks and Reports of William Weston*. Bantam.
- D'Alisa, Giacomo, Federico Demaria, και Kallis, επιμ. 2014. Degrowth: A Vocabulary for a New Era. 1 edition. Abingdon, Oxon ; New York, NY: Routledge.
- Deleuze G., Guattari F.: *A Thousand Plateaus*. The Athlone Press, London (1980)
- Detering, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification": Vol. September* (MindTrek'11, pp. 28-30,).
- Fuller, R.B. *The World Game: Integrative Resource Utilization Planning Tool*. Carbondale, IL: Southern Illinois University, 1971.
- Gekker, A., *Gamocracy: Political Communication In The Age Of Play*. Utrecht University. (2012).
- Keats, J. (2015). *Let's Play War: Could Games Replace the Real Thing*, ([nautil.us/issue/28/2050/lets-play-war](http://nautil.us/issue/28/2050/lets-play-war))
- Keats, J. (2016). *You belong to the universe: Buckminster Fuller and the future*. Oxford University Press.
- King, N. (2020, Δεκέμβριος 1). 20 Incredible Environmental Games from the Last Decade. , Environmental consciousness is now more important than ever. *Chaos Theory Games*.  
<https://www.chaostheorygames.com/blog/20-environmental-sustainability-video-games-from-the-last-decade-2021>
- McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin, 2011.
- Morozov, E. *To Save Everything, Click Here. Technology, Solutionism and the Urge to Fix Problems That Don't Exist*. London: Allen Lane, 2013.
- Nick Dyer-Witherford & Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Videogames* (2009)
- Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (2009). *Serious Games: Mechanisms and Effects*. Routledge.
- Stevens, Q. (2007). *The Ludic City. Exploring the Potential of Public Spaces*. Routledge.
- Vanolo, A. (2018). Cities and the politics of gamification. *Cities*, 74, 320–326.
- Vanolo, A. (2019). Playable urban citizenship: Social justice and the gamification of civic life. Στο P. Cardullo, C. Feliciano, & R. Kitchin (Επιμ.), *The Right to The Smart City* (σσ. 57–69).
- Woodcock, J., *Ο Μάρξ στο Ουφάδικο* (2022) [Marx at the Arcade (2016)].
- Καταστασιακή Διεθνής, *Το Ξεπέρασμα της Τέχνης*. Ύψιλον. Αθήνα (1999)
- Μουζακίτης Σ. (2023) *Οικοτοπία του Παιχνιδιού. Ιστορία, Θεωρία και Αρχιτεκτονική του Παιχνιδιού, προς μια Πολιτική Οικοσοφία*, Διδακτορική Διατριβή, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, (19/9/2023)