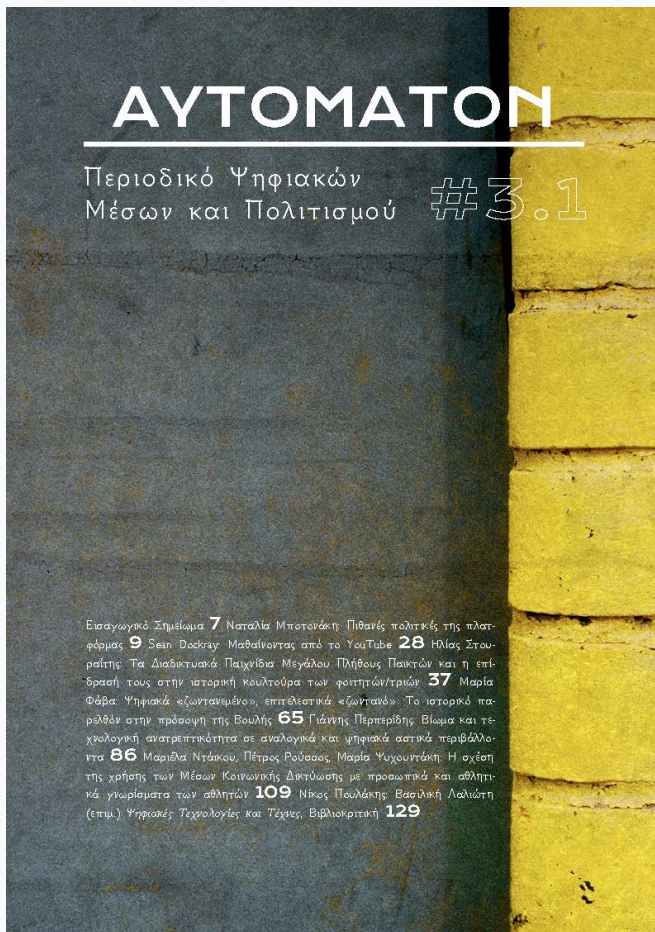


Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 3, Αρ. 1 (2024)

Αυτόματον 3.1



Τα Διαδίκτυα Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών και η επίδρασή τους στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών

Ηλίας Στουραϊτίης

doi: [10.12681/automaton.38845](https://doi.org/10.12681/automaton.38845)

Copyright © 2024



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

Βιβλιογραφική αναφορά:

Στουραϊτίης Η. (2024). Τα Διαδίκτυα Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών και η επίδρασή τους στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 3(1), 37-64. <https://doi.org/10.12681/automaton.38845>

Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών και η επίδρασή τους στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών

Ηλίας Στουραϊτής*

Περίληψη

Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών έχουν συμβάλει στην ανάπτυξη ενός επιδραστικού τρόπου επαφής των νεαρών ατόμων με το ιστορικό παρελθόν. Το άρθρο παρουσιάζει μια έρευνα σε δύο παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών με ιστορικό περιεχόμενο σε τεταρτοετείς φοιτητές/τριες του τμήματος Ιστορίας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Βασικός σκοπός είναι να προσδιοριστεί η επίδραση που είχαν αυτά τα παιχνίδια στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών· πώς, δηλαδή, οι φοιτητές/τριες Ιστορίας αντιλαμβάνονται το ιστορικό παρελθόν και συνδιαλέγονται με αυτό σε περιβάλλοντα Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών. Μελετήθηκε το λογισμικό των παιχνιδιών και έπειτα η εμπειρία που αποκόμισαν οι φοιτητές/τριες από τη συμμετοχή τους σε αυτά μέσω ερωτηματολογίων που δόθηκαν πριν και μετά τη διαδικασία του «παίζω» και μέσω στοχευμένων συνεντεύξεων. Τα αποτελέσματα της έρευνας αναδεικνύουν την επιρροή που ασκούν τα παιχνίδια στα νεαρά άτομα, ακόμα και σε εκείνες τις περιπτώσεις που δεν είχαν προηγούμενη επαφή με αυτά.

Λέξεις κλειδιά: Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών, ιστορική κουλτούρα, μελέτη λογισμικού, εμπειρία, έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού

* Δρ. Ιστορίας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, stouraitis@gmail.com.

Online Massively Multiplayer Games and their impact on students' historical culture

Elias Stouraitis

Abstract

Online Massively Multiplayer Games have developed an impactful way of contacting young people with the historical past. The article presents an investigation of two OMM games with historical content on fourth-year students of the History department of the Ionian University. The main purpose is to determine the impact they had on students' historical culture, how History students perceive the historical past and interact with it in Massively Multiplayer Online Game environments. The game software and then the students' experience of participating in the games were studied through pre- and post-game questionnaires and focused interviews. The results of the research highlight the influence that games have on young people, even in those cases where they have had no previous contact with them.

Keywords: Massively Multiplayer Online Games, historical culture, software study, experience, design research

Η οντολογική υπόσταση της ιστορικής κουλτούρας στο ψηφιακό περικείμενο

Η ψηφιακή ιστορική κουλτούρα απέχει αρκετά από τη συμβατική και ο βασικός λόγος αυτής της απόστασης είναι η κλίμακα που χωρίζει τους δύο κόσμους. Αν μέχρι πρότινος η συγκρότηση της ιστορικής κουλτούρας γινόταν σε σχετικά κλειστές ομάδες ή τοπικές κοινωνίες, οι οποίες διαμόρφωναν μια κουλτούρα σε βάθος χρόνου, η χωρική διεύρυνση έδωσε τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή διαφορετικών ειδών αντιλήψεις για το παρελθόν. Βέβαια, η παράδοση αποτελεί βασικό παράγοντα που διαφυλάσσει τις συμβατικές τοποθετήσεις και συγκρατεί τις συλλογικές μνήμες. Όμως, περιθωριοποιημένες ομάδες και άνθρωποι που ένιωθαν ότι δεν μπορούσαν να εκφραστούν μπορούν πλέον αβίαστα να τοποθετηθούν και να συγκροτήσουν έναν πυρήνα συνδιαλλαγής με διαφορετικούς ανθρώπους. Η αναφορά στο παρελθόν γίνεται αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας όχι μόνο στον χώρο της τηλεόρασης και του ραδιοφώνου, αλλά και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (social media)· για παράδειγμα μέσω της δημιουργίας συμβολικής ετικέτας (hashtag) στο twitter, ενός ιστολογίου (blog) ή μέσω ομάδων σε ευρέως διαδεδομένα κοινωνικά μέσα. Ο Ρούζεν (Rüsen 2017: 198) υποστηρίζει ότι τα «νέα μέσα» συντελούν σε μια αναθεώρηση του όρου της ιστορικής κουλτούρας, αφού το ιστορικό παρελθόν αρθρώνεται υπό νέες μορφές γνώσης και αισθητικής προσέγγισης. Σχετίζεται με την οπτικοποίηση του περιεχομένου, όπως και με τη διάδοση μεγάλου όγκου πληροφοριών χωρίς χρονικό προσανατολισμό, μετασχηματίζοντας έτσι την ιστορική κατανόηση.

Χρειάζεται, λοιπόν, να εγκύψουμε στις νέες συνθήκες που διαμορφώνουν τα ψηφιακά μέσα των μεταμοντέρνων κοινωνιών, επαναπροσδιορίζοντας το γραμμικό-αφηγηματικό πολιτιστικό πλαίσιο που οι κοινωνίες βιώνουν. Ο ιστορικός Κλαούντιο Φόγκου Claudio Fogu (2009: 103) υπογραμμίζει τον αντίκτυπο της ψηφιακής τεχνολογίας σε όλες τις πτυχές της ιστοριογραφικής λειτουργίας και προτείνει να καταλάβουμε πρώτα πώς η Ιστορία γίνεται αντιληπτή στην ψηφιακή εποχή. Αν η προηγούμενη αναφορά επαληθεύεται, οι προκλήσεις των διαποτισμένων από τα ψηφιακά μέσα κοινωνιών πρέπει να ορίζουν μια πραγματική καμπή για τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται ο ιστορικός εγγραμματισμός. Υπογραμμίζει, επίσης, τον ρόλο των νέων μέσων και των παιχνιδιών, θεωρώντας ότι η έννοια του χρόνου αναπροσδιορίζεται ανάλογα με τις μορφές της τεχνολογίας με τις οποίες οι χρήστες έρχονται σε επαφή. Αυτό αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο προσανατολιζόμαστε στον χρόνο. Η αμεσότητα των νέων μέσων και η μη γραμμική παρουσίαση των ιστορικών γεγονότων επαναπροσδιορίζουν τον προσανατολισμό των ανθρώπων και την αίσθησή τους για τον χρόνο. Η έννοια του δυναμικού και του πιθανού επικαλύπτει κάθε παραδοσιακή γραμμική αναφορά της Ιστορίας και, κατ' επέκταση, την αντίληψή τους για αυτή.

Ο Μάρκο Ντομαντόφσκι (Marco Demantowsky, 2015) υποστηρίζει ότι η κουλτούρα της μνήμης και η ιστορική κουλτούρα σε καμία περίπτωση δεν ταυτίζονται στον ψηφιακό χώρο, αλλά αλληλοσυμπληρώνονται. Τονίζει ότι χρειάζεται μια δυναμική κατανόηση της σύγχρονης ιστορίας και των νέων μέσων που την περιβάλλουν, ώστε να διερευνήσουμε τις νέες μορφές ιστορικής αναπαράστασης. Ο Πέτερ Σείσας (Peter Seixas 2017: 68-69) εμμένει σε αυτή την ιδέα, λαμβάνοντας υπόψη ότι οι διαφορετικοί πολιτισμοί έχουν διαφορετικά είδη

χρονικού προσανατολισμού και διαφορετικούς τρόπους αντιμετώπισης της σχέσης τους με το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον τους. Η μετανάστευση, η τεχνολογία, η κατάρρευση της έννοιας της προόδου και η παρακμή του έθνους-κράτους υπό το πρίσμα της ευρωπαϊκής υπερεθνικότητας και της παγκοσμιοποίησης είναι μερικές από τις πτυχές που εγείρουν νέες προκλήσεις. Ο Κανστενάιερ (Kansteiner, 2007) περνά από τις διαπιστώσεις σε συγκεκριμένες υποθέσεις για τη μελλοντική αντίληψη περί Ιστορίας, αναφέροντας ότι ο σχηματισμός της συλλογικής μνήμης θα πραγματοποιείται σε διαδραστικά περιβάλλοντα, όπου τα άτομα δεν θα στηρίζονται σε θεσμικά όργανα για να αναπτύξουν ιστορική συνείδηση. Οι εικονικές εμπειρίες των χρηστών θα συγκροτούν τις νέες μνήμες που θα αποκτούν τα υποκείμενα των κοινωνιών και θα διαφοροποιούνται ανάλογα με τα νέα μέσα που θα αξιοποιούν. Θα μπορούν να χτίζουν νέα «ατομικά» μνημεία ή μουσεία σε εικονικούς κόσμους και να αποκτούν διαφορετικές εμπειρίες. Μια ιστορική κουλτούρα θα επανεγγράφεται και θα επανεφευρίσκεται ανά πάσα στιγμή στις φορητές συσκευές του κοινωνικού ιστού.

Οι ψηφιακές μνήμες είναι ανοιχτές σε συνεχή ανατροφοδότηση, αναμεσοποίηση, ανασηματισμό, ανακύκλωση και ανάμειξη, με αποτέλεσμα να συρρικνώνονται τα σύνορα ανάμεσα σε ιδιωτικό και δημόσιο. Όλα αυτά επιδρούν και στην κατανόηση της πολιτισμικής κληρονομιάς. Στην πραγματικότητα πρόκειται για μια νέα κληρονομιά που αναδύεται από τα ψηφιακά παραγόμενα αρχεία μέσω της αμοιβαίας και επαναλαμβανόμενης αλληλεπίδρασης με χειροπιαστά δείγματα και βιωμένα ίχνη του κοινού παρελθόντος (Giaccardi 2012: 1-2). Η Άλιζον Λάντζμπεργκ (Alison Landsberg, 2004) αναφέρεται σε μια διευρυμένη μορφή μετα-μνήμης που δημιουργείται από τις τεχνολογίες μαζικής κουλτούρας και τον κινηματογράφο. Οι τεχνολογίες δομούν «φανταστικές κοινότητες» που δεν δεσμεύονται από γεωγραφικούς και συννοριακούς περιορισμούς. Οι τεχνολογίες της μνήμης αναδύονται από τη διεπαφή ατομικής και συλλογικής εμπειρίας, αλλά δεν μπορούν πια να θεωρηθούν ατομικές ή συλλογικές, με αποτέλεσμα να αναμειγνύονται και να δημιουργούν ένα νέο κράμα μνήμης. Αυτός είναι ο λόγος που η Λάντζμπεργκ (Landsberg) χρησιμοποιεί τον όρο προσθετική μνήμη (Landsberg 2004: 18) και εξηγεί ότι αναφέρεται: α) στην παραγωγή διαμεσολαβημένης αναπαράστασης από τις τεχνολογίες, β) σε αισθητηριακές αναμνήσεις που προέρχονται από την εμπειρία που αποκτούν οι χρήστες από τις διαμεσολαβημένες αναπαραστάσεις, γ) στην εναλλαξιμότητα που εμφανίζει η εμπορευματοποιημένη μορφή της και δ) στην ενσυναισθητική χρησιμότητά της, που υπερβαίνει κοινωνικές τάξεις, φύλα και λαούς (Landsberg 2004: 19-21). Οι άνθρωποι, λοιπόν, έρχονται σε επαφή με ένα παρελθόν που δεν έζησαν και αναπροσδιορίζουν τη σχέση τους με το ιστορικό παρελθόν μέσω της διεπαφής. Η πολιτική του παρόντος από τις τεχνολογίες δια-μορφώνει και τη σχέση μας με το ιστορικό παρελθόν και τις μορφές ενθύμησης.

Η επανεξέταση της «ιστορικής απόστασης» ανάμεσα στο παρόν και το παρελθόν μέσω των ιστορικών αναπαραστάσεων αποτελεί βασική προϋπόθεση για να καταλάβουμε τη διάδραση που αναπτύσσει ο χρήστης με το εκάστοτε τεχνολογικό προϊόν. Με αφετηρία αυτή την παρατήρηση, ο Μαρκ Φίλιπς (Mark Philips) επισημαίνει ότι κάθε αναπαράσταση της ιστορίας ενσωματώνει στοιχεία δημιουργίας, συναισθήματος, πράξης και κατανόησης, λαμβάνοντας υπόψη τη διαμεσολάβηση και την απόσταση από την ιστορική εποχή (Philips 2011).

Ως εκ τούτου, η ιστορική απόσταση γίνεται κατανοητή ως μια πολυπλοκότητα, μέσω της οποίας η ιστορική εμπειρία μπορεί να είναι κατανοητή. Είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε το μέσο επαφής με το παρελθόν, τις συναισθηματικές εμπειρίες που υπόσχεται αυτό το μέσο (medium) στους χρήστες του, τις πολιτικές, θρησκευτικές ή ηθικές συνέπειες και, τέλος, τις εννοιολογικές υποθέσεις που δύνανται να κατασκευάσουν οι χρήστες. Η έννοια της «ιστορικής απόστασης» θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως μια ποικιλία στρατηγικών προκειμένου να επιτευχθούν αποτελέσματα εγγύτητας και διαχωρισμού σε σχέση με τη διαμεσολαβούμενη ιστορία (Hollander, Paul, Peters 2011). Κοντολογίς, η ψηφιακή ιστορική κουλτούρα και η σχέση που εμφανίζουν οι άνθρωποι με το παρελθόν διαρθρώνεται από τα τεχνολογικά μέσα που τους παρέχονται και τις αντιλήψεις που διαμορφώνουν οι χρήστες μέσω αυτών.

Ο Μήτσος Μπιλάλης (2015) αναφέρεται σε μία ιδιαίζουσα αντιμνημονική συνθήκη στον ψηφιακό κόσμο, διότι τα μέλη των ψηφιακών κοινοτήτων μοιράζονται κοινές αντιλήψεις για το ιστορικό παρελθόν όχι μέσω μιας βιωμένης εμπειρίας, αλλά από την αμεσότητα του δικτύου, με το αίσθημα της «σωστής» τοποθέτησης και του φορέα της ιστορικής αλήθειας. Η συγκρότηση της ιστορικής κουλτούρας του ψηφιακού χώρου δεν περιλαμβάνει μόνο τα θραύσματα που επιλέγουν οι χρήστες του μέσω αποκοπής και επικόλλησης κειμένων ως θεματοφύλακες της ιστορικής πληροφορίας και της οικογενειακής-τοπικής μνήμης, αλλά και από τους μηχανισμούς προώθησης περιεχομένου μέσω της αυτοματοποίησης. Ο Φρίντριχ Κίτλερ (Friedrich Kittler 1997) έγραψε πως ο κώδικας δεν είναι απλά και μόνο μια συντακτική και σημασιολογική γλώσσα, αλλά και μια γλώσσα μηχανών, που κατά τη διάρκεια εκτέλεσής του κινείται και επιφέρει φυσικές αλλαγές με κυριολεκτική σημασία. Η επιρροή της μηχανής και του κώδικα στη συγκρότηση της ψηφιακής ιστορικής κουλτούρας είναι εμφανής στις δράσεις των χρηστών κατά τη διάρκεια αξιοποίησης των ιστορικών θραυσμάτων του διαδικτύου. Ο Στέφαν Τανάκα (Stefan Tanaka 2015) επισημαίνει τη γρήγορη διάδοση αυτής της ιστορικής πληροφορίας στον ψηφιακό κόσμο δίχως αξιολογική κρίση, αφού τα συναισθήματα και η επιθυμία της εκάστοτε στιγμής υπερτερούν έναντι της κατανόησης της υφιστάμενης κατάστασης και της διερεύνησής της. Πρόκειται για μια εμπειρία που στηρίζεται στην αμεσότητα και την αναπαραγωγή.

Ο Χάρτογκ (Hartog 2014) γενικότερα υποστηρίζει ότι η ψηφιακή εποχή δημιουργεί μια αλλαγή στην εμπειρία και την προσδοκία των κοινωνιών. Ο Ρούνια (Runia 2014) ειδικότερα επισημαίνει ότι τα ψηφιακά μέσα θα μετασχηματίσουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την Ιστορία, αλλά ακόμα και τον τρόπο που συγκροτείται η ανθρώπινη σκέψη. Αυτή την αλλαγή φαίνεται ότι ενστερνίζονται και οι ερευνητές των νέων μέσων Λέβ Μάνοβιτς (Lev Manovich 2001) και Χιρόκι Αζούμα (Hiroyuki Azuma 2009), από τη στιγμή που οι γραμμικές αφηγήσεις εξαφανίζονται και στη θέση τους αναπτύσσονται πιθανές αλγοριθμικές σχέσεις. Ο Μπιλάλης (ό.π.) αξιοποιεί τη θεωρία του Τζένκινς (Jenkins) για να μιλήσει για τις νέες μνημονικές πρακτικές που συγκροτούνται στον ψηφιακό κόσμο και την χαρακτηρίζει ως έναν «ιομορφικό διαμοιρασμό» που σχετίζεται με την αμεσότητα, την αποσπασματικότητα και την εμπρόθετη μηχανική λειτουργία. Η ιστορική κουλτούρα εξαρτάται πλέον από τη μηχανική παρουσίαση της πληροφορίας, αλλά και από τη νέα τοπικότητα του ψηφιακού κόσμου.

Η ψηφιακή ιστορική κουλτούρα περιέχει στοιχεία του φυσικού κόσμου μέσω των αντι-

δράσεων των χρηστών. Θυμίζει τους τρόπους διαχείρισης μιας κατάστασης που επιδιώκουν να διευθετήσουν, ώστε να τη διατηρήσουν δεδομένη. Αν και μοιάζει να είναι κοινή με τη φυσική ζωή, οι μεταξύ τους διαφοροποιήσεις είναι αρκετές, αφού οι τεχνολογικές αναπαραστάσεις επαναπροσδιορίζουν τον τρόπο επαφής των ανθρώπων με το ιστορικό παρελθόν. Η εμπειρία του χρόνου εξαρτάται από τις πληροφορίες που αναδύονται από τον ψηφιακό ιστό, οι οποίες είναι διάσπαρτες, αποκομμένες, τεχνολογικά εξαρτημένες από τον τρόπο που εμφανίζονται και διαμοιράζονται. Η διαφοροποιητική βάση ανάμεσα σε φυσικό και ψηφιακό περιβάλλον είναι η αμεσότητα της επεξεργασίας μιας πληροφορίας, που τροποποιεί την αίσθηση της κρίσης, του χρονικού πλαισίου και της αντίληψης για το ιστορικό παρελθόν.

Εν κατακλείδι, η ιστορική κουλτούρα σε ψηφιακά περιβάλλοντα έρχεται αντιμέτωπη με νέες προκλήσεις. Αν και η κινητήριος δύναμη προέρχεται από τον συμβατικό κόσμο, το ιστορικό παρελθόν μοιάζει θρυμματισμένο. Η Ιστορία φαίνεται να είναι πια μια δημιουργία του ψηφιακού κόσμου και όχι στοιχείο του φυσικού. Το διακύβευμα πλέον είναι ποιες εμπειρίες αναδύονται μέσω των ψηφιακών πρακτικών, τι είδους μνήμες διαμορφώνονται, τι είδους αναπαραστάσεις έχουν κατασκευαστεί που επηρεάζουν τον κοινωνικό ιστό. Μήπως περνάμε σε μια εποχή μη ανθρωποκεντρικής δράσης, αφού οι πρακτικές δεν κατασκευάζονται αποκλειστικά από τους ανθρώπους, αλλά και από τα λογισμικά και τις μηχανές τους; Η διερεύνηση της ιστορικής κουλτούρας φωτίζει τις νέες πρακτικές που δυναμικά αναδύονται από τον ψηφιακό κοινωνικό ιστό και δημιουργούν νέους προβληματισμούς για τη σχέση ανάμεσα σε ανθρώπους και ιστορικό παρελθόν.

Η σχέση των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών με την Ιστορία

Το ψηφιακό παιχνίδι λειτουργεί πολλές φορές ως σημείο διαμεσολάβησης του παρελθόντος, συχνά πλησιάζοντας σε μια κυρίαρχη αφήγηση, αν και γίνονται πολλές νέες προσπάθειες για να υπάρξει παρέκκλιση από αυτό το σκεπτικό (για παράδειγμα, «indie gamers»). Εάν εξακολουθούμε να πιστεύουμε ότι ο χώρος και ο χρόνος του παρελθόντος αλληλεπιδρούν με φανταστικά γεγονότα ή δημιουργούν ακόμη και φανταστικά χωρικά πλαίσια στο παρελθόν, η σχετικότητα γίνεται ακόμη πιο έντονη για τον παίκτη. Με αυτόν τον τρόπο, ένα μείγμα διάφορων συλλογικών αναμνήσεων και ατομικών και γενικότερων αντιλήψεων αναμειγνύεται με τη φαντασία κατά τη διάρκεια της δέσμευσης σε ένα παιχνίδι, σε αλληλεπίδραση με τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Όλες οι προηγούμενες αναφορές σχετίζονται με τις μνημονικές υποδομές αυτού του μέσου (medium). Η μορφή αναπαράστασης της ιστορίας που επιλέχθηκε για τη διαμεσολάβηση ανάμεσα σε παιχνίδι και παίκτης, καθώς και οι προσομοιωμένες ιστορικές αφηγήσεις, κατασκευάζουν τον κόσμο των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών. Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών παρέχουν διαδραστικές γνωστικές ικανότητες στους παίκτες μέσα από το περιβάλλον τους, την αλληλεπίδραση με την ομάδα και την κουλτούρα των σχεδιαστών και των προγραμματιστών παιχνι-

διών (αλγοριθμική κουλτούρα). Οι Μανίνεν και Κουγιάνπα (Manninen και Kujaanpa 2005) παρουσιάζουν μια έρευνα βασισμένη στην περίπτωση του παιχνιδιού «Battlefield 1942». Συγκεκριμένα, κάνουν λόγο για τον τρόπο με τον οποίο οι ενέργειες των παικτών επηρεάζονται από το πλαίσιο του παιχνιδιού. Έτσι, συγκέντρωσαν όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού (εμφάνιση avatar, εκφράσεις προσώπου, κινησιολογία κ.λπ.) με πρόθεση να κατανοήσουν τις προκαθορισμένες αλγοριθμικές συνθήκες του. Τέλος, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το ζήτημα αν τα συγκεκριμένα παιχνίδια δημιουργούν μια νέα μορφή ιστορικής εμπειρίας ή ακόμα και μια μορφή κοινωνικού διαλόγου.

Τα παιχνίδια ενός παίκτη ενισχύουν τις ικανότητες και τις αντιλήψεις του εκάστοτε παίκτη στην προσπάθειά του να ολοκληρώσει με επιτυχία το παιχνίδι. Πράγματι, υπάρχει μία αίσθηση παθητικής εμπειρίας, η οποία κατακτάται από τον ίδιο τον παίκτη και έχει ατομικά χαρακτηριστικά. Φυσικά, ο κοινωνικός διάλογος γι' αυτά τα παιχνίδια λαμβάνει χώρα εντός ή εκτός παιχνιδιού. Αντίθετα, τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών χαρακτηρίζονται από την έμφαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση, αφού αναπτύσσουν έναν ισχυρό διάλογο μεταξύ των παικτών αναφορικά με το παιχνίδι, το περιεχόμενό του και τον τρόπο με τον οποίο θα λειτουργήσει στο μέλλον. Σε αυτήν την περίπτωση, οι εμπειρίες, οι δεξιότητες και οι ικανότητες των παικτών είναι συνδεδεμένες και αλληλεπιδρούν, καθώς στρέφονται στον έντονα ενεργό ρόλο που έχουν οι παίκτες. Ο κοινωνικός διάλογος γύρω από το παρελθόν σχετίζεται με τις εμπειρίες των παικτών και την προσπάθειά τους να διαδραματίσουν ηγετικό ρόλο στο παιχνίδι. Η σχεδιαστική μορφή του παιχνιδιού διαμορφώνει έναν κοινωνικό διάλογο για το ιστορικό παρελθόν και εξαρτάται εν πολλοίς από τη δομή του παιχνιδιού και τον τρόπο δράσης των παικτών. Η εμπειρία που σχετίζεται με το ιστορικό παρελθόν πρέπει να διερευνηθεί για να γίνει κατανοητό πώς αλληλεπιδρά ο τρόπος δράσης των παικτών από τα παιχνίδια με τον ευρύτερο πολιτισμό, καθώς και πώς οι δύο πλευρές τροφοδοτούνται από τις παρόμοιες εμπειρίες που αποκτούν. Γενικά, τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών πρέπει να χαρακτηριστούν ως μέσο με γνωστικές, κοινωνικές, ηθικές, αισθητικές και πολιτισμικές πτυχές που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της διαδικασίας προσομοίωσης και, αργότερα, σε κοινοτικούς χώρους.

Αρκετοί ερευνητές θεωρούν ότι τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών έχουν δημιουργήσει μια μορφή ιστορικής κουλτούρας ήδη από την κατασκευή τους και, κατ' επέκταση, οι παίκτες δημιουργούν μια ψηφιακή ταυτότητα με βάση τη μηχανική και την αφήγηση των παιχνιδιών (Kingserrp, 2007). Ιδιαίτερα για τα δωρεάν Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών η κατασκευή ψηφιακών ταυτοτήτων και μνημών βασισμένων στο παιχνίδι είναι απαραίτητες για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι σχεδιαστές δίνουν προσοχή στο τι συμβαίνει σε αυτούς τους ψηφιακούς κόσμους. Αυτό είναι ένα ζήτημα που χρήζει διερεύνησης, καθώς δεν έχουμε πολλές έρευνες που βασίζονται στην εμπειρία των παικτών. Σίγουρα, οι παίκτες ακολουθούν το μήνυμα του παιχνιδιού, καθώς πρέπει να καταλάβουν πολύ καλά τους κανόνες και οποιαδήποτε αφήγηση εμφανίζεται στην οθόνη, αλλά, ταυτόχρονα, πρέπει να είναι κοινωνικοί ως προς τους άλλους παίκτες προκειμένου να συνεχίσουν το παιχνίδι. Αυτό αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο κατανοούν το επιχείρημα του παιχνιδιού, επειδή πρέπει να ακολουθήσουν την ομάδα τους. Οι παίκτες παρατηρούν συνήθως πώς αλ-

ληλεπιδρούν με την ομάδα τους (Steinkuehler, Duncan 2008). Ας μην ξεχνάμε ότι τα Διαδικτυακά Παιχνίδια δεν έχουν κανένα τέλος και οι παίκτες αναζητούν πάντα εκείνους τους παίκτες που καταλαβαίνουν ή αντιδρούν εύστοχα στα παιχνίδια.

Η κουλτούρα των διαδικτυακών παιχνιδιών για πολλούς παίκτες είναι κατασκευασμένη σε μια υβριδική βάση μεταξύ των συλλογικών αναμνήσεων της πραγματικής ζωής και ορισμένων αναμνήσεων του παιχνιδιού. Το κοινωνικό πλαίσιο είναι πιο περίπλοκο από την «πραγματική» ζωή, αφού το πλαίσιο επικοινωνίας δομείται ανάμεσα στις συλλογικές αναμνήσεις της πραγματικής ζωής και στις κατασκευασμένες αναμνήσεις της ψηφιακής (ό.π. 2007). Όλα αυτά μπορούν να αλλάξουν με βάση τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αντιδρούν και συνεργάζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Όταν το παρελθόν αποτελεί τη βάση για τη δημιουργία αυτών των παιχνιδιών, οι παίκτες αντιμετωπίζουν τον πραγματικό χρόνο του παιχνιδιού και, παράλληλα, τον χρόνο παιχνιδιού των κατασκευασμένων αναμνήσεών τους. Το ερευνητικό ερώτημα που τίθεται, λοιπόν, είναι: πώς οι φοιτητές Ιστορίας αντιλαμβάνονται το παρελθόν και συνδιαλέγονται με αυτό σε περιβάλλοντα Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών;

Μεθοδολογική προσέγγιση

Η μελέτη των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών (ΔΠΜΠΠ) δεν θα ακολουθήσει την παραδοσιακή μελέτη κειμενικών αφηγήσεων. Θα πειραματιστεί με τη δημιουργία μεθοδολογικών εργαλείων που αποτυπώνουν τη διάδραση ανάμεσα σε παίκτες και περιεχόμενο των παιχνιδιών κατά τη διάρκεια του «παίζειν». Η αποτύπωση των σχέσεων ανάμεσα στις δύο πλευρές και η αντίληψη που σχηματίζουν αναδεικνύει τη διαφοροποιητική τάση πάνω στην οποία λειτουργούν πλέον οι ανθρωπιστικές επιστήμες και γίνονται αντιληπτές από το σύνολο του κοινωνικού ιστού, πέραν της θεσμοθετημένης ιστορικής εμπειρίας. Αυτή η διαδραστική εμπειρία αναδεικνύει νέες μορφές σχέσης ανάμεσα σε ιστορικό παρελθόν και ανθρώπους.

Οι «Μελέτες λογισμικού» (Software Studies) επικεντρώνονται στον τρόπο ανάλυσης στη σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα σε λογισμικά και ανθρώπους, με σκοπό να καταγραφεί και να αναλυθεί η διαδραστική εμπειρία που ενδεχομένως αναπτύσσεται (παίζοντας ένα παιχνίδι, πλοηγούμενοι σε μία ιστοσελίδα, παρακολουθώντας τους επισκέπτες μια διαδραστικής εγκατάστασης). Με τον τρόπο αυτό διερευνώνται επισταμένως οι προσδιορισμένες από τον σχεδιαστή δυνατότητες του εκάστοτε λογισμικού που γίνονται πραγματικά γεγονότα όταν οι χρήστες δρουν μέσα σε αυτά τα περιβάλλοντα: Πώς δρουν οι παίκτες; Πώς αντιλαμβάνονται το περιβάλλον; Τι δεν κατανοούν; Ποιο πρόβλημα αναπτύσσεται από τη διεπαφή και πώς μπορούμε να το λύσουμε; Πώς οι άνθρωποι κατασκευάζουν αντιλήψεις μέσω των διαδράσεων και πώς η κοινωνική και πολιτισμική εμπειρία διαμεσολαβείται από το λογισμικό με το οποίο διαντιδρούν;

Ένας από τους βασικότερους λόγους που η μελέτη των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου

Πλήθους Παικτών εστιάζει στη μελέτη του λογισμικού είναι η διερεύνηση πρώτα των τεχνικών χαρακτηριστικών τους, δηλαδή της μηχανικής με την οποία λειτουργούν αυτά τα παιχνίδια, και εν συνεχεία η κατανόηση του περιεχομένου τους από τους χρήστες (παίκτες). Τούτο σημαίνει ότι η διεπιστημονική ανάλυση της μελέτης λογισμικού επικεντρώνεται σε ποιοτικά χαρακτηριστικά. Η ποιοτική ανάλυση θα φωτίσει τους τρόπους διάδρασης και κατανόησης της σχέσης ανάμεσα στις δύο πλευρές. Ο Patton (2002) αναγνωρίζει τις ακόλουθες στρατηγικές που είναι δυνατόν να αξιοποιηθούν στην ποιοτική έρευνα και που εντάσσονται στην ευρύτερη κατηγορία της δειγματοληψίας σκοπιμότητας. Ομοιογενή δείγματα (*homogeneous samples*) επιλέγονται σε περιπτώσεις που διαθέτουν κοινά χαρακτηριστικά για τη μελέτη και κατανόηση μιας συγκεκριμένης υποομάδας σε βάθος. Ο ερευνητής που χρησιμοποιεί αυτή τη στρατηγική επιλέγει τις περιπτώσεις που θα αποτελέσουν το δείγμα του σύμφωνα με κάποιο κριτήριο, το οποίο καθορίζεται ανάλογα με τους στόχους της έρευνάς του.

Παράλληλα, στον χώρο της εκπαίδευσης έχει καθιερωθεί μια μέθοδος που ονομάζεται «έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού» (*design research*) και δημιουργήθηκε με σκοπό να εστιάσει σε πειραματικές μορφές εκπαίδευσης. Πρόκειται για μια εμπειρική έρευνα ανθρωπίνων δραστηριοτήτων στον συνηθισμένο χώρο εργασίας τους, ώστε να πραγματοποιηθεί σε πραγματικές συνθήκες ένα πείραμα και να εξεταστούν θεωρητικές υποθέσεις. Αν τη συσχετίσαμε με άλλες έρευνες από τον ευρύτερο χώρο των επιστημών της Αγωγής, θα διαπιστώναμε ότι σίγουρα συνδέεται στενά με την έρευνα δράσης. Περιγράφεται συχνά στη βιβλιογραφία ως έρευνα παρέμβασης, επειδή αναφέρεται σε ανθρώπινες δραστηριότητες στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, στον σχεδιασμό της οποίας έχουν συμμετάσχει οι ερευνητές που διεξάγουν την έρευνα (Κυνηγός 2011: 24). Ως εμπειρική έρευνα έχει ποιοτικά χαρακτηριστικά και δεν εντάσσεται στις διαγνωστικού χαρακτήρα έρευνες ή στα κλασικού τύπου ερευνητικά πειράματα με έγκριση ομάδων ελέγχου και ευρύτερων πειραμάτων.

Η παρέμβαση έχει χαρακτήρα εξέλιξης ή εναλλακτικής πρότασης για τη διεξαγωγή κάποιων γνωστικών αντικειμένων. Αν και φαίνεται ότι απέχει από την αμιγή εθνογραφία, περιέχει πολλά στοιχεία της, αφού οι ερευνητές εμπλέκονται σε μια καθημερινή δραστηριότητα των υπό εξέταση υποκειμένων. Η έρευνα σχεδιασμού σχετίζεται με την ανάγκη των ερευνητών να μελετήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία σε πραγματικά περιβάλλοντα μάθησης που επηρεάζονται από τις νέες μεθόδους που αξιοποιούνται στη διδασκαλία (Κυνηγός 2011: 25). Τα χαρακτηριστικά αυτής της έρευνας μας βοηθούν να συνειδητοποιήσουμε πώς αντιδρούν άτομα όταν βρίσκονται μέσα στον συνηθισμένο χώρο τους, ενώ πραγματοποιούν μια διαφορετική δραστηριότητα από τη συνηθισμένη. Έχουν την άνεση του χώρου που βρίσκονται, γνωρίζουν ότι θα εμπλακούν σε μια εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά η μεθοδολογία δράσης έχει στην πραγματικότητα τροποποιηθεί. Η ρεαλιστικότητα του χώρου αλληλεπίδρασης των συμμετεχόντων αποτελεί το σημαντικότερο πλεονέκτημα της έρευνας σχεδιασμού σε σχέση με τις υπόλοιπες μορφές έρευνας (Robson 1993).

Τα ερευνητικά αποτελέσματα της έρευνας σχεδιασμού συνδέονται άμεσα με την εκπαιδευτική πρακτική (Πρόγραμμα Σπουδών, εμπλοκή κάποιου λογισμικού, πρωτότυπο εκπαιδευτικό υλικό ή ακόμη πρωτότυπες εκπαιδευτικές εργασίες μαθητών). Το ερευνητικό μοντέλο είναι γενεσιουργό ως προς τον ρόλο των εκπαιδευτικών δεδομένων, αλλά και ως προς

την παραγωγή νέας θεωρητικής γνώσης. Ο ερευνητής προσπαθεί να σταθεροποιήσει την παράμετρο που θέλει να μελετήσει και εμπλέκεται σε μία ολιστική μελέτη των ανθρώπινων δραστηριοτήτων και του ανθρώπινου δυναμικού που συμμετέχει στην έρευνα. Παραμένει ανοιχτός ως προς το τι θα συμβεί κατά τη διάρκεια της έρευνας και τις ερμηνείες που θα προκύψουν. Ο αρνητικός αντίκτυπος από μια τέτοια έρευνα είναι το γεγονός ότι οι συμμετέχοντες περιορίζονται στον χώρο που γνωρίζουν και μιλούν ως εκπρόσωποι μιας περιορισμένης και καλά οργανωμένης διαδικασίας. Αυτή η παράμετρος ενδεχομένως να περιορίσει την υπό εξέταση διαδικασία στα στενά πλαίσια του δείγματος που εμπλέκεται σε αυτήν (Cobb et al. 2003).

Η έρευνα σχεδιασμού έχει ένα διττό χαρακτήρα, αφού ο θεωρητικός αναστοχασμός πραγματώνεται σε ένα φυσικό περιβάλλον που προσφέρει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να νιώθουν ότι έχουν ενεργό ρόλο. Αυτό σημαίνει ότι ξεπερνούν την απλή εφαρμογή κάποιων νέων μεθόδων και ενδιαφέρονται να αναπτύξουν θεωρίες ή και να επαναπροσδιορίσουν γνωστά θεωρητικά ζητήματα. Η συγκεκριμένη μορφή έρευνας στηρίζεται σε διαδικασίες μάθησης μέσα σε μια κοινότητα, αναπτύσσει αναστοχασμούς σε καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας, διατυπώνει νέες θεωρίες μάθησης και διδασκαλίας με κριτική θεώρηση. Η αξιοποίηση λογισμικών αποτελεί μέρος αυτής της μεθόδου, αφού η αναστοχαστική διάθεση από τη χρήση λογισμικών σε θεσμικά χωρικά πλαίσια προσφέρει ποικίλες ερμηνείες τόσο σχετικά με το περιεχόμενο των λογισμικών, όσο και σχετικά με τον τρόπο αλληλεπίδρασής τους με τους χρήστες (Cob et al. 2003, Κυνηγός, 2011, Creswell 2014).

Η πραγματοποίηση της έρευνας

Η εμπειρική εφαρμογή των δύο παιχνιδιών (Grepolis, World War II Online) πραγματοποιήθηκε στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο, στο Τμήμα Ιστορίας και συγκεκριμένα στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Ιστορική Έρευνα, Διδακτική και Νέες Τεχνολογίες». Το μάθημα επιλογής σχετιζόταν με τα Παιδαγωγικά και το επέλεξαν 13 άτομα, αφού πρώτα ενημερώθηκαν για το περιεχόμενο του μαθήματος και τον τρόπο που θα λειτουργούσαν σε αυτό. Δεν θα αξιολογούνταν από τη διαδικασία της συμμετοχής τους στην έρευνα, αλλά από την εργασία που θα συνέτασσαν στο τέλος του εξαμήνου, με σκοπό να μην επηρεαστεί η διαδικασία της έρευνας από υποτιθέμενες δελεαστικές και υστερόβουλες κινήσεις εκ μέρους του ερευνητή. Τη δεύτερη εβδομάδα της έρευνας εκδήλωσαν ενδιαφέρον και άλλοι φοιτητές να παρακολουθήσουν το μάθημα, αλλά κάτι τέτοιο δεν ήταν εφικτό, αφού δεν θα τηρούνταν οι μεθοδολογικές πρακτικές που είχαν εξ αρχής σχεδιαστεί. Ο μικρός αριθμός των συμμετεχόντων συνέδραμε στην ποιοτική έρευνα και στην ολιστική θεώρηση των ψηφιακών παιχνιδιών που είχαν επιλεγεί ως προς τη συγκρότηση της ιστορικής κουλτούρας λόγω του περιεχομένου τους, σε συνδυασμό με τις δράσεις που ανέπτυξαν οι φοιτητές/τριες Ιστορίας. Η ολοκλήρωση της εμπειρικής έρευνας πραγματοποιήθηκε επιτυχώς, αφού όλοι οι συμμετέχοντες είχαν ολοκληρώσει όλα τα ερευνητικά εργαλεία (ερωτηματολόγια και συνεντεύξεις). Κάποιοι

φοιτητές δεν συμπλήρωσαν κάποια σημεία των ερευνητικών εργαλείων. Αυτό έγινε σεβαστό από τον ερευνητή, αφού και η απουσία σχετικής πληροφορίας από τα ερευνητικά εργαλεία αποτελεί ένδειξη αναφορικά με την αντίληψη που έχουν για το σχετικό ερώτημα ή την πρόκληση που τους παρουσιάστηκε. Η εμπειρική έρευνα ολοκληρώθηκε με επιλεγμένες συνεντεύξεις με σκοπό την τριγωνοποίησή της.

Η παρούσα έρευνα αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής έρευνας σχεδιασμού, αφού ο ερευνητής συγκρότησε ένα πλάνο προσέγγισης των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών με σημείο αναφοράς τη μελέτη του λογισμικού τους και την εμπειρία των παικτών. Η έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού λειτουργεί ως επιστέγασμα της ερευνητικής διαδικασίας και επεκτείνεται σε ενδεχόμενες μορφές μάθησης που προκύπτουν από τη χρήση των λογισμικών παιχνιδιού. Ο ερευνητής έχει ήδη μελετήσει μέσω της ψηφιακής εθνογραφίας το περιεχόμενο των δύο παιχνιδιών και προεκτείνει τη διερεύνηση σε εκπαιδευτικό περιβάλλον, όπου οι φοιτητές/τριες νιώθουν ότι εξετάζουν το περιεχόμενο των παιχνιδιών σαν να διερευνούν ένα οποιαδήποτε άλλο μέσο (medium) για την Ιστορία (λ.χ. βιβλία, ιστορικά ντοκιμαντέρ). Οι φοιτητές/τριες αισθάνονται ότι βρίσκονται στον χώρο τους, παρατηρούν γνωστά πρόσωπα και δεν παρουσιάζεται κάποια αλλαγή στην καθημερινότητά τους. Αυτή η διαδικασία διευκολύνει τον ερευνητή να εντάξει τους φοιτητές/τριες στην έρευνά του δίχως να αισθάνονται ότι παρεκκλίνουν από τη συνήθη μαθησιακή τους διαδικασία. Η μόνη διαφορά σχετιζόταν με τη μορφή του μέσου (medium) που θα επεξεργάζονταν. Δεν θα μιλούσαν για τον κινηματογράφο, τα βιβλία ή τις τηλεοπτικές εκπομπές, αλλά για τα ψηφιακά παιχνίδια, και μάλιστα θα εμπλέκονταν ενεργά σε αυτά, για να τα αξιολογήσουν ως μια ενδεχομένως νέα μορφή διαμεσολάβησης της ιστορικής πληροφορίας.

Οι φοιτητές/τριες μετακινήθηκαν στο εργαστήριο υπολογιστών, όπου συνήθως πραγματοποιούνται οι εφαρμογές και οι αναλύσεις των νέων μέσων (new media) σχετικές πάντοτε με την Ιστορία, για να ξεκινήσουν τη διαδικασία απόκτησης εμπειρίας από τα παιχνίδια (gameplay) και έπειτα την αναστοχαστική συζήτηση. Οι φοιτητές/τριες λάμβαναν πληροφορίες για το παιχνίδι που επρόκειτο να παίξουν και προετοιμάζονταν για το μάθημα. Η διαδικασία του «παίζεις» πραγματοποιούνταν συνήθως το πρώτο δίωρο, ενώ στη συνέχεια οι φοιτητές/τριες συμμετείχαν σε πολλαπλές δοκιμασίες, ώστε να αναπτύξουν τις δικές τους απόψεις για τα δύο παιχνίδια που έπαιζαν, να ερμηνεύσουν τον τρόπο δράσης τους, να σχολιάσουν το λογισμικό και εντέλει τις ιστορικές πληροφορίες. Οι φοιτητές/τριες δεν ένιωσαν καμία διαφοροποίηση από άλλα μαθήματα που παρακολουθούν στο Πανεπιστήμιο και δεν διαφώνησαν ή ένιωσαν περίεργα κατά τη διάρκεια του μαθήματος (έρευνας). Αυτό διευκόλυνε τον ερευνητή στην επιτυχή ολοκλήρωση της συλλογής δεδομένων στο ίδιο περιβάλλον που οι φοιτητές/τριες διδάσκονται καθημερινά την επιστήμη τους.

Το «wwII Online» και το «Grepolis» είναι δύο παιχνίδια που ανήκουν στην κατηγορία των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών με ελεύθερη διάθεση στο διαδίκτυο. Το «wwII Online» έχει το χαρακτηριστικό της πρωτοπρόσωπης οπτικής, αν και συμμετέχουν πολλοί παίκτες, ταυτόχρονα, από όλο τον κόσμο. Το «Grepolis» ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών στρατηγικής με σκοπό να δημιουργηθούν πολιτισμοί σε βάθος χρόνου μαζί με άλλους παίκτες ανά τον κόσμο. Η ελεύθερη πρόσβαση στα δύο αυτά παιχνίδια, αλλά και το

γεγονός ότι ανήκουν στις δύο πιο δημοφιλείς υποκατηγορίες των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών ήταν οι βασικοί λόγοι επιλογής τους. Η επιλογή των φοιτητών/τριών Ιστορίας δεν ήταν τυχαία, αφού λειτούργησαν ως υποκείμενα της έρευνας αντιλαμβανόμενοι/ες τις διαδικασίες μέσω των οποίων η Ιστορία απεικονίζεται με νέες συστημικές και αφηγηματικές προδιαγραφές, καθώς και τη δυνητική αξιοποίησή τους στην ιστορική εκπαίδευση. Οι φοιτητές/τριες Ιστορίας αποτέλεσαν ένα στοχευμένο δείγμα, το οποίο επεξεργάστηκε λεπτομερώς το ιστορικό παρελθόν μέσω των δύο παιχνιδιών.

Προφίλ συμμετεχόντων

Οι φοιτητές που επέλεξαν το μάθημα ήταν δεκατρείς (13) και απαρτίζονται από δέκα (10) γυναίκες και τρεις (3) άνδρες. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι οι γυναίκες ενδιαφέρθηκαν περισσότερο για τη θεματική που θα αναπτυσσόταν σε αυτό το μάθημα. Το πρώτο κατά σειρά μάθημα περιλάμβανε μια γενική ενημέρωση για το θέμα των ψηφιακών παιχνιδιών και έπειτα οι συμμετέχοντες/ουσες απάντησαν σε ερωτήματα και προκλήσεις με σκοπό να σκιαγραφηθεί το προφίλ των προσώπων που συμμετείχαν στην έρευνα. Η χαρτογράφηση των προσώπων σχετικά με τις προσλαμβάνουσες που έχουν για την ιστορία και το νόημά της σε συνδυασμό με τη γνώση τους για τις αφηγήσεις των Νέων Μέσων και δη των ψηφιακών παιχνιδιών είναι διαφωτιστική για την έρευνα. Ιδιαίτερη σημασία έχει το γεγονός ότι πρόκειται για φοιτητές/τριες Ιστορίας και, συνεπώς, έχουν αποκτήσει συγκεκριμένες απόψεις για την Ιστορία, το ιστορικό παρελθόν και τις αναπαραστάσεις που δημιουργούνται γι' αυτό. Το πρώτο ερωτηματολόγιο που δόθηκε αποσκοπούσε στη διερεύνηση των τάσεων των φοιτητών/τριών σχετικά με τις αντιλήψεις τους για την Ιστορία και το ιστορικό παρελθόν.

Οι ηλικίες των φοιτητών/τριών ήταν άνω των είκοσι δύο (22) ετών και προέρχονταν από διάφορα σημεία της Ελλάδας. Τρεις (3) μόνο φοιτητές/τριες προέρχονται από την Κέρκυρα, ενώ οι υπόλοιποι/ες δέκα (10) από διάφορα σημεία της Ελλάδας (Πελοπόννησο, βόρεια Ελλάδα, Ήπειρο, Θεσσαλία και Αττική). Οι μισοί/ες φοιτητές/τριες προέρχονται από γονείς με σπουδές στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και με μία ανάλογη επαγγελματική αποκατάσταση, ενώ οι υπόλοιποι/ες προέρχονται από οικογένειες με υποχρεωτική ή δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Τα ενδιαφέροντα των φοιτητών/τριών επικεντρώνονται σε διάβασμα, μουσική, λογοτεχνία και πολιτιστικές δραστηριότητες. Δύο (2) άτομα ασχολούνται με αθλητικές δραστηριότητες και άλλα δύο (2) αναφέρουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα παιχνίδια ως απασχόληση κατά τον ελεύθερό τους χρόνο. Παρακάτω παρουσιάζονται οι αντιλήψεις των φοιτητών/τριών για το ιστορικό παρελθόν και την Ιστορία και εν συνεχεία για τα ψηφιακά παιχνίδια, ώστε να αναλυθεί λεπτομερώς το προφίλ των ανθρώπων που συμμετέχουν στην παρούσα έρευνα.

Αντιλήψεις συμμετεχόντων για την Ιστορία

Οι αντιλήψεις των συμμετεχόντων για την Ιστορία ποικίλλουν, παρά το γεγονός ότι το δείγμα προέρχεται από ακαδημαϊκό τμήμα Πανεπιστημίου και μάλιστα Ιστορίας. Λίγοι είναι αυτοί οι οποίοι εστιάζουν στα μεγάλα γεγονότα ή τις αφηγήσεις, ενώ ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην κατανόηση μέσω των αιτιακών συνθηκών διαμόρφωσης των ιστορικών γεγονότων. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το γεγονός ότι οι φοιτητές/τριες δίνουν έμφαση στην παροντική κατανόηση ως βασικό στόχο για τις σπουδές τους στην Ιστορία. Ο παροντισμός αποτυπώθηκε έντονα και στις απαντήσεις τους κατά τη διάρκεια της έρευνας και των απαντήσεων που έδωσαν από τη διαδικασία απόκτησης της εμπειρίας τους από τα δύο παιχνίδια. Οι συμμετέχοντες/ουσες θεωρούν ότι μπορούν να πληροφορηθούν για ένα ιστορικό γεγονός από έναν ιστορικό και ένα ακαδημαϊκό κείμενο παρά από τηλεοπτικές σειρές, εφημερίδες, ψηφιακά παιχνίδια ή φανταστικές ιστορίες σε διάφορα μέσα (σειρές, μυθιστορήματα, παιχνίδια). Όμως, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι τρία άτομα θεωρούν τις απόψεις του οικογενειακού περιβάλλοντος το ίδιο σημαντικές με αυτές μιας ακαδημαϊκής έρευνας και άλλοι τέσσερις βρίσκονται στο μεταίχμιο για την αξιοπιστία τους ή όχι. Τα άτομα αυτά προέρχονται από οικογένειες με βασική εκπαίδευση. Οι περισσότεροι/ες συμμετέχοντες/ουσες θεωρούν εξίσου σημαντικές τις αφηγήσεις από τα μουσεία ή τους αρχαιολογικούς χώρους, τις προφορικές μαρτυρίες των ανθρώπων και σε μικρότερη κλίμακα τα ιστορικά ντοκιμαντέρ. Η τάση των συμμετεχόντων/ουσών δείχνει ενδιαφέρον προς τη νεότερη και σύγχρονη ιστορία. Οι τέσσερις που επέλεξαν την αρχαιότητα θεωρούν ότι μέσω αυτής μπορούν να δουν μέχρι τις ημέρες μας τις αλλαγές που συμβαίνουν στον κόσμο. Κάποιοι φοιτητές (άνδρες) μάλιστα εστιάζουν και στην ελληνική αρχαιότητα ως σημείο αναφοράς για την ανθρωπότητα. Ο μοναδικός φοιτητής (άνδρας) που επέλεξε τον Μεσαίωνα ενδιαφέρεται για την εξέλιξη της Δυτικής Ευρώπης με σκοπό την εξερεύνηση μιας άγνωστης εποχής, ενώ οι υπόλοιποι εστιάζουν στις μεγάλες τομές που είχε η σύγχρονη εποχή, κάτι που επηρεάζει μέχρι σήμερα τη ζωή τους. Η ελληνική και η παγκόσμια ιστορία βρίσκονται στο επίκεντρο των ενδιαφερόντων τους, κάτι που δεν είναι παράξενο, αφού επιλέγουν τη νεότερη και σύγχρονη περίοδο, ενώ μόνο τρεις δείχνουν ενδιαφέρον για την τοπική και την ευρωπαϊκή ιστορία. Όμως, στο ερώτημα σχετικά με το τι γνωρίζουν από τις τρεις ιστορικές περιόδους, οι συμμετέχοντες/ουσες αλλάζουν άποψη και θεωρούν ότι κατέχουν καλύτερα την αρχαιότητα σε γνωστικό επίπεδο παρά τον Μεσαίωνα και τη νεότερη/σύγχρονη περίοδο. Θεωρούν ότι έχουν μελετήσει καλύτερα την περίοδο της αρχαιότητας είτε από προσωπικό ενδιαφέρον, είτε λόγω της κατεύθυνσης των σπουδών τους από το σχολείο μέχρι το πανεπιστήμιο. Οι τέσσερις που επιλέγουν Μεσαίωνα και νεότερη/σύγχρονη περίοδο εστιάζουν περισσότερο στις πηγές και τις σχετικές σπουδές τους.

Αναφορικά με τα ψηφιακά παιχνίδια, οι έξι συμμετέχοντες/ουσες παίζουν συστηματικά παιχνίδια, δύο είχαν κάποια σχέση με αυτά στο παρελθόν και μπορούν να καταλάβουν τι είναι, ενώ πέντε δεν είχαν καμία σχέση μαζί τους πριν από το συγκεκριμένο μάθημα. Όσοι παίζουν συστηματικά ασχολούνται με παιχνίδια δράσης, στρατηγικής και αθλητικού περιεχομένου, διότι, σύμφωνα με τα λεγόμενά τους, τους ξεκουράζουν από την καθημερινότη-

τα, τους χαλαρώνουν και τους δημιουργούν κίνητρα επικοινωνίας με άλλο κόσμο μέσα από αυτά. Όσοι ήταν/είναι παίκτες παιχνιδιών γράφουν ότι ένας παίκτης χρειάζεται να προσαρμοστεί μέσα στο περιβάλλον που του δίνεται στο παιχνίδι, να μάθει καλά τους κανόνες, να αναπτύξει ενσυναίσθηση σε περίπτωση που βρίσκεται σε άλλη εποχή ή αναλαμβάνει έναν ρόλο, να μάθει να συνεργάζεται και να ανταγωνίζεται ταυτόχρονα, να δημιουργεί ομάδες και να αναστοχάζεται την εκάστοτε δράση του μέσα στο παιχνίδι. Οι περισσότεροι θεωρούν αρχάριο τον εαυτό τους στα παιχνίδια –ανεξαρτήτως αν είχαν μια καλή σχέση με αυτά–, ενώ μόλις δύο πιστεύουν ότι είναι έμπειροι σε αυτά λόγω της πολύχρονης και πολύωρης επαφής μαζί τους. Όσοι είναι έμπειροι παίκτες παιχνιδιών φαίνεται να αρέσκονται στις αποστολές, στην εξερεύνηση και την επίλυση προβλημάτων που τους θέτει ένα παιχνίδι, ενώ ελάχιστοι (μόλις δύο) ασχολούνται με τις μορφές των χαρακτήρων που τους παρουσιάζει το παιχνίδι ή φτιάχνουν οι ίδιοι. Οι περισσότεροι παίκτες θεωρούν ότι χρειάζεται πάντοτε ένας χρόνος προετοιμασίας για το παιχνίδι μέχρι ο χρήστης να αντιληφθεί πλήρως το περιβάλλον και το πώς δρα μέσα σε αυτό, ενώ ελάχιστοι φαίνεται να επηρεάζονται από τους χαρακτήρες που έχουν στα παιχνίδια και δεν μπορούν να συνεχίσουν το παιχνίδι. Όσοι αδυνατούσαν να συνεχίσουν το παιχνίδι που έπαιζαν, ζητούσαν βοήθεια από φίλους, το συγγενικό περιβάλλον τους ή κατέφευγαν στις οδηγίες του παιχνιδιού, σε ψηφιακές κοινότητες και ψηφιακούς φίλους. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι μόνο τέσσερις επιδιώκουν τη συνεργασία κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών, τρεις προτιμούν και ατομικά και συλλογικά, ενώ οι υπόλοιποι εστιάζουν σε ατομικά παιχνίδια. Οι συμμετέχοντες/ουσες στην έρευνα θεωρούν ότι έμπειροι χαρακτηρίζονται οι παίκτες που κατέχουν ειδικές γνώσεις πάνω στα παιχνίδια, έχουν αρκετές νίκες στο ενεργητικό τους και δημιουργούν αίσθηση ισχύος. Τέλος, οι συμμετέχοντες/ουσες στην έρευνα πιστεύουν ότι δεν έχουν αποκτήσει κάτι ιδιαίτερο από αυτά στην πραγματική τους ζωή, παρά μόνο το πείσμα να συνεχίσουν παρακάτω μια πρόκληση και να μην αφήνουν κάποια υπόθεση ανολοκλήρωτη, καθώς και την ενδυνάμωση της λογικής, της αυτοσυγκέντρωσης, των ανταντακλαστικών τους.

Περιγραφή παιχνιδιού «Grepolis»

Το ψηφιακό παιχνίδι «Grepolis» δημιουργήθηκε από την εταιρεία «InnoGames» τον Δεκέμβριο του 2009. Αποτελεί ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών (ΔΠΜΠΠ) και χαρακτηρίζεται ως παιχνίδι στρατηγικής. Η «InnoGames» δραστηριοποιείται στα ψηφιακά παιχνίδια από το 2007, στο Αμβούργο της Γερμανίας, με περισσότερα από διακόσια εκατομμύρια εγγεγραμμένους χρήστες και είναι μία από τις πιο δημοφιλείς στον τομέα της. Ανάμεσα στα πιο γνωστά παιχνίδια που η εταιρεία έχει παρουσιάσει είναι τα «Forge of Empires», «Tribal Wars», «God Kings», «The West» κ.ά. Το «Grepolis» έγινε ιδιαίτερα δημοφιλές, όταν το 2012 κέρδισε το βραβείο Διαδικτυακού Παιχνιδιού Μεγάλου Πλήθους Παικτών (MMO Award), με περισσότερους από δεκαοκτώ εκατομμύρια χρήστες και διαθέσιμο σε είκοσι δύο γλώσσες του κόσμου. Παρότι έχουν περάσει περισσότε-

ρα από δέκα χρόνια από την πρώτη του κυκλοφορία, το παιχνίδι συνεχίζει να έχει την ίδια απήχηση στο κοινό του, αν και αρκετές φορές οι παίκτες του έθεσαν το ζήτημα της ολοκλήρωσής του. Ωστόσο, οι δημιουργοί παρακολουθούν τις σχετικές συζητήσεις και συνεχίζουν να προκαλούν το ενδιαφέρον των παικτών, αφού δημιουργούν συνεχώς νέα προβλήματα προς επίλυση, καθώς και νέους κόσμους στο παιχνίδι.

Το «Grepolis» είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι φυλλομετρητή (browser) ενός χρήστη (παίκτη), ο οποίος χρειάζεται να επικοινωνήσει διαδικτυακά με πολλούς άλλους ανθρώπους ανά τον κόσμο, για να καταφέρει να επιτύχει και να φτιάξει μία ισχυρή μητρόπολη με τις καλύτερες δυνατές συμμαχίες με άλλες πόλεις-κράτη της αρχαιότητας. Άλλωστε, το σύνθημα του παιχνιδιού αναφέρει ότι όταν οι χρήστες εισέλθουν στη διαδικασία του παιχνιδιού πρέπει να είναι έτοιμοι να κατακτήσουν την αρχαία Ελλάδα. Παρά την πρόσκληση των δημιουργών για κατάκτηση της αρχαίας Ελλάδας, το μήνυμα του παιχνιδιού αναφέρεται στο σύνολο της Αρχαιότητας, αφού δεν είναι σαφές το χρονικό πλαίσιο αναφοράς του. Θυμίζει πάρα πολύ το παιχνίδι «Civilization», στο οποίο οι χρήστες πρέπει να δημιουργήσουν έναν πολιτισμό εξελίσσοντάς τον από την αρχαιότητα μέχρι τη σύγχρονη περίοδο. Το «Grepolis», ωστόσο, επικεντρώνεται στην αρχαιότητα με σημείο αναφοράς την αρχαία Ελλάδα δίχως κάποιο συγκεκριμένο χρονικό περιορισμό και δημιουργεί στον παίκτη μια ασάφεια για τον χρονικό ορίζοντα του παιχνιδιού.

Η επιτυχής λειτουργία του παιχνιδιού βασίζεται σε πολλαπλούς κόσμους που λειτουργούν, ταυτόχρονα, στους σέρβερς (servers) της εταιρείας με σκοπό να υποστηρίξουν έναν μεγάλο αριθμό παικτών που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Οι παίκτες δεν αντιλαμβάνονται τους πολλαπλούς κόσμους παρά μόνο αυτόν στον οποίο παίζουν. Στα συγκριτικά στατιστικά του παιχνιδιού οι παίκτες παρακολουθούν τι συμβαίνει σε άλλους κόσμους σε επίπεδο χρηστών και επιτευγμάτων, ώστε να κινητοποιηθούν και να συμμετάσχουν ενεργά στο περιεχόμενο του παιχνιδιού. Η επιβίωση ενός κόσμου εξαρτάται από τη συμμετοχή των παικτών και από το ενδιαφέρον που δείχνουν για να τον εξελίσουν. Οι παίκτες μπορούν να καλέσουν καινούρια άτομα στο παιχνίδι με πολλούς τρόπους (επικοινωνία μέσω κοινωνικών δικτύων, αποστολή πρόσκλησης κ.ά.). Το ενδιαφέρον των παικτών για τον κόσμο στον οποίο βρίσκονται και για το αν αυτός θα εξελιχθεί αποτελεί βασική προϋπόθεση επιβίωσης για ένα διαδικτυακό παιχνίδι. Αυτός είναι ο λόγος που η εταιρεία γράφει στη σελίδα της ότι συνεργάζεται στενά με τους παίκτες με σκοπό να βελτιώνει το περιεχόμενο και την εμπειρία τους όταν παίζουν τα ψηφιακά της παιχνίδια.

Το παιχνίδι κατάφερε να κεντρίσει το ενδιαφέρον του κοινού και αυτό αποδεικνύεται από την εθελοντική δράση των χρηστών του να δημιουργήσουν βοηθητικό υλικό για το παιχνίδι. Το βοηθητικό υλικό από το «wiki» του παιχνιδιού έχει δημιουργηθεί από τους έμπειρους παίκτες («βετεράνους» στη γλώσσα των παιχνιδιών), οι οποίοι μέσω της πολύωρης ενασχόλησής τους κατάφεραν να ολοκληρώσουν επιτυχώς πολλαπλές προκλήσεις και έχουν σχηματίσει ισχυρές συμμαχίες στο παιχνίδι. Το «wiki» ενημερώνει τους χρήστες για τον τρόπο που θα κινηθούν και πώς θα αντιμετωπίσουν ενδεχόμενους κινδύνους. Παράλληλα, ο χώρος συζήτησης του παιχνιδιού (forum) λειτουργεί επικουρικά, αφού οι δημιουργοί του παιχνιδιού και οι παίκτες συμμετέχουν ενεργά σε αυτό και συναποφασίζουν για αλλαγές στο παιχνίδι

ή αντιμετωπίζουν προβλήματα που εκδηλώθηκαν σε αυτό. Δημιουργοί και παίκτες επικοινωνούν μέσω της φόρμας συνομιλίας (forum), για να εξελίξουν και οι δύο πλευρές τον ρόλο τους. Οι παίκτες δημιουργούν ακόμα και οπτικοακουστικό υλικό με σκοπό να παρουσιάσουν το παιχνίδι ή τρόπους με τους οποίους οι παίκτες μπορούν να παίξουν σε αυτό, για να πετύχουν τον σκοπό τους. Μάλιστα κάποιοι χρήστες έχουν δημιουργήσει και «machinima», δηλαδή οπτικές αναπαραστάσεις με συγκεκριμένα γραφικά από το παιχνίδι ως μορφές ενθύμησης των πεπραγμένων τους.

Κύριο μέλημα της εταιρείας που παράγει το παιχνίδι είναι η ψυχαγωγία των παικτών και η ικανοποίησή τους όσο βρίσκονται στον κόσμο του. Η εταιρεία, όπως αναφέραμε, μαθαίνει τις αντιδράσεις των παικτών και αυτός είναι ο λόγος που συμμετέχει ενεργά σε σχετικές σελίδες όπου οι παίκτες μιλούν γι' αυτό. Οι δημιουργοί επιδιώκουν να μάθουν τι σκέπτονται οι παίκτες, τι περιμένουν από το παιχνίδι, τις ενδεχόμενες δυσκολίες που αντιμετωπίζουν με ζητούμενο την αλλαγή κάποιων στοιχείων του παιχνιδιού.

Διαπιστώσεις από την έρευνα στο «Grepolis»

Το παιχνίδι, μετά την ολοκλήρωσή του από τους παίκτες, προκάλεσε ικανοποίηση, αλλά, από την άλλη πλευρά, δημιούργησε και προβληματισμό. Δεν παρατηρήθηκε, βέβαια, κάποιο αρνητικό συναίσθημα από τους συμμετέχοντες στην έρευνα. Σε κάποιους, η αίσθηση χαράς και επιθυμίας κατά τη διάρκεια της έναρξης του παιχνιδιού μετατράπηκε σε κούραση λόγω της απόστασης που ένωσαν από το παιχνίδι. Φάνηκε ότι η επαναληψιμότητα των προκλήσεων του παιχνιδιού δεν τους «βύθισε» στο περιεχόμενο, όπως ενδεχομένως θα περίμεναν, ενώ και ο τρόπος αλληλεπίδρασης με το περιεχόμενό του δεν οδήγησε σε κάποια ιδιαίτερη κινητοποίηση. Αυτοί είναι οι κύριοι λόγοι που αποστασιοποιήθηκαν από την ατμόσφαιρα στην οποία το παιχνίδι ήθελε να τους ενσωματώσει. Επίσης, ένωσαν ότι δεν υπήρξε ουσιαστική εξέλιξη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι συνεχείς προκλήσεις τους έδιναν την αίσθηση της στασιμότητας αντί της εξέλιξης, αφού πραγματοποιούσαν επαναλαμβανόμενες δράσεις. Αυτό συνέβη διότι δεν αναπτύχθηκε πλήρως το περιεχόμενο του παιχνιδιού, αφού οι συγκεκριμένοι παίκτες δεν βυθίστηκαν μέσω της συστημικής και αφηγηματικής λειτουργίας του λόγω κόπωσης. Παρατηρήθηκε, τέλος, ότι το είδος του παιχνιδιού (στρατηγική) επέδρασε και στην πρόσληψη του ιστορικού παρελθόντος, αφού η απόσταση που είχαν οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι για τη δημιουργία της πόλης-κράτους δεν τους οδήγησε σε μία ουσιαστικότερη εμπλοκή με το περιεχόμενο και την ιστορικότητα των γεγονότων.

Οι ερωτώμενοι συμφώνησαν ότι ένας έμπειρος παίκτης θα αναζητήσει ταχύτερα το περιεχόμενο του παιχνιδιού και θα αντιληφθεί τους κανόνες του, ώστε να παραμείνει σε αυτό και να μην αποχωρήσει. Η «εμβύθιση» των έμπειρων παικτών στον κόσμο του παιχνιδιού ήταν αξιοσημείωτη, αφού τους απασχόλησε ιδιαίτερα το πώς το παιχνίδι θα γίνει κτήμα τους· δηλαδή κατά πόσο θα θεωρήσουν ότι η πόλη-κράτος είναι δικό τους δημιούργημα και σχετίζεται με τον εαυτό τους. Αυτό απαιτούσε χρόνο και υπομονή για το συγκεκριμένο παιχνίδι.

δι, ώστε οι παίκτες να βυθιστούν στο περιεχόμενό του, κάτι που γνώριζαν οι έμπειροι παίκτες. Παρατηρήθηκε, επιπλέον, ότι οι έμπειροι παίκτες ήθελαν να δράσουν γρήγορα, ώστε να δημιουργήσουν μία ισχυρή συμμαχία και να αντιμετωπίσουν άλλους άγνωστους παίκτες. Οι συμμετέχοντες επισήμαναν ότι πέρα από τους έμπειρους παίκτες ενδεχομένως και οι μικρότερες ηλικίες να διεκδικούν κάτι πιο γρήγορο από αυτό που βιώνουν στο παιχνίδι, αφού είναι συνηθισμένοι ως «ψηφιακά γηγενείς» στην πρακτική των ψηφιακών παιχνιδιών. Επίσης, τόσο οι έμπειροι όσο και οι μικρότερης ηλικίας παίκτες μπορούν να κατανοήσουν λάθη στον κώδικα του παιχνιδιού ή ακόμα και στον τρόπο που το σύστημα του παιχνιδιού διαμορφώνει τους κανόνες, κάτι που δεν θα καταλάβουν οι παίκτες μεγαλύτερης ηλικίας.

Μια γενική παρατήρηση που έγινε από τους συμμετέχοντες στην έρευνα είναι η απουσία ανθρώπινου παράγοντα στο παιχνίδι «Grepolis». Οι συμμετέχοντες πιστεύουν ότι αυτό δημιουργεί ένα ζήτημα αντίληψης και κατανόησης των κοινωνιών, διότι όλες οι δράσεις τους στον κόσμο του παιχνιδιού είναι αποκομμένες από τη δραστηριότητα του ανθρώπου. Οι παίκτες δεν παρατηρούν ανθρώπινες αντιδράσεις και συναισθήματα, αλλά αποφασίζουν γι' αυτούς δίχως εκείνοι να αντιδράσουν ή να τοποθετηθούν. Η μόνη ανθρώπινη παρουσία που εμφανίζεται είναι οι στρατιώτες και τούτο μόνο ως μια αναπαραστατική διάσταση δίχως επιτελεστική επέκταση. Παρουσιάζονται μόνο ως χαρακτήρες που δεν εμπλέκονται στη δράση, αλλά μεταφέρουν την ιστορία σε ένα άλλο αφηγηματικό μοτίβο. Η έννοια του πληθυσμού συνδυάζεται με την έννοια της αφθονίας και της οικονομικής διάστασης της πόλης-κράτους και όχι με τη συμμετοχή των πολιτών στις αποφάσεις και κατ' επέκταση στην κατανόηση των αποφάσεών τους. Η συμμετοχή του πληθυσμού αναδεικνύεται μόνο ως μια πρακτική της κοινωνίας που σχετίζεται με τις αποφάσεις σχετικά με την αυτάρκεια και την ομαλή διαβίωση των ανθρώπων μέσα σε αυτή. Ο πληθυσμός εργαλειοποιείται μόνο για συγκεκριμένες ενέργειες και δεν εμπλέκεται σε πολιτικές διαβουλεύσεις εντός της πόλης-κράτους. Η στρατηγική, λοιπόν, εστιάζει σε μορφές επιβίωσης με την οικονομία να κατέχει κεντρικό ρόλο, ενώ η παρουσία του ανθρώπου παραμένει στο παρασκήνιο και δεν εμπλέκεται στις αποφάσεις των παικτών.

Αναφορικά με τα γραφικά του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι νιώθουν μια αποστασιοποίηση σε σχέση με το περιεχόμενο της αρχαιοελληνικής θεώρησης και δεν ήρθαν σε άμεση επαφή με τις ιστορικές αναπαραστάσεις του παιχνιδιού. Δεν παρουσιάζεται έντονη διαδραστικότητα με το περιεχόμενο του παιχνιδιού στη διαδικασία κατασκευής κτιρίων είτε ακόμα και ως προς τη συμμετοχή τους σε πόλεμο. Τα γραφικά αποτυπώνουν μία μόνο κατάσταση που τροποποιείται ανάλογα με τις αποφάσεις του παίκτη. Η αμεσότητα ανάμεσα στον παίκτη και τον κόσμο του παιχνιδιού φαίνεται να απουσιάζει, αφού αποτυπώνεται μόνο μια θεωρητική προσέγγιση απομακρυσμένης παρουσίασης, με αποτέλεσμα μία επιβράβευση χωρίς συγκεκριμένο νόημα. Επιβραβεύεται η επιλογή και η στρατηγική και όχι ο τρόπος που ο παίκτης δημιουργεί στο παιχνίδι. Τα γραφικά αποτυπώνουν και μια αντιπροσώπευση του χώρου μιας πόλης-κράτους σε νησιωτικό σύμπλεγμα, αλλά αυτή η αναπαραστατική αποτύπωση δεν βοηθά τους ήδη γνώστες του ιστορικού παρελθόντος. Η συνειδητή επιλογή των δημιουργών για μια ουδέτερη αποτύπωση του χώρου για την πόλη-κράτος της ελληνικής Αρχαιότητας, και μάλιστα σε ένα απροσδιόριστο σημείο αναφοράς

και άνευ χρονικής πυξίδας, ενδεχομένως να λειτουργεί και ως στρατηγική επιλογή για την έναρξη του παιχνιδιού. Αυτή η έναρξη του παιχνιδιού δηλώνει μια αχρονική και ατοπική διάσταση, ώστε ο παίκτης να αποτυπώσει το δικό του στίγμα μέσω της συλλογικής προσπάθειας που θα αναπτύξει με άλλους συμπαίκτες του. Αποτυπώνεται, λοιπόν, στους παίκτες μια υπερτοπική και υπερχρονική παρουσία, που ξεπερνά την ελληνική Αρχαιότητα και κινείται από τη γνωστή σε μια άγνωστη χαρτογράφηση της ιστορίας, η οποία κατασκευάζεται από τους ίδιους.

Οι περισσότεροι/ες φοιτητές/τριες δεν ένωσαν κάποια σχέση με το ιστορικό πλαίσιο που τους παρουσίαζε το παιχνίδι. Ένωσαν ότι είναι περισσότερο «εργάτες» που έπρεπε να αναπτύξουν παραγωγικές μονάδες, φάρμες και κτίρια. Δεν εμφανίζονται άνθρωποι με ταυτότητες, αλλά κυριαρχεί μια αίσθηση καταναγκαστικής εργασίας και ένας ψυχαναγκασμός σε ένα αγχωτικό πλαίσιο ολοκλήρωσης μιας πρόκλησης. Η αίσθηση της αλληλεγγύης εντοπίζεται στην ιδέα του κοινού στόχου των παικτών, αλλά όχι σε συγκεκριμένο ιστορικό πλαίσιο αναφοράς. Η μυθολογία φαίνεται να συμβολοποιείται στη λογική της επιτυχίας του παιχνιδιού. Η επιλογή ενός θεού και η αξιοποίησή του (λ.χ. Ήρα) έδινε μια κατεύθυνση στους εμπλεκόμενους και μια βοήθεια σε ό,τι συνέβαινε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο φαινόταν για πρώτη φορά μια περιχαράκωση σε ένα ιστορικό πλαίσιο και οι παίκτες αντιλαμβάνονταν την ελληνική Αρχαιότητα. Ωστόσο και πάλι αυτή η αίσθηση σχετιζόταν άμεσα με το περιεχόμενο της επίτευξης στόχου στο παιχνίδι. Η θρησκεία αποδεικνύεται βασική παράμετρος για τη στρατηγική του παιχνιδιού. Η έννοια της θεοκρατίας επισκιάζει κάθε άλλη ανθρώπινη πράξη και οι παίκτες βρίσκονται αντιμέτωποι με την ορθή επιλογή αντιπροσώπευσης θεού. Ένα από τα υποσυνείδητα μηνύματα του παιχνιδιού είναι και η εμπλοκή της θρησκείας σε μια οικονομικοκεντρική κοινωνία με την απουσία των ανθρώπινων σχέσεων και συμπεριφορών.

Το παιχνίδι δεν ενσωματώνει έννοιες· προσπαθεί να τις αποφύγει και σε καμία περίπτωση να τις αναδείξει. Δεν γίνεται καμία αναφορά σχετικά με το τι συμβαίνει πριν την αρχαιότητα και πώς φθάσαμε στις πόλεις-κράτη της ελληνικής Αρχαιότητας. Εντούτοις, δεν εμφανίζεται καμία ενημέρωση σχετικά με το τι συνέβαινε κατά τη διάρκεια της ελληνικής Αρχαιότητας. Ο παίκτης θα το ανακαλύψει μόνος του, ανάλογα με τη δραστηριότητα που θα αναπτύξει. Η αμοιβή του παίκτη έχει ιδιαίτερη σημασία για την επιβίωσή του στο παιχνίδι. Οι ελληνικές πόλεις μοιάζουν με πρωτο-οικιστικές κοινωνίες με πρωτόλεια μέσα και οι παίκτες χρειάζονται να τις εξελίξουν με τον πιο πρακτικό τρόπο. Οι συμμαχίες φαίνεται να παραμένουν και αυτές σε πρακτικό επίπεδο, αφού δεν αναφέρονται στο ιστορικό τους πλαίσιο, αλλά στο στενό πλαίσιο της συνεργασίας των παικτών. Ο παίκτης χρειάζεται να δουλέψει σκληρά, να πολεμήσει και να μπορέσει να πετύχει τη συγκρότηση ενός πολιτισμού. Ο πολιτισμός, λοιπόν, σχετίζεται με μια οικονομική άνθιση, η οποία έρχεται σε βάθος χρόνου και είναι ανάλογη της προσπάθειας που θα κάνει ο παίκτης.

Το παιχνίδι δεν εστιάζει σε κάποιους συγκεκριμένους παράγοντες, ώστε να αποτυπωθεί κάτι στους συμμετέχοντες. Μόνο η επαναληψιμότητα των προκλήσεων και των πρακτικών της συμμετοχής με άλλους παίκτες βοηθά στην αντίληψη κάποιων παραμέτρων λειτουργίας του παιχνιδιού. Με λίγα λόγια, οι παίκτες μαθαίνουν καλύτερα τους κανόνες και

κατ' επέκταση το σύστημα του παιχνιδιού. Αυτός, βέβαια, είναι και ο στόχος των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών. Δεν τελειώνουν κάπου, αλλά θέλουν πάντοτε να κρατήσουν σε εγρήγορση τους παίκτες. Σε καμία περίπτωση το παιχνίδι δεν εστιάζει στο υπαρκτό, αλλά εμπεριέχει στοιχεία ενός φανταστικού πεποιημένου ad hoc κόσμου. Αυτό οδηγεί και στην ανάπτυξη πολλαπλών αναχρονισμών που οι παίκτες ανακαλύπτουν στο παιχνίδι (λ.χ. ελληνική σημαία) σε συνδυασμό με τη συναισθηματική έξαρση των συμμετεχόντων στο πλαίσιο μιας διαχρονικότητας με ζητούμενο την ορθή επίτευξη μιας πρόκλησης. Εμπόριο και συναλλαγή από πόλη σε πόλη γίνονται εφικτά στο πλαίσιο της αποικιακής λογικής. Η κατασκοπεία γίνεται σημείο αναφοράς για την αναζήτηση ενός νέου τόπου ή ακόμα και την αντίδραση σε κάποια άλλη πόλη-κράτος.

Ο παίκτης είναι αυτός που θα διαμορφώσει τον δημοκρατικό χαρακτήρα που εντέλει αναπτύσσεται στο παιχνίδι, αλλά στο πλαίσιο πάντοτε του τρόπου λειτουργίας της ομάδας, του τρόπου, δηλαδή, με τον οποίο οι έμπειροι παίκτες επιβάλλονται στις ομάδες τους. Οι συμμετέχοντες δεν νιώθουν πολίτες μιας πόλης-κράτους αλλά συνεργάτες μιας ομάδας που καλείται να επιλύσει ένα πρόβλημα. Οι ομάδες δεν εμπλέκονται με πολιτεύματα, ιδεολογίες και έννοιες που θα τους φέρουν σε σύγκρουση, αλλά μόνο με οικονομικές δραστηριότητες και προσπαθούν να αντιδράσουν με έναν καθαρά πρακτικό τρόπο. Τα κοινωνικοοικονομικά στοιχεία αναδεικνύονται έναντι οποιουδήποτε άλλου χαρακτηριστικού (βλ. πολιτισμός). Η έννοια της συμμαχίας και της συνεργασίας στο παιχνίδι δεν είναι μια εύκολη υπόθεση για τις μικρότερες ηλικίες, πόσο μάλλον η υπομονή που χρειάζεται να επιδείξουν κατά τη διαδικασία της συμμετοχής τους σε αυτό. Ο ναρκισσισμός των έμπειρων παικτών επικρατεί και φυσικά σχετίζεται με την αίσθηση δύναμης και εξουσίας που σταδιακά αποκτούν από τις πολύωρες αλληλεπιδράσεις τους με τα παιχνίδια αφενός και την κουλτούρα της γρήγορης και εύκολης ανταμοιβής αφετέρου. Η ανάπτυξη της ιστορίας του παιχνιδιού βασίζεται στην ομαδικότητα και στην ορθή αντιμετώπιση της κατάστασης που βιώνουν ως ομάδα συνολικά. Η επιβράβευση των προσπαθειών της ομάδας και του εκάστοτε παίκτη ποσοτικοποιείται μέσω της επιβράβευσης και σε καμία περίπτωση δεν αναδεικνύονται ουσιαστικοί αναστοχασμοί επί του περιεχομένου και της δράσης των παικτών.

Περιγραφή παιχνιδιού «World War II Online»

Το παιχνίδι «World War II Online» δημιουργήθηκε ερασιτεχνικά από μία ομάδα προγραμματιστών στις ΗΠΑ, η οποία πρέσβευε ότι δημιουργεί πιστές αναπαραστάσεις μαχών του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, χωρίς αυτές να ταυτίζονται με κινηματογραφικές σκηνές, όπως σε άλλα παιχνίδια της κατηγορίας του («Total War», «Call of Duty»). Αυτή ήταν και η βασική του διαφοροποίηση από τα προηγούμενα παιχνίδια, τα οποία αξιοποιούν κινηματογραφικές αφηγήσεις, αφού είναι συνήθως δημοφιλείς για τους χρήστες (παίκτες) σε αντίθεση με κάποιο βιβλίο που αναφέρεται στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Το «World War II Online» δεν σχετίζεται με γνωστές κινηματογραφικές αναπαραστάσεις, αλλά αξιοποιεί τα

πεδία μάχης του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου και επιδιώκει την πιστή αναπαράστασή τους. Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών πρωτοπρόσωπης οπτικής (first person shooter) ενός παίκτη και απαιτεί από αυτόν να συνεργαστεί διαδικτυακά με άλλους για να ολοκληρώσει επιτυχώς πολλαπλές προκλήσεις που του τίθενται. Η διανομή του στο κοινό γίνεται από την «Playnet Inc», μια ιδιωτική εταιρεία, η οποία ξεκίνησε τις επιχειρηματικές της δραστηριότητες τον Μάιο του 1999 και έχει έδρα στην περιοχή Dallas-Fort Worth του Τέξας. Η εταιρεία εξειδικεύεται σε παιχνίδια πολλαπλών χρηστών του διαδικτύου, σε προσομοιώσεις παιχνιδιών, στην έκδοση ψηφιακών παιχνιδιών εν γένει, καθώς και στη φιλοξενία τους. Η εταιρεία απασχολεί λίγα άτομα, καθώς ο συνολικός αριθμός τους δεν ξεπερνά τους πενήντα. Στόχος της εταιρείας είναι να αξιοποιεί πρόγραμμα εθελοντών, οι οποίοι συμμετέχουν στη διαδικασία επέκτασης των παιχνιδιών που η εταιρεία διανέμει. Αρκετοί από τους εθελοντές είναι συνήθως έμπειροι παίκτες των παιχνιδιών τους.

Το 2001, η εταιρεία μετονομάστηκε σε «Cornered Rat Software (LLC)», η οποία συνέχισε ως μια ομάδα προγραμματιστών παιχνιδιών από όλο τον κόσμο που συναντώνται για να αναπτύξουν και να φέρουν εις πέρας το παιχνίδι «World War II Online». Η «CRS» είναι ο αποκλειστικός προγραμματιστής λογισμικού για το «wwii Online» και είναι επιφορτισμένη με την παροχή όλων των υπηρεσιών που απαιτούνται για τη συντήρηση και βελτίωση του παιχνιδιού. Αν και το παιχνίδι διατείνεται ότι αναπαριστά πιστά και προσομοιώνει μάχες του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, τούτο δεν αποτυπώνεται πλήρως στις κινήσεις των παικτών, αφού αυτοί συμμετέχουν και σε μάχες που δημιουργούνται από τους ίδιους. Αυτό που ενδιαφέρει τους δημιουργούς του παιχνιδιού είναι η πιστή αποτύπωση των αντικειμένων, στολών, όπλων, αεροπλάνων, πλοίων και οχημάτων εκείνης της εποχής. Λόγω της αυθεντικής απεικόνισης πολλών συνθηκών του Δευτέρου Παγκόσμιου Πολέμου, υπάρχουν χώρες που δεν αντιπροσωπεύονται στο παιχνίδι. Προς το παρόν, μόνο οι Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής, η Μεγάλη Βρετανία, η Γαλλία και η Γερμανία αναπαρίστανται στο παιχνίδι και το επόμενο διάστημα αναμένεται να ενσωματωθεί και η Ιταλία.

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού ξεκίνησαν το συγκεκριμένο παιχνίδι με τη βοήθεια του κοινού που συμμετείχε εθελοντικά σε αυτό. Αξιοποίησαν τη λογική του «early access», δηλαδή της γρήγορης πρόσβασης στο παιχνίδι, ώστε οι παίκτες να παίζουν δωρεάν. Οι δημιουργοί παρακολουθούν τις απόψεις των παικτών και αναδιαμορφώνουν συνεχώς το περιεχόμενο του με βάση τα σχόλιά τους. Η κοινότητα των παικτών εξελίσσει το παιχνίδι και διαμορφώνει τις μελλοντικές πτυχές του μέσω της δράσης και των απόψεων που διατυπώνονται. Βασικός στόχος των δημιουργών ήταν να διαμορφώσουν μια μακροχρόνια σχέση με τους παίκτες, για να προκύψει μελλοντικά το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, που θα ικανοποιεί το σύνολο των παικτών. Οι παίκτες συμμετέχουν ενεργά σε αυτή τη δωρεάν παροχή των δημιουργών και εν συνεχεία ξεκινούν συζητήσεις, αναρτώντας, εθελοντικά πάντοτε, φωτογραφίες και γράφοντας οδηγούς για το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Οι δημιουργοί ενημερώνουν συνεχώς για τις νέες μορφές του παιχνιδιού ή για τυχόν διαφοροποιήσεις του ανά έτος και ενσωματώνουν συνήθως παρατηρήσεις και σχόλια των παικτών. Όταν οι δημιουργοί θεώρησαν ότι το παιχνίδι έχει μια ικανοποιητική παρουσία, ξεκίνησαν και την εμπορική του

έκδοση. Η οπτική των χρηστών έχει ιδιαίτερη σημασία, αφού είναι εκείνοι που διαμόρφωσαν/νουν σε ένα μεγάλο βαθμό το περιεχόμενο και την αφηγηματική πτυχή του παιχνιδιού. Αυτή η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι και σήμερα μέσω της εθελοντικής ενασχόλησης των παικτών, αλλά με περιορισμένη πια δυνατότητα, αφού η εμπορευματοποίηση συνοδεύτηκε και από ένα χρηματικό αντίτιμο, ώστε οι παίκτες να αποκτούν περισσότερες αρμοδιότητες και δικαιώματα στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι παρουσιάζει τον χρονικό ορίζοντα του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου από το 1940 έως το 1944. Πρόκειται για ένα εικονικό πεδίο μάχης, μια συνδυασμένη προσομοίωση πολέμου όπλων. Ένας παίκτης μπορεί να χειριστεί ή να φτιάξει ένα πλήθος από αεροσκάφη που έχουν σχεδιαστεί με ακρίβεια, θωρακισμένα οχήματα μάχης, όπλα, αντιπυραυλικό πυροβολικό και πολεμικά σκάφη ή να πολεμήσει με διάφορα όπλα πεζικού. Το παιχνίδι παίζεται σε πραγματικό χρόνο παράλληλα με άλλους παίκτες ανά τον κόσμο και οι παίκτες αποφασίζουν αν θα ανήκουν σε γερμανικές, αμερικανικές, βρετανικές και γαλλικές δυνάμεις ανάλογα με τον σέρβερ (server) στον οποίο έχουν ενσωματωθεί. Οι δομές διοίκησης και οι αποστολές παρέχουν στρατηγικές προκλήσεις, ενώ οι παίκτες εμπλέκονται με συγκεκριμένους ρόλους ανάλογα με την αξιοποίηση των όπλων, πλοίων, αεροπλάνων. Το «wwII Online» χρησιμοποιεί χάρτες κλίμακας 1/2 της Δυτικής Ευρώπης με 52.000 km² (20.077 τ.μ.) εδάφους και δορυφορικά δεδομένα ανάλυσης 800 μέτρων. Έχει αναγνωριστεί από τους παίκτες ως η πρώτη μορφή πρωτοπρόσωπης οπτικής (first person shooter) παιχνιδιού μεγάλου πλήθους χρηστών.

Το «wwII Online» έχει μακροχρόνια ανάπτυξη με σκοπό να βελτιώσει το περιεχόμενό του με βάση την κοινότητα παικτών που έχουν εισέλθει σε αυτό. Το παιχνίδι βρισκόταν για περίπου δέκα χρόνια σε διαδικασία δημιουργίας, ενώ τώρα οι κατασκευαστές θεωρούν ότι έχουν ένα ολοκληρωμένο περιεχόμενο από χάρτες, χαρακτήρες, οχήματα, ενσωματωμένη επικοινωνία και οδηγό χρήσης για την παράλληλη αξιοποίηση του παιχνιδιού από πολλούς χρήστες ανά τον κόσμο, που το καθιστά ικανό να αξιοποιηθεί από το ευρύτερο κοινό. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι βρίσκεται πάντοτε σε διαδικασία αναδιαμόρφωσης, αφού επιλέγει να αντλήσει πληροφορίες από τα δεδομένα των παικτών, τις παρατηρήσεις που κάνουν και τα σχόλιά τους προς τους δημιουργούς και τις κοινότητες του παιχνιδιού. Η εταιρεία δεν σκοπεύει να επιβάλει ένα μεγάλο αντίτιμο για την είσοδο στο παιχνίδι. Το ενδιαφέρον είναι ότι τα μέλη της δημιουργικής ομάδας αποτελούνται ως επί τον πλείστον από παίκτες και ανθρώπους που είχαν σχηματίσει κοινότητες γύρω από αυτό κατά τη διάρκεια της εθελοντικής δημιουργίας του. Αυτή η εξέλιξη βοήθησε πολύ στην ανάπτυξη εμπιστοσύνης ανάμεσα στις δύο πλευρές, καθώς και μία αίσθηση διαφάνειας ανάμεσα στους παίκτες και στους αρχικούς δημιουργούς του παιχνιδιού.

Σχετικά με τον τρόπο δράσης των χρηστών, οι δημιουργοί του παιχνιδιού αναφέρουν: «Το wwII Online προβάλλει την καλύτερη αναπαράσταση από ανάλογα παιχνίδια. Έχει μια παθιασμένη και αφοσιωμένη κοινότητα ανθρώπων που επεκτείνει την εμπειρία του παιχνιδιού εκτός του κόσμου που σχετίζεται με το παιχνίδι. Μια τέτοια ομάδα παικτών ασχολείται με τον αέρα, τη γη ή τη θάλασσα και αγωνίζεται για τη νίκη από την κάθε πλευρά. Υπάρχει πάντα ένας νικητής και ένας ηττημένος και η αγωνία μιας ενδεχόμενης ήττας είναι ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον ζήτημα, όπως και ο ενθουσιασμός για όλη τη σκληρή δουλειά που επεν-

δύθηκε για πολλές μέρες, εβδομάδες ή και μήνες (σε πραγματικό χρόνο) για να κερδίσει ο παίκτης «τον πόλεμο». Δεν είναι μόνο ένα παιχνίδι πρωτοπρόσωπης οπτικής, αλλά εμπεριέχει τη στρατηγική ως βασικό του στοιχείο, αφού οι παίκτες βρίσκονται συνεχώς αντιμέτωποι με πολλαπλές προκλήσεις». Τα λόγια των δημιουργών αποτυπώνουν το περιεχόμενο του παιχνιδιού από τη δική τους σκοπιά και επικεντρώνονται στην έννοια της ικανοποίησης που τους προσφέρει ο συνδυασμός στρατηγικής και πρωτοπρόσωπης οπτικής του παιχνιδιού.

Οι δημιουργοί, τέλος, εστιάζουν στην έννοια της ρεαλιστικής πολεμικής αναμέτρησης με σκοπό να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των παικτών και να τους εντάξουν σε μια μανιαϊστική διάσταση, απλοποιώντας την έννοια του πολέμου. Αν και ο πόλεμος φαίνεται να δραματίζει κεντρικό ρόλο στο παιχνίδι, στην πραγματικότητα μεταφέρεται στο υπόβαθρο του παιχνιδιού και στις δράσεις των παικτών, αφού οι παίκτες νιώθουν να αντιμετωπίζουν – ως άτομα που βιώνουν την περίοδο του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου– ρεαλιστικές προκλήσεις σε συνδυασμό με στρατηγικές κινήσεις που θα αποφασίσουν να κάνουν μαζί με άλλους παίκτες, με τους οποίους συμμαχούν σε πραγματικό χρόνο. Οι δημιουργοί δεν επιδιώκουν σε καμία περίπτωση να αποτυπώσουν πιστά μάχες του παρελθόντος, αλλά να ενδυναμώσουν την έννοια της εμβύθισης (immersion) του παίκτη και να παρατείνουν την παραμονή του σε αυτό.

Διαπιστώσεις από την έρευνα στο «World War II Online»

Το παιχνίδι «World War II Online» αποτυπώνει μια οπτική του πολέμου, η οποία επικεντρώνεται στα πεδία μαχών με τη συνεισφορά των παικτών και των ομάδων που αυτοί φτιάχνουν. Αν και επιδιώκει να αναπτύξει μια αίσθηση πολεμικής αναμέτρησης του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου με πιστές αναπαραστάσεις όπλων, αντικειμένων, στολών κ.λπ., δεν είναι σαφές αν πράγματι οι παίκτες παίζουν σε μια ιστορική μάχη. Αυτό ενισχύεται και από τις αρκετές ανακρίβειες, οι οποίες αποτυπώνονται στο παιχνίδι. Η πιο χαρακτηριστική είναι η απουσία των Σοβιετικών και γενικότερα η παρουσία του ανθρώπου, η οποία φαίνεται ότι είναι περιορισμένη. Αναδεικνύονται έρημες πόλεις, ενώ οι δημιουργοί επιμένουν να προβάλλουν συνεχώς με μεγαλύτερη ακρίβεια στολές, όπλα και περιβάλλον δράσης. Οι φοιτητές/τριες Ιστορίας θεώρησαν ότι έπαιξαν σε ένα απλοποιημένο περιβάλλον με ελάχιστες πολυπλοκότητες ως προς τους εχθρούς που χρειάστηκε να αντιμετωπίσουν. Επισημάναν ότι το «Call of Duty» ότι είναι διαφορετικό, αφού εστιάζει σε κινηματογραφικές οπτικές και ο παίκτης βρίσκεται μόνος του μέσα στο παιχνίδι. Η αλληλεπίδραση με το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ακόμα πιο γρήγορη και ο παίκτης νιώθει ότι βρίσκεται σε ένα συγκεκριμένο σενάριο. Στο «World War II Online» δεν υπάρχει σενάριο, αφού οι ομάδες των παικτών είναι αυτές που το δημιουργούν. Κάποιες φορές μάλιστα φαίνεται να μην είναι τόσο γρήγορο και μοιάζει να κουράζει τους παίκτες, αφού δεν υπάρχουν πολλές ανατροπές και αρκετή δράση, με συνέπεια το παιχνίδι να μοιάζει αρκετά αργό. Τέλος, το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι στα αγγλικά δημιούργησε προβλήματα κατανόησης σε κάποιους από τους συμμετέχοντες στην έρευνα.

Αναφορικά με το ιστορικό παρελθόν, το παιχνίδι δεν καταγράφει πληροφορίες που να αξιοποιούνται κατά την πλοκή, αλλά οι παίκτες δημιουργούν εκείνες τις προϋποθέσεις που κατασκευάζουν τις δικές τους ιστορίες για τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Η μοναδική πληροφορία είναι ένα αυτοματοποιημένο μήνυμα στην αρχή του παιχνιδιού, το οποίο παραμένει για λίγα λεπτά στην οθόνη, είναι γρήγορο και δεν επαναλαμβάνεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι παίκτες δεν αντιλαμβάνονται αν παίζουν μια γνωστή μάχη του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου. Δίνεται η εντύπωση ότι πρόκειται για τοπικές μάχες. Οι φοιτητές/τριες δεν αντιλήφθηκαν κατά πόσο αυτό που έπρατταν είναι αληθινό και εντός του περιβάλλοντος μιας ιστορικής μάχης. Ένωσαν ότι βρίσκονταν στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, αλλά αυτό δεν εξακριβωνόταν από κανένα στοιχείο πέρα από τις λεπτομέρειες στις στολές και στα όπλα. Οι παίκτες χρειάζεται να ακολουθήσουν το σκεπτικό της εκπαίδευσης για να καταφέρουν να ολοκληρώσουν τις δράσεις τους παρά το σκεπτικό των αποστολών. Μόνο οι σημαίες βοηθούσαν τους φοιτητές να καταλάβουν πού βρίσκονταν και ποιον έπρεπε να αντιμετωπίσουν. Οι περισσότεροι ένωσαν ότι βρίσκονταν γενικά σε πεδία μαχών, χωρίς να διαπιστώνουν ότι είναι πράγματι στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Το παιχνίδι δεν είναι προκαθορισμένο· κατακτά τον κόσμο και ξεφεύγει από το αρχικό περιεχόμενο. Κάποιοι φοιτητές θεώρησαν, επίσης, ότι το παιχνίδι είναι περισσότερο ένα μέσο εκτόνωσης. Για να νικήσουν χρειάστηκε να συνεργαστούν και να συνωμοτήσουν ή ακόμα να εμπλακούν με άλλους παίκτες για να επιτύχουν κάποιο σκοπό στο παιχνίδι. Αυτό σήμαινε ότι χρειαζόταν συγχρονισμός, αφοσίωση και υπευθυνότητα ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και το ενδιαφέρον των παικτών στρεφόταν σε αυτό το ζήτημα.

Ο μεγαλύτερος προβληματισμός των φοιτητών/τριών ήταν ότι δεν καταλάβαιναν την κίνηση που έκαναν και ήθελαν να παρακολουθούν πού κινούνται, πού βρίσκονται μέσα στον χώρο. Η δυνατότητα του «replay» βοήθησε αρκετά τους συμμετέχοντες στην έρευνα, ώστε οι φοιτητές/τριες να αντιληφθούν τι είχαν πράξει. Χρειαζόταν πειθαρχία στις εντολές από τους υπόλοιπους έμπειρους παίκτες, αφού ήταν επίφοβο να χάσουν την αποστολή. Ένωσαν ότι ο εαυτός τους χανόταν μέσα στον χώρο και έτσι δεν αισθάνονταν ότι είναι ο εαυτός τους. Οι διαστάσεις του χώρου ήταν κατανοητές, αλλά δεν ήταν σαφές σε ποιο σημείο βρίσκονταν. Τα γραφικά του παιχνιδιού και η αίσθηση προσομοίωσης του λογισμικού ενίσχυαν αυτή την αντίληψη. Έπρεπε να κάνουν πολλές και διαφορετικές κινήσεις, γεγονός που δεν ήταν βολικό για τους ίδιους, αφού χρειαζόταν μια πολύ καλή εκπαίδευση. Ως προς τη σημασία του φύλου στην ενσωμάτωση και ένταξή τους μέσα στα παιχνίδια, τα αγόρια είναι συνηθισμένα σε δραστηριότητες πολέμου και απουσίας του σώματος, ενώ τα κορίτσια δεν έχουν ενταχθεί σε τέτοιες δραστηριότητες. Αυτό αποτυπώνεται και στο παιχνίδι, αφού οι συμμετέχοντες δεν μπορούσαν να επιλέξουν γυναικείες μορφές αλλά μόνο ανδρικές. Τέλος, θεώρησαν αρκετά δύσκολο να συνεννοηθούν· δεν ήταν εύκολη η επικοινωνία με άλλους παίκτες σε πραγματικό χρόνο, παρά το κλίμα συνεργασίας που δημιουργούσε το παιχνίδι. Η συμμετοχή των παικτών παρέμενε προαιρετική και από αυτήν συσσωρεύονται δεδομένα που βασίζονται στη δράση τους και στην εξέταση για τη διόρθωση/βελτίωση του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι «World War II Online» είναι ένα παιχνίδι πρωτοπρόσωπης οπτικής και η διδραστηρικότητα και τα διαφορετικά γραφικά δείχνουν ότι η αξιοποίησή του μπορεί να γίνει

από μεγαλύτερες ηλικίες. Η χρησιμότητά του ως εκπαιδευτικού παιχνιδιού μέσα σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον είναι αμφίβολη, αφού δεν υπήρχε συγκεκριμένη γνωστική στοχοθεσία. Σε καμία περίπτωση το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν μπορεί να θεωρηθεί υποκατάστατο του βιβλίου. Οι φοιτητές/τριες επισημαίνουν την εμπλοκή των φανταστικών στοιχείων στο παιχνίδι και στον τρόπο με τον οποίο αυτά θα γίνουν αντιληπτά. Ο ήχος βοηθούσε πρακτικά μέσα στο παιχνίδι, διότι βύθιζε τους φοιτητές περισσότερο στον χώρο. Οι ιστορικές αναπαραστάσεις –κυρίως μέσω των αντικειμένων ή των ενδυμάτων– έγιναν αντιληπτές ως μέσο επικοινωνίας και συνεργασίας των φοιτητών. Οι φοιτητές φάνηκαν διστακτικοί στην αξιοποίηση του παιχνιδιού από μαθητές μικρότερων ηλικιών.

Οι φοιτητές κατέληξαν ότι δεν θα το χρησιμοποιούσαν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι ίσως θα το αξιοποιούσαν στο λύκειο, όπου θα μπορούσαν να συζητήσουν και τις ανακρίβειες γύρω από τα αντίπαλα στρατόπεδα. Οι πληροφορίες δεν είναι ακριβείς. Τα όπλα και οι στολές σίγουρα ήταν ένα σημείο αναφοράς για συζήτηση στο παιχνίδι. Υπήρχαν και φοιτητές οι οποίοι υποστήριξαν ότι ήταν προτιμότερο να παίξουν οι μαθητές/τριες το παιχνίδι και να τους προκαλέσει ερωτήματα παρά να διαβάσουν ένα βιβλίο. Το ζήτημα είναι η απουσία ιστορικών πληροφοριών και ζητημάτων διπλωματίας της εποχής, μέσω των οποίων οι μαθητές θα μπορούσαν να αναπτύξουν ιστορικές υποθέσεις και ερωτήματα. Το παιχνίδι παρείχε μεγαλύτερη ελευθερία, αλλά οι χρήστες (παίκτες) έπρεπε να ακολουθήσουν με πειθαρχία όσα τους έλεγαν οι έμπειροι παίκτες. Αυτό, βέβαια, δημιουργεί περισσότερα προβλήματα, αφού οι συμμετέχοντες εμπλέκονταν με πολλαπλές αφηγήσεις πολλών και διαφορετικών έμπειρων παικτών, τις οποίες αναγκαστικά έπρεπε να ακολουθήσουν.

Συμπεράσματα

Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών (ΔΠΜΠΠ) αναλύθηκαν με σκοπό να διευκρινιστεί η σημασία του λογισμικού με ιστορικό περιεχόμενο και μάλιστα σε ένα συμμετοχικό, αλληλεπιδραστικό και αναστοχαστικό, επιτελεστικό περιβάλλον. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια βυθίζουν ενεργά τους παίκτες, λόγω της συνεργατικής τους λογικής και αυτό αποτυπώθηκε στην εμπειρική έρευνα. Αν και δεν είχαν όλοι οι συμμετέχοντες την ίδια εμπειρία με τα ψηφιακά παιχνίδια, φάνηκε από το πολυτροπικό υλικό που συλλέχθηκε ότι συμμετείχαν ενεργά στη διαδικασία του παιχνιδιού και της συνεργατικής εμπλοκής με τους υπόλοιπους διαδικτυακούς παίκτες. Ακόμα και σε εκείνες τις περιπτώσεις που οι χρήστες έδειχναν να δυσανασχετούν με το περιεχόμενο του παιχνιδιού ή και με τη διαδικασία, δεν φαίνεται να το εγκαταλείπουν, επιθυμώντας να απεμπλακούν από την πρόκληση που τους είχε τεθεί ή ακόμα να διαμορφώσουν τη δική τους άποψη από το περιεχόμενο του παιχνιδιού και να αντιληφθούν τι συμβαίνει.

Η διαδικασία βύθισης των χρηστών στο περιεχόμενο του παιχνιδιού βασίζεται εν πολλοίς και στη δομή του. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα διέκριναν σχετικές διαφοροποιήσεις

ανάλογα με την υποκατηγορία των ψηφιακών παιχνιδιών (δράσης, πρωτοπρόσωπης λογικής, στρατηγικής κ.ά.). Η διεπαφή των φοιτητών με διαφορετικό περιεχόμενο λογισμικού παιχνιδιών παρουσιάζει κατ' επέκταση και διαφοροποιήσεις στις αντιδράσεις τους κατά τη διάρκεια του παίξουν. Το παιχνίδι «Grepolis» φάνηκε στους ερωτώμενους αρκετά διαφορετικό σε σχέση με τις δράσεις που έπρεπε να αναπτύξουν οι παίκτες στο παιχνίδι «World War II Online». Η απόσταση των παικτών από τις προκλήσεις και η αίσθηση της άμεσης ενσωμάτωσης ή μη εμπλοκής διαφοροποιεί σημαντικά την αντίληψή τους για το περιεχόμενο του παιχνιδιού και του ιστορικού παρελθόντος. Ο τρόπος δράσης και η απόσταση δεν επηρεάζει μόνο την αντίληψή τους για το ιστορικό παρελθόν, αλλά και την αντίληψή τους για τη χρονική σχέση, τη χωρικότητα, την επικοινωνία ή μη με αντικείμενα και ανθρώπους από άλλες εποχές. Η μορφή ανάδειξης του λογισμικού στους παίκτες και έπειτα η αλληλεπίδραση μαζί του αποτυπώνει μια νέα προσλαμβάνουσα για τις κοινωνικές αντιλήψεις για την Ιστορία.

Η κουλτούρα της μεταμοντέρνας κοινωνίας δημιουργεί μια αλλαγή και στις υπόλοιπες εκπαιδευτικές βαθμίδες, αφού τα νεαρά άτομα γνωρίζουν από μικρή ηλικία τα ψηφιακά εργαλεία και τα λογισμικά παιχνιδιών. Η απουσία οργανωμένης και συστηματικής ανάλυσης των νέων μέσων από τα γνωστικά αντικείμενα δημιουργεί παρανοήσεις και εξιδανικεύσεις των νεαρών ατόμων απέναντι σε αυτά τα εργαλεία. Η διδακτική προσέγγιση ακόμα και σε ένα γνωστικό αντικείμενο, όπως η Ιστορία, οφείλει να αξιοποιεί τις πολλαπλές κοινωνικές χρήσεις και αντιλήψεις, ώστε να καταστήσει τους μαθητές ικανούς να αντιλαμβάνονται και να επεξεργάζονται ιστορικές πληροφορίες ακόμα και αν αυτές προέρχονται από ψηφιακά παιχνίδια. Σε αυτό το συμπέρασμα οδηγήθηκαν και οι συμμετέχοντες στην έρευνα, αφού προβληματίστηκαν αρκετά για τις διαδικασίες ενσωμάτωσης ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση. Είναι επιτακτική ανάγκη οι μαθητές να γνωρίζουν τη γραμματική των «νέων μέσων» (new media) και να έχουν την κριτική ματιά να τα αναλύουν και να κατανοούν μέσα σε ποια όρια μπορούν να αναδεικνύουν τη δημιουργικότητά τους.

Μια τέτοια αποδόμηση διευκολύνει τα νεαρά άτομα να αντιληφθούν πώς δομείται ένα ιστορικό κείμενο, τι είδους χαρακτηριστικά μπορεί να λάβει και κάτω από ποιες προϋποθέσεις έχει δημιουργηθεί ένα ψηφιακό παιχνίδι με ιστορικό περιεχόμενο. Οι διαφορετικές αφηγήσεις ενός ιστορικού γεγονότος ενδεχομένως να μεταφέρονται και σε ένα ψηφιακό παιχνίδι και η κυρίαρχη αφήγηση να είναι αισθητή και στη συστημική λειτουργία ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Οι συμμετέχοντες διέκριναν αρκετά στερεότυπα και προκαταλήψεις στα δύο παιχνίδια που επεξεργάστηκαν, αντιλαμβανόμενοι ότι κυρίαρχες αφηγήσεις μπορούν να μετατραπούν εύκολα σε πολλαπλές αναπαραστάσεις των ψηφιακών παιχνιδιών. Ο «άλλος» παραμένει στην αφάνεια ή έστω παρουσιάζεται αποστασιοποιημένα και δίχως ρόλο. Η πολυπρισματικότητα φαίνεται να απουσιάζει, παρά τη δυνατότητα που έχουν τα ψηφιακά παιχνίδια να αποτυπώνουν πολλαπλές αναπαραστάσεις, οι οποίες αναδύονται ανάλογα με τη δράση των παικτών.

Σε αυτή την κυρίαρχη αποτύπωση της παιγνιώδους αφήγησης δεν μπορεί να αγνοηθεί το ιδεολογικό υπόβαθρο ή η πολιτική τοποθέτηση των δημιουργών, κάτι που επηρεάζει ευθέως την αλληλεπίδραση που αναπτύσσουν οι παίκτες. Η ιδεολογική ή πολιτική στόχευση των δημιουργών ή ακόμη η απουσία σχετικών αναφορών και η άκριτη χρήση κάποιων κυρίαρχων

χων αφηγήσεων δημιουργεί συγκεκριμένα ζητήματα στις διαδικασίες διαμεσολάβησης μια ιστορικής πληροφορίας. Αν και στο παιχνίδι «Grepolis» δεν φάνηκε να υπάρχει άμεση πολιτική στόχευση, οι δημιουργοί αποπολιτικοποίησαν το περιεχόμενο και οι παίκτες νιώθουν ότι δεν ανήκουν στην ελληνική Αρχαιότητα, αλλά στο ευρύτερο ιστορικό παρελθόν. Η πολιτικοποίηση αναδεικνύεται στο παιχνίδι «World War II Online», κατά το οποίο οι παίκτες θεώρησαν ότι η απουσία συγκεκριμένων χωρών (ΕΣΣΔ) από μία εταιρεία αμερικάνικης προέλευσης είχε πολύ συγκεκριμένη στόχευση. Πέρα από την αστοχία του ιστορικού περιεχομένου ενός παιχνιδιού, δημιουργεί και λανθασμένες εντυπώσεις στους παίκτες, οι οποίοι θα αλληλεπιδρούν και θα δημιουργήσουν τις δικές τους προσωπικές αντιλήψεις από το παιχνίδι.

Ας σταθούμε ξανά στο γεγονός ότι αν και οι δημιουργοί διαμορφώνουν πολλαπλές αναπαραστάσεις μέσω του συστήματος με σκοπό οι χρήστες να επιλέγουν τις δικές τους προοπτικές, η απουσία κάποιων ιστορικών στοιχείων, γεγονότων, συμβάντων ή και προσώπων αναδεικνύει την προβληματική κατάσταση που παρουσιάζουν τα παιχνίδια. Μια ερμηνεία εστιάζει στην απουσία αναφοράς του ασήμαντου ή τετριμμένου σε ένα ψηφιακό παιχνίδι. Ωστόσο κάτι τέτοιο μπορεί να θεωρηθεί και ως στοχευμένη επιλογή των δημιουργών να αφήσουν εκτός συγκεκριμένες αναφορές και πρόσωπα. Δημιουργούνται πολλαπλά ερωτήματα για τη νοηματοδότηση του ιστορικού παρελθόντος από τους δημιουργούς, ποιο το κίνητρο που έχουν κάθε φορά και ποια η στοχοθεσία τους. Σίγουρα η δημοφιλία ενός παιχνιδιού και η προσέλκυση περισσότερων χρηστών βρίσκεται πάντοτε στο προσκήνιο, αλλά δεν είναι πάντοτε η μοναδική εξήγηση. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται και ως προς τις μανιχαϊστικές προσεγγίσεις των πολλαπλών αναπαραστάσεων και τους τρόπους συγκρότησης μιας αντίληψης για το ιστορικό παρελθόν. Ειδικά όταν οι παίκτες χρειάζεται να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν με πολλούς ανθρώπους ανά τον κόσμο, για να προσχωρήσουν το παιχνίδι. Η παρουσία των έμπειρων παικτών σε συνδυασμό με τους δημιουργούς και τη συνεργασία που αναπτύσσεται δημιουργούν ένα ιδιόμορφο κράμα συνομιλίας με το ιστορικό παρελθόν.

Αν σε όλα τα προηγούμενα προσθέσουμε και τη μορφή λογισμικού, χρειάζεται να επιστήσουμε την προσοχή μας στην υβριδική διάσταση που έχει αναπτυχθεί από την επιλογή του υλικού από τους δημιουργούς, την κατασκευή του κόσμου των παιχνιδιών, τη συστημική θεώρηση του παιχνιδιού, την εμπλοκή της ιστορικής φαντασίας, την επικοινωνία των παικτών και τις δικές τους προσωπικές αναπαραστάσεις. Αυτή η υβριδική σχέση ανάμεσα σε ψηφιακό περιεχόμενο και ανθρώπινη επικοινωνία δημιουργεί μια νέα σχέση επικοινωνίας των ανθρώπων με το ιστορικό παρελθόν. Η χωροχρονική τοποθεσία των παικτών εξαρτάται από τη λογισμική τοποθέτησή τους και τη μέσω αυτής επιτελεσματικότητά τους στο παιχνίδι. Οι παίκτες αποκτούν νέες μνήμες από την αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους στο παιχνίδι και με το λογισμικό περιβάλλον του, κάτι που διαπερνά τις γνωστές θεωρήσεις περί προσωπικής, συλλογικής και αμνημονικής σχέσης. Παρατηρείται μια νέα μνημονική πρακτική εντός παιχνιδιού και βασίζεται στις προσλαμβάνουσες των παικτών σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο.

Αν ο ρόλος της ιστορικής φαντασίας γίνεται γόνιμος, όταν δεν αυτονομείται από την αυστηρότητα των συλλογισμών, τότε πώς νομιμοποιείται σε ένα πλαίσιο κανόνων παιχνιδιού με στόχο την επιδιωκόμενη επιτυχία; Η ιστορική φαντασία μετατρέπεται σε σημείο δημιουργικής ενασχόλησης των παικτών με το λογισμικό ενός παιχνιδιού και η αίσθηση νομιμο-

ποίησης γίνεται αντιληπτή από τους περιορισμούς που θέτουν οι δημιουργοί μέσω των κανόνων. Αυτή είναι μια διαδικασία που προϋποθέτει έναν πολύ καλό χειρισμό εκ μέρους των δημιουργών, ώστε η ιστορική φαντασία να γίνει κατανοητή και να μην γελοιοποιηθεί στα μάτια των παικτών. Σε καμία περίπτωση δε συνάγεται κάποια προσπάθεια που να προσεγγίζει την ιστορική έρευνα ή να θέτει τους παίκτες σε μια κατάσταση αναζήτησης και διεκδίκησης της. Μάλιστα οι έμπειροι παίκτες, όπως φάνηκε και στην έρευνα, κατευθύνουν τους ανθρώπους που δεν έχουν σχετική εμπειρία στο παρελθόν, με αποτέλεσμα αυτοί οι τελευταίοι να βρίσκονται συνεχώς υπό έλεγχο από το παιχνίδι αλλά και από τους ανθρώπους με προηγούμενη εμπειρία σε αυτό ή ανάλογα παιχνίδια.

Η ιστορική κουλτούρα του ψηφιακού χώρου και δη των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους παικτών διαμορφώνει νέες βάσεις στη συνομιλία ανάμεσα στους ανθρώπους και στο ιστορικό παρελθόν. Η καλλιτεχνική δημιουργία των δημιουργών εντάσσεται πια στην αναπαράσταση του ιστορικού παρελθόντος σε συνδυασμό με την ενεργό συμμετοχή των παικτών στην αντίληψή τους· μια επιτελεστική δράση που σχετίζεται με τη μη γραμμική εμπλοκή των παικτών με το ιστορικό παρελθόν, φέροντας σημάδια ή ψήγματα αυτού του παρελθόντος ανάλογα με το παιχνίδι και την πρόκληση των δημιουργών. Η ιστορική πληροφορία διαμεσολαβείται από το λογισμικό και την επικοινωνία των χρηστών και ανατροφοδοτεί συζητήσεις γύρω από το ιστορικό παρελθόν. Νέες μορφές αναμνήσεων προέρχονται από τον επιτελεστικό χωροχρόνο του παιχνιδιού και αναδεικνύουν νέες αντιλήψεις για τον τρόπο μελέτης και έρευνας του ιστορικού παρελθόντος. Η Ιστορία ως γνωστικό αντικείμενο δέχεται την πρόκληση της ιστορικής κουλτούρας που δημιουργούν τα ψηφιακά παιχνίδια και ξεκινά να συνομιλεί μαζί τους, ώστε να δημιουργήσει το πλαίσιο κριτικής θεώρησης και αναστοχασμού απέναντι σε αυτό το «νέο μέσο» (new medium) του 21^{ου} αιώνα.

Αναφορές

- Azuma, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis, Λονδίνο: University of Minnesota Press.
- Bergson, Henri. 2013 [1896]. 'Υλη και Μνήμη: Δοκίμιο για τη Σχέση Σώματος και Πνεύματος. Αθήνα: Ροές.
- Cobb, Paul, Confrey, Jere, diSessa, Andrea, Lehrer, Richard, Schauble, Leona. 2003. "Design experiments in educational research". *Educational Researcher*, 32 (1): 9 -13.
- Demantowsky, Marko. 2015. "Public History"-Sublation of a German Debate? *Public History Weekly* (29/01/2015) Ανακτήθηκε 12/6/2022 από <https://public-history-weekly.degruyter.com/3-2015-2/public-history-sublation-german-debate/>
- Fogu, Claudio. 2009. "Digitalizing Historical Consciousness" *History and Theory* 47: 103-121.
- Giaccardi, Elisa. 2012. *Heritage and Social Media: Understanding heritage in a participatory culture*. Ηνωμένο Βασίλειο: Routledge.
- Hartog, Francois. 2003. *Καθεστώς Ιστορικότητας. Παροντισμός και εμπειρίες του χρόνου*. Μετ. Δημήτρης Κουσουρής, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

- Hollander den Jaap, Paul Herman and Peters Rik. 2011. 'Introduction: The Metaphor of Historical Distance', *History and Theory* 50:1-10.
- Howard, Paul. 2013. "Fields of Green: Restoring Culture, Environment and Education" *Journal of Education for Sustainable Development*. 7 (1):125-128.
- Kansteiner, Wulf. 2007. "Alternate worlds and invented communities: history and historical consciousness in the age of interactive media" in Jenkins K., Morgan S., Munslow (ed). *Manifestos for History*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, 131-148.
- Kingsepp, Eva. 2007. "Fighting Hyperreality with Hyperreality History and Death in World War 2". *Digital Games in Game and Culture* (2): 366-375.
- Kittler, Friedrich. 1997. *Literature, Media, Information Systems*. Ed. John Johnston. Άμστερνταμ: ΟΡΑ.
- Κυνηγός Χρόνης. 2011. *Το μάθημα της Διερεύνησης. Παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη διδακτική των μαθηματικών: Από την έρευνα στη σχολική τάξη*. Αθήνα: Τόπος.
- Landsberg, Alison. 2004. *Prosthetic memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Κέιμπριτζ και Λονδίνο: MIT Press.
- Manninen, Tony & Kujanp, Tomi. 2005. "The Hunt for Collaborative War Gaming-CASE: Battlefield 1942", *Game Studies* (5): 49-53
- Μπιλάλης, Μήτσος. 2015. *Το παρελθόν στο δίκτυο. Εικόνα, τεχνολογία και ιστορική κουλτούρα στη σύγχρονη Ελλάδα (1994-2005)*, Αθήνα: Historein, ΕΚΤ/ΕΙΕ.
- Patton, Michael Quinn. 1990. *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.). Νιούμπερι Πάρκ: Sage.
- Philips Mark. 2011. "Rethinking Historical Distance: From doctrine to heuristic" *History and Theory* 5 (4): 11-23.
- Rancière, Jacques. 2009. *The Emancipated Spectator*. Λονδίνο: Verso.
- Robson, Colin. 1993. *Real World Research. A Resource for Social Scientists and Practitioner Researchers*. Οξφόρδη: Blackwell Publishers Inc.
- Rosenzweig, Roy, Thelen, David. 1998. *The Presence of the Past. Popular Uses of History in American Life*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Runia Eelco. 2014. *Moved by the Past. Discontinuity and Historical Mutation*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Rüsen, Jorn. 2017. *Evidence and Meaning. A theory of historical studies. Translated from the German by Diane Kerns and Katie Digan*. New York, Oxford: Berghahn.
- Seixas Peter. 2017. "Culture, Civilization and Historical Consciousness", *Public History Weekly* 7/12/2017 <https://public-history-weekly.degruyter.com/author/peter-seixas/>
- Steinkuehler Constance, Duncan Sean. 2008. "Scientific Habits of Mind in Virtual Words", in *Journal of Science Education and Technology* 17:530-543.
- Tanaka, Stefan. 2016. Reconceiving pasts in a digital age. *Historein*, 15(2): 21-29. Ανακτήθηκε 12/5/2018 από <http://dx.doi.org/10.12681/historein.8892>