

**ΧΡΥΣΟΥΛΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΟΠΟΥΛΟΥ**

**ΑΠΟ ΤΟ ΓΑΛΑΞΙΑ ΜΑΡΚΟΝΙ  
ΣΤΟ ΓΑΛΑΞΙΑ «U.F.O.»;**

## **ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ**

### **Περίληψη**

- I. Απομυθοποιώντας δύο σύγχρονα στερεότυπα
  - α) Τεχνολογία: μία κοινωνική επιλογή
  - β) «*Homo ludens*»
- II. Τα «computer games»
- III. Οι κατηγορίες των παιχνιδιών
- IV. Επικοινωνιακά χαρακτηριστικά
  - α) Απλουστευμένες κωδικοποιήσεις
  - β) Μηνύματα ...
- V. Τα τεχνικά μέσα
  - α) Η virtual (εικονική) πραγματικότητα
  - β) Η simulation (προσσομοίωση)
  - γ) Η interaction (διαντίδραση)
- VI. Αποτελέσματα
  - α) Διοχέτευση της ανάγκης «συμμετοχής»
  - β) Λειτουργίες των παιχνιδιών

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα παιχνίδια είναι αναμφισβήτητα οι «προεκτάσεις» του κοινωνικού εγώ μας (και ίσως και η πεμπτουσία ενός πολιτισμού...). Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (που γίνονται όλο και περισσότερο της μόδας) είναι η πιο οικεία και καθημερινή πλευρά της σύγχρονης τεχνολογίας, με την οποία οι νέοι έρχονται σ' επαφή (η τεχνολογία δηλαδή εισβάλλει στη σύγχρονη καθημερινότητα μέσα από τη διασκέδαση).

Μια μελέτη όμως της θεματολογίας (των «ιστοριών»—«stories», όπως αποκαλούνται και στα ελληνικά) των παιχνιδιών δείχνει ότι, παρά τους ευαγγελισμούς περί «νέας επικοινωνίας» (μέσω των νέων τεχνολογιών), η σύγχρονη επικοινωνία εμπνέεται από «κλασικά» αρχέτυπα και συμβολισμούς, κάτι που δείχνει για μία ακόμη φορά, μέσα από την πράξη, ότι η αναφορά στον «εκσυγχρονισμό» μέσω της τεχνολογίας δεν είναι παρά ένας μεγάλος μύθος (ίσως ο μεγαλύτερος μύθος της κοινωνίας μας...).

Ευχαριστώ τον κ. Γ. Νάνο, υπεύθυνο συνδρομών του περιοδικού *Pixel*, για τη βοήθειά του με τα περιοδικά.

## I. ΑΠΟΜΥΘΟΠΟΙΩΝΤΑΣ ΔΥΟ ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΑ

Τα παιχνίδια στους υπολογιστές, τα τελευταία χρόνια, έχουν γίνει αναπόσπαστο μέρος κάθε δισκετοθήκης και κάθε σκληρού δίσκου τα computer games αποτελούν έναν από τους μεγαλύτερους κλάδους των προγραμμάτων, που δημιουργούνται για τους υπολογιστές. Αν κρίνει κανείς από την επιτυχία των "computerized παραμυθιών" (που συνδυάζουν ό,τι πιο "νέο" έχει να επιδείξει η σύγχρονη τεχνολογία – virtual reality, πολυαισθητηριακά εφέ κλπ., μαζί με τη "μαγεία" της εικόνας και της φαντασίας της ακόμη και της διαφυγής απ' την πραγματικότητα, έτσι ώστε, χάρη στην τεχνολογία, να μπορούν να "υλοποιηθούν" τα πιο απίθανα όνειρα...), η ψηφιακή εποχή φαίνεται να εισδύει στη ζωή μας μέσα από τη βιομηχανία της ψυχαγωγίας. Το φαινόμενο αυτό είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον για τη μελέτη των μορφών επικοινωνίας στη σύγχρονη (ονομαζόμενη "μετα-μοντέρνα") κοινωνία. Πριν όμως αναφερθούμε στο θέμα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που μας ενδιαφέρει, πρέπει οπωσδήποτε να "απομυθοποιήσουμε" δύο βασικά σημεία άμεσα συνδεδεμένα μαζί του και που αφορούν τόσο την κυρίαρχη αντίληψη που εξισώνει "υπερτεχνολογία" και "πρόοδο" όσο και την εξίσου κυρίαρχη αντίληψη που συνήθως κατατάσσει τα παιχνίδια στην κατηγορία της μη-σοβαρής (ή εν πάσῃ περιπτώσει παιδικής) απασχόλησης: σημεία που λειτουργούν ως στερεότυπα καθημερινής χρήσης, με την έννοια ότι εκλαμβάνονται ως δεδομένα και διαιωνίζουν συγκεκριμένες κατατάξεις και δομήσεις.

### a) Τεχνολογία: μία κοινωνική επιλογή

Η Κοινωνιολογία αναφέρεται συχνά στο κλασικό παράδειγμα της Κίνας, όπου είχαν γίνει διάφορες σπουδαίες ανακαλύψεις, όπως π.χ. η τυπογραφία ή η πυρίτιδα, που όμως δεν οδήγησαν τη χώρα αυτή στις ίδιες εξελίξεις με τη Δύση λόγω του διαφορετικού κοινωνικού περίγυρου (ούτε η τυπογραφία οδήγησε στο Διαφωτισμό – λόγω του συστήματος των μανδαρίνων, ενώ η πυρίτιδα χρησιμοποιήθηκε μόνο για φαντασμαγορικά πυροτεχνήματα και όχι για να τροφοδοτήσει όπλα<sup>1</sup>). Εξάλλου, είναι γνωστό το έργο του M. Βέμπερ<sup>2</sup>, όπου εξηγεί ότι ενώ στην Κίνα του 16ου αιώνα υπήρχαν "αντικειμενικές συνθήκες" για την ανάπτυξη του καπιταλισμού, οι συνθήκες αυτές δεν οδήγησαν στον καπιταλισμό (γιατί η νοοτροπία δεν τον ευνοούσε). Απ' όλα αυτά μπορεί να ειπωθεί

<sup>1</sup> Βλ. J. Needham, *La Science Chinoise et l'Occident*, Seuil, Paris 1969, Ph. Breton, S. Proult, *L'explosion de la communication*, La Découverte, Paris 1989, G. Ménard, Ch. Miquel, *Les ruses de la technique*, Boréal, Québec 1988.

<sup>2</sup> M. Βέμπερ, *Η προτεσταντική ηθική και το πνεύμα του καπιταλισμού*, (ελλ. μετάφρ.), Κάλβος, Αθήνα 1978.

ότι η κοινωνία έχει πάντα την τελευταία λέξη πάνω στα διάφορα κοινωνικά φαινόμενα, μεταξύ των οποίων είναι και οι τεχνολογίες αιχμής.

Είναι επομένως τελείως λάθος να διαχωρίζεται ο "τεχνολογικός" από τον "ανθρώπινο" παράγοντα, σαν να υπήρχε από τη μια μεριά κάποια "τεχνολογία" ξένη προς τον άνθρωπο ή ανεξάρτητη απ' αυτόν (και στην οποία θάπτετε ο άνθρωπος να "προσαρμοστεί") και από την άλλη ο "ανθρώπινος παράγοντας" (έτσι όπως τον παρουσιάζουν πολλές – κυρίως διοικητικές – προσεγγίσεις) με τα συναισθήματα, τους παραλογισμούς, την αναζήτηση της "εξουσίας" (ή/ και του έρωτα) και την "αντίσταση" στην αλλαγή. Βέβαια αυτή η "παρουσίαση" των πραγμάτων είναι άμεση απόρροια της ακόμη κυρίαρχης (από τον 19ο αιώνα) αντίληψης που θεωρεί την "τεχνολογική εξέλιξη" ένα φαινόμενο "αφ' εαυτού" (μια αναγκαστική πορεία της κοινωνίας προς την "πρόοδο" – πρόοδος που θεωρείται συνυφασμένη με την τεχνολογία) και όχι αυτό που πραγματικά είναι η τεχνολογία (ή, για την ακρίβεια, οι διάφορες "τεχνικές"), δηλαδή ένα κοινωνικό φαινόμενο που υπάρχει και λειτουργεί σε συγκεκριμένα κοινωνικά πλαίσια. Όταν και όποτε "συνεκτιμάται" ο λεγόμενος "ανθρώπινος παράγοντας", εννοείται στην "ψυχολογική" του διάσταση, δηλαδή ο άνθρωπος ως άτομο, ως "χρήστης ή καταναλωτής" (όμως και οι τεχνικοί και όσοι παίρνουν σημαντικές αποφάσεις – με τα όποια συμφέροντα – είναι επίσης "άνθρωποι"... ) και όπως αντιλαμβάνεται κανείς ο παράγοντας "marketing" γίνεται πρωταρχικής σημασίας. Οι περισσότερες μελέτες γύρω από τις νέες επικοινωνιακές τεχνολογίες αφορούν τις "ανάγκες" του "καταναλωτή ως άτομο" (στοχεύοντας σε υποσυνείδητες επιθυμίες και χρησιμοποιώντας γνώσεις και μεθόδους ψυχολογίας για να χειραγωγήσουν τα βάθη της ανθρώπινης ψυχής<sup>3</sup>), παραβλέποντας τα διάφορα (επιβαλόμενα) "μοντέλα κοινωνικής συμπεριφοράς" ή τα συγκεκριμένα συμφέροντα "αγοράς" πίσω από τα πρωθυμένα προϊόντα...

Συγκρατούμε επομένως ότι οι δομές που υπάρχουν τη στιγμή που λανσάρεται μια νέα "τεχνολογία" καθορίζουν την παρουσίαση και τη διαχείριση της πορείας εξέλιξής της (άσχετο αν επί πλέον η χρήση της συγκεκριμένης τεχνολογίας δημιουργεί εθισμούς και αλλαγές προϋπαρχουσών συμπεριφορών...). Συνεπώς, καταλήγουμε σε δύο βασικά σημεία: 1) Ότι η τεχνολογία δεν είναι από μόνη της παράγοντας "εξέλιξης" (σε αντίθεση με κάποιες κυρίαρχες ιδέες περί προόδου ή την Κυβερνητική θεώρηση που αποτελούν και τη "λογική" που διέπει την πληροφορική<sup>4</sup>). Πρέπει επομένως να γίνει κάποτε ο διαχωρισμός "τεχνολογικής εξέλιξης" και "κοινωνικής εξέλιξης" και να επισημανθεί ότι η οποιαδήποτε τεχνολογία αιχμής δεν σημαίνει απαραίτητα και εκσυγχρονισμό... Μπορεί, αντίθετα, με το κάλυμμα ακριβώς της τεχνολογίας (που – συχνά χωρίς σκέψη λόγω μακρόχρονης ιδεολογικής "συνήθειας" – θεωρείται ως "εξέλιξη") να διαιωνίζονται κάποιες πολύ παλαιές ιδέες, εκφράσεις και πρότυπα.

<sup>3</sup> Βλ. π.χ. M. Σεραφετινίδου, *Κοινωνιολογία των μέσων μαζικής ενημέρωσης*, Gutenberg, Αθήνα 1991, όπου αναφέρονται οι μηχανισμοί επιρροής των "μέσων" και των μηνυμάτων.

<sup>4</sup> N. Wiener, *Cybernetics and Society*, Houghton Mifflin Co, Massachusetts 1948.

2) Όπι η τεχνολογία – παρ' όλη την προηγούμενη διαπίστωση – δεν είναι "ουδέτερη". Θα σταθούμε λίγο σ' αυτό το δεύτερο σημείο, που παρεμπηνεύεται διαρκώς. Κανείς δεν αμφισβητεί ότι η "χρήση" οποιασδήποτε τεχνολογίας μπορεί να είναι "καλή" ή "κακή" (με χαρακτηριστικό παράδειγμα την πυρηνική ενέργεια, της οποίας οι "χρήσεις" μπορεί να είναι από πολύ ευεργετικές μέχρι πολύ καταστροφικές...). Αυτό δεν αμφισβητείται από κανέναν "λογικό άνθρωπο". Υπάρχει έτσι η τάση να υποστηρίζεται (επομένως "λογικά") ότι η τεχνολογία "είναι ουδέτερη" (αφού γίνεται "καλή" ή "κακή" ανάλογα με τις διάφορες "χρήσεις" στις οποίες "υπόκειται"). Η "τεχνολογική ουδετερότητα" λειτουργεί έτσι ως άλλοθι της "τεχνοκρατικής" λογικής και των επιταγών της αγοράς καθώς και πολύ συγκεκριμένων συμφερόντων που ορίζουν σήμερα τις τεχνολογίες αιχμής. Μ' αυτή την έννοια, λέγοντας ότι η τεχνολογία δεν είναι ουδέτερη, εννοούμε ότι είναι "μέτοχος" συγκεκριμένων διαδικασιών "εξουσίας"...

### β) *"Homo ludens"*

Αν οι ψυχολόγοι και κοινωνικοί ψυχολόγοι<sup>5</sup> ασχολήθηκαν με το παιχνίδι ως σημαντική στιγμή της διαμόρφωσης του χαρακτήρα του παιδιού, λίγοι κοινωνιολόγοι μελέτησαν συστηματικά τις "κοινωνικές λειτουργίες" του (οπότε και το θεώρησαν ως βασική έκφραση κάθε πνευματικού πολιτισμού<sup>6</sup>). Κατά τον J. Huizinga<sup>7</sup>, "Το παιχνίδι είναι απαραίτητο στο άτομο ως βιολογική λειτουργία και απαραίτητο στην κοινότητα για τη σημασία και την εκφραστική αξία του καθώς και για τους πνευματικούς και κοινωνικούς δεσμούς που δημιουργείν εν ολίγοις ως πολιτιστική λειτουργία".

Βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού θεωρούνται<sup>8</sup>:

- η ανάγκη αυτοβεβαίωσης (το να αναδειχτεί κάποιος ο "καλύτερος")
- η επιθυμία της πρόκλησης (ή ακόμη και της "δυσκολίας" που δαμάστηκε...)
- το κυνήγι της "εύνοιας της τύχης"

<sup>5</sup> Η ψυχογενετική θεωρία βλέπει στο παιχνίδι εξελικτικά τα στάδια ανάπτυξης του παιδιού ("λειτουργικά", "συμβολικά", "ανακαλυπτικά" και τέλος κοινωνικά παιχνίδια), ενώ η ψυχανάλυση αναγνωρίζει την αξία του παιχνιδιού ως "απόδραση" από τις υποχρεώσεις του περίγυρου και μεγάλοι κοινωνιολόγοι (όπως π.χ. ο E. Morin) έχουν επηρεαστεί απ' αυτή τη θεωρία...

<sup>6</sup> Άπειρα είναι τα παραδείγματα πολιτιστικών εκφράσεων που έχουν σχέση με τη διασκέδαση (με τη μη-παραγωγική δραστηριότητα), στενά συνδεδεμένη με διφορούμενες τελετουργίες κάθε μορφής. Δεν έχουμε παρά να σκεφτούμε τις μάσκες του αρχαίου θεάτρου ή τα "αβάκια" που βρέθηκαν σε τάφους Φαραώ ή ακόμη και τους Ολυμπιακούς αγώνες (μαζί με ό,τι συμβόλιζε σε κάθε περίπτωση η κάθε παράσταση ή τελετουργία...).

<sup>7</sup> Ο πρώτος θεωρητικός που αναφέρθηκε στην κοινωνική σημασία του παιχνιδιού (και της διασκέδασης) ως πολιτιστικής έκφρασης στο βιβλίο του *Homo ludens* (1938), απ' όπου και ο τίτλος αυτής της ενότητας.

<sup>8</sup> Κατά τον R. Cailliois (*Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1958).

- η ευχαρίστηση που δίνει το "μυστικό" και το "μυστήριο" ή η μεταμφίεση (εδώ μπορούμε να ανατρέξουμε στις πάρα πολλές ανθρωπολογικές και στις λίγο λιγότερες, που όμως όλο και πλήθαινουν — κοινωνιολογικές αναφορές στη σημασία της "μάσκας" για τους διάφορους πολιτισμούς) ή ακόμη και ο "φόβος" (να φοβάσαι ή να φοβίζεις)
- η αναζήτηση της συμμετρίας ή η ανακάλυψη νέων λύσεων καθώς και η "λύση" αινίγματος ή μυστηρίου
- η μέτρηση των ικανοτήτων κάποιου
- το "παιχνίδι" με τους "κανόνες" (η επιθυμία της "ζαβολιάς" ή ακόμη και της "απάτης")
- η μέθη, η έκσταση και ο ίλιγγος...

Παρόλο που οι λειτουργίες αυτές είναι πολύ σημαντικές, αφού εμπλέκονται τόσο στο φάσμα του "διαφορούμενου" της οποιασδήποτε κοινωνικότητας (κάτι που έδειξε παραστατικά η αρχαία τραγωδία με την προβολή της διαμάχης μεταξύ δύο διαφορετικών αντικρουόμενων "λογικών" που καθιστούσαν την ανθρώπινη επιλογή πάντα οδυνηρή, δεδομένου ότι δεν υπάρχει απόλυτα "σωστό" ή απόλυτα "λάθος") όσο και σε βασικές ανθρώπινες "παρορμήσεις", λίγοι κοινωνιολόγοι ή ανθρωπολόγοι<sup>9</sup> έδωσαν σημασία στη δραστηριότητα που ξεφεύγει από τους κανόνες της παραγωγικής διαδικασίας και της χρησιμότητας και που θεωρούνται ότι εκφράζουν περισσότερο μια "αισθητική ζωής". Φυσικά, υπάρχουν σαφείς λόγοι που οδήγησαν στο μακρόχρονο επιστημονικό υποβιβασμό των θεωρούμενων "μη-σοβαρών" δραστηριοτήτων: οι απαιτήσεις της οικονομίας της αγοράς άφηναν ως τώρα λίγο χώρο στην ονειροπόληση (η οποία όμως, όπως έδειξαν πολύ σημαντικές μελέτες—σταθμοί, είναι βασικό στοιχείο της ανθρώπινης ύπαρξης).

'Ενα πραγματικό γεγονός, η αύξηση δηλαδή του "ελεύθερου χρόνου" (που είναι προϊόν της βιομηχανικής κοινωνίας, η οποία έβαλε σε στενά πλαίσια την κοινωνική οργάνωση, διαχωρίζοντας σαφώς τις "ώρες εργασίας" από τις "ώρες ψυχαγωγίας"), έφερε την αναθεώρηση παλαιότερων αντιλήψεων που εξίσωναν τη διασκέδαση με την "οκνηρία" ή την "αργία". Ο J. Dumazedier<sup>10</sup> ονόμασε αυτή την "ανακατάταξη" πολιτισμό της σχόλης (έννοια που όπως είναι φυσικό έγινε αντικείμενο οξείας κριτικής<sup>11</sup>, αλλά που παρ' όλα αυτά δεν εμπο-

<sup>9</sup> Π.χ. R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Gallimard, Paris 1958, J. Duvignaud, *Le jeu du jeu*, Balland, Paris 1980 κ.ά.

<sup>10</sup> J. Dumazedier, *Vers une civilisation du loisir* (1962), *La révolution du temps libre* (1989).

<sup>11</sup> Ειπώθηκε ότι μέσα σε μια κοινωνία, που είναι θεμελιωμένη πάνω στην εργασία, οι δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου είναι ο τελευταίος τροχός της αμάξης και ότι η αυταπάτη του "ελεύθερου χρόνου" είναι το καινούριο όπιο της μετα-βιομηχανικής κοινωνίας, το όνειρο που επισκιάζει την πραγματικότητα. Ως κοινωνικό φαινόμενο ο ελεύθερος χρόνος συμμερίζεται τις μεταπτώσεις και τις αντιθέσεις της κοινωνίας που τον αναπτύσσει (π.χ. οι αγρότες δεν μπορούν να τον γνωρίσουν όπως οι κάτοικοι της πόλης, τα ανώτερα στελέχη δεν έχουν ίδιες απολαύσεις με τους υπαλλήλους, στις δια-

δίζει τη διασκέδαση να γίνεται όλο και πιο σημαντική...). Μέχρι που η οικονομία της αγοράς βρήκε (μέσω των υπερ-σύγχρονων τεχνολογιών) τρόπο να εκμεταλλευτεί τον όλο και περισσότερο "ελεύθερο χρόνο", προσφέροντας ικανοποίηση της βαθιάς ανάγκης για "παιχνίδι" (με την ευρεία του όρου έννοια<sup>12</sup>). Κι εδώ αρχίζει το ενδιαφέρον (που είναι ταυτόχρονα και το "πρόβλημα"): *ενώ ο ορθολογισμός και η έννοια της πρόσδοση (που "λογικά" στηρίζουν ακόμη την οικονομία της αγοράς) είχαν καταδικάσει την ανάγκη για παιχνίδι στην κατηγορία του "μη-σοβαρού" – περιθωριακού κοινωνικού φαινομένου –, ανακαλύπτουν κι εκμεταλλεύονται πρακτικά τη ζωτική αυτή ανάγκη, συνδυάζοντας "υπερ-τεχνολογία" και "παιχνίδι" (προσφέροντας θεωρητικά στους νέους – γιατί είναι η μόνη κατηγορία που, κατά τα κοινωνικά παραδεκτά, μπορεί να "παίζει" – αλλά πρακτικά σ' όλο τον κόσμο, αφού αυξάνεται συνεχώς ο αριθμός των ενήλικων παικτών<sup>13</sup> – το ηλεκτρονικό παιχνίδι – είναι γνωστό ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αντιπροσωπεύουν στις δυτικές κοινωνίες το 50% των παιδιών που προσφέρει η αγορά!).*

## II. ΤΑ "COMPUTER GAMES"

Το ενδιαφέρον μας για τα παιχνίδια με υπολογιστή οφείλεται στην όλο και μεγαλύτερη απήχησή τους: κατ' αρχήν βέβαια στους νέους αλλά και σε άλλες ηλικίες (σε διάφορες δυτικές χώρες, όπως π.χ. η Αγγλία ή η Γαλλία, όπου λόγω της ιδιοκτησίας κονσόλας – φορητό βιντεοπαιχνίδι, με οθόνη υγρού κρυστάλλου – είναι δυνατόν να πειραματιστούν και μεγαλύτεροι χωρίς κίνδυνο να γίνουν αντικείμενο χλευασμού από τον κοινωνικό περίγυρο).

Μια ολοκληρωμένη κοινωνιολογική μελέτη γύρω απ' τα παιχνίδια αυτά θα έπρεπε να περιλαμβάνει και συγκεκριμένα (ποσοστιαία) στοιχεία πληθυσμού (επακριβώς δηλαδή ποιες ηλικίες ασχολούνται, πόση ώρα "παίζουν" σε συνάρτηση με περιουσιακά στοιχεία οικογένειας ή και διάφορες άλλες μεταβλητές,

κοπές άλλοι φεύγουν στο εξωτερικό και άλλοι πηγαίνουν σε κάμπινγκ κλπ.). Η μόνη υποτιθέμενη ομοιομορφοποίηση είναι το προσφερόμενο τηλεοπτικό θέαμα (κι εκεί ο Μαρκούζε επισήμανε πολύ σωστά, ότι αυτό δεν σημαίνει ότι απέκτησαν όλοι την ίδια θέση, αλλά ότι μερικοί ενστερνίστηκαν τις αξέες της άρχουσας τάξης...), που είναι στην ουσία και ψευδαίσθηση "πολιτιστικής ισότητας"...

<sup>12</sup> Οι ειδικοί έχουν κατατάξει τα παιχνίδια σε διάφορες κατηγορίες. Ο R. Cailliois π.χ. (βλ. σημ. 8) κατατάσσει τα παιχνίδια σε τέσσερις κατηγορίες: τα ανταγωνιστικά (όπως τα σπορ), τα τυχερά (όπως τα χαρτιά ή οι λοταρίες), τα μιμητικά (όπως το καρναβάλι, το θέατρο, το σινεμά κλπ.) και τέλος τα "Ιλιγγιώδη" (που στηρίζονται στον πρωτεύοντα ρόλο της παραζάλησ...).

<sup>13</sup> Σύμφωνα με έρευνα (αναφέρεται στο βιβλίο των A. & F. Le Diberder, *Qui a peur des jeux vidéo?*, La Découverte, Paris 1993), το 30% των νοικοκυριών που είχαν αγοράσει ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν είχαν παιδιά!

όπως π.χ. επιδόσεις στο σχολείο ή σπουδές κλπ.), ώστε να φαίνεται ακριβέστερα το "προφίλ" των "χρηστών". Δεν ασχοληθήκαμε με τέτοιου είδους ανάλυση, όχι γιατί δεν είναι σπουδαία, αλλά γιατί σε μια πρώτη φάση θεωρήσαμε πιο σημαντικό να δούμε ποιες ιδέες διοχετεύονται μέσα από τα συγκεκριμένα θέματα των διαφόρων παιχνιδιών, ποια είναι δηλαδή τα "μυθοπλαστικά πλαίσια αναφοράς" της σύγχρονης εποχής, (δεδομένου ότι οι "ιστορίες" – λόγω της σημειρινής μορφής του διεθνούς εμπορίου – είναι "παγκόσμιας εμβέλειας": τα ίδια παιχνίδια παιζονται στην Αμερική, στην Αγγλία, στην Ιαπωνία ή στην Ινδία...).

Για μια χώρα σαν την Ελλάδα (όπου, κατά τα γνωστά, τα περισσότερα σπίτια δεν έχουν κονσόλα), θεωρούμε δεδομένο ότι οι περισσότεροι νέοι (έφηβοι) "παίζουν": λιγότεροι στο σπίτι και περισσότεροι στα λεγόμενα "ουφφάδικα" αναλόγως οικονομικής κατηγορίας (που είναι βασικός, όχι όμως και ο μόνος καθοριστικός παράγοντας, αφού πολλοί νέοι πηγαίνουν συχνά σε μαγαζά όχι για να παίζουν μόνο αλλά και για να βρεθούν με – ή με την – παρέα<sup>14</sup>). Βέβαια, οι συμπεριφορές αλλάζουν σε σχέση με κάποιες άλλες χώρες (τεχνολογικά πιο προηγμένες), όπου η "δημιοσιογραφική εικόνα" της βιντεομανίας των νέων παρουσιάζεται ως εξής: ένας έφηβος (μέχρι τώρα κυρίως αγόρι) αποσυνδεμένος από τον οικογενειακό του περίγυρο, με ακουστικά στ' αυτιά και τη μύτη κολλημένη στην οθόνη του παιχνιδιού ή και της οικογενειακής τηλεόρασης, με την οποία το συνδέουν οι φτωχότεροι, κωφός και τυφλός ως προς τον υπόλοιπο (πραγματικό) κόσμο, περνά από μία μέχρι οκτώ ώρες την ημέρα προσπαθώντας να "λύσει" τις προκλήσεις που του προσφέρουν οι εταιρίες Nintendo, Sega, Gremlin, Atari κλπ., ανεξέλεγκτος ιδίως όταν πρόκειται για μικροκονσόλες που μπορούν να μεταφερθούν με ευκολία παντού, δίνοντας έτσι ένα "πολιτιστικό δείγμα" άξιο μελέτης. Η πρόκληση είναι να λυθούν τα "προβλήματα" (κάθε πρόγραμμα προβλέπει να μπορούν να λύνονται με πολλή δυσκολία, απαιτώντας περίπου τριάντα ώρες "απασχόλησης" μέχρι τη λύση), ενώ για να μην απογοητευθούν τελείως οι χρήστες, έχουν δημιουργηθεί από κάθε εταιρία συστήματα SOS (συνήθως τηλεφωνικές γραμμές: έτσι, η εταιρία Nintendo δέχεται περί τα 10.000 τηλεφωνήματα την ημέρα γι' αυτόν το λόγο). Υπάρχουν επίσης και τα ειδικευμένα περιοδικά, που προσπαθούν να βοηθήσουν προτείνοντας λύσεις. Φανατικοί της πληροφορικής προσπάθησαν να δημιουργήσουν "ιό" που επιτρέπει να "βλέπεις" πίσω από πόρτες και τοίχους, πράγμα που δεν είναι (ευτυχώς για τις εταιρίες...) δυνατό για τις κονσόλες (όπου είναι αδύνατη η πειρατεία, επειδή κάθε εταιρία έχει δικούς της νόμους), κάτι που είναι κι ένα σημαντικό κίνητρο για τους προγραμματιστές: ένα παιχνίδι σε κονσόλα, τους φέρνει μεγάλα κέρδη (δημιουργικά δικαιώματα). Με απλές "ψυχολογικές γνώσεις", οι προγραμματιστές ενσωματώνουν στο πρόβλημα διάφορα τρομακτικά στοιχεία, όπως φαντάσματα, μυστικές πόρτες, μαγικά κλειδιά ή

<sup>14</sup> Μια ενδεικτική έρευνα σε χώρους με video games (που αξίζει να σημειωθεί ότι πληθαίνουν μέρα με τη μέρα) επιβεβαιώνει τον παράγοντα φύλο (παίζουν ως επί το πλείστον αγόρια), τη νεαρή ηλικία και τη μέση κοινωνική προέλευση.

ποτά, και νικητής είναι όποιος καταφέρει να μείνει "ζωντανός" (αθάνατος, κατά τη γλώσσα των παιχνιδιών). Οπωσδήποτε, πολλή πέραση έχουν και τα διάφορα "σπόρ", που μεταφέρονται ως "νοητικά παιχνίδια" στην κονσόλα. Τέλος, στη διεθνή αγορά, όλα τα παιχνίδια μιλάνε "basic english": "Paperboy", "Rampage", "Batman", "Shadow of the Beast", "Steel Talons", "Basketbrawl" κλπ., ακόμη και όταν εμφανίζονται "εξωτικά στοιχεία", όπως "Kung Food", "Shanghai", "Ishido"<sup>15</sup>.

Τα πράγματα είναι κάπως πιο "ήπια" (σε γενική κλίμακα) στην Ελλάδα, παρόλο που το παραπάνω "πρότυπο" αποτελεί την εικόνα του "σύγχρονου πολιτισμού" (είναι επομένως ένα πρότυπο προς μίμηση —έστω κι αν όχι άμεσα προσιτό σε φτωχότερες χώρες), όπως διάφορα άλλα τεχνικά μέσα, αλλά και ο τρόπος ζωής που διοχετεύουν (όπως π.χ. η τηλεόραση και τα προγράμματά της). Η "τάση", που περιγράφηκε πιο πάνω, αφορά στην Ελλάδα αυτούς που έχουν κονσόλες και αγοράζουν ειδικευμένα περιοδικά (επομένως ένα ακόμη μικρό ποσοστό που όμως όλο και αυξάνεται). Έχουμε μερικά στοιχεία γι' αυτόν τον πληθυσμό<sup>16</sup>: αποτελείται κυρίως από άνδρες (83,04%), νέους ηλικίας 15-24 ετών (82,3%), κατοίκους της Αθήνας (65,66%) και των αστικών περιοχών (93,4%), που ανήκουν στη "μεσοανώτερη" κοινωνικοοικονομική ομάδα (66%). Η εκτίμηση των ερευνητών, σχετικά μ' αυτό το κοινό, είναι ότι πρόκειται για "κοινό που αντιπροσωπεύει τη νέα καταναλωτική γενιά, τη γενιά της νέας τεχνολογίας και των νέων αντιλήψεων" (φράση δηλωτική της επικρατούσας αντίληψης ότι "νέα τεχνολογία" σημαίνει αναμφισβήτητα "νέες αντιλήψεις", την οποία σχολιάσαμε στο σημείο Ia). Αποτελεί δηλαδή η συμπεριφορά του κοινού αυτού "πρότυπο μοντέρνας συμπεριφοράς" (που δεν αμφισβητείται και του οποίου η επιρροή είναι καθοριστική για τη σύγχρονη έκφραση: τα ενδιαφέροντα, τις αναφορές και τις αντιλήψεις). Είναι μια "επικοινωνιακή μόδα" (μια κοινωνία χαρακτηρίζεται από τις "επικοινωνιακές δομές" της). Γι' αυτό δεν μας ενδιαφέρει κατ' αρχήν το "πώς" συμμετέχει κάποιος σ' αυτήν (από το σπίτι, ή σε ειδικό κατάστημα με video games), αλλά το είδος της φαντασίωσης που πρωθείται μέσα απ' αυτήν. Θεωρούμε έτσι ότι το πρόβλημα της "μορφολογίας" των παικτών μπορεί προσωρινά να παρακαμφθεί, ώστε να δοθεί πρωταρχική σημασία στο περιεχόμενο των μηνυμάτων καθώς και στον τρόπο διοχετευσης προτύπων συμπεριφοράς (όπως π.χ. ο ανταγωνισμός κλπ.).

Πιο συγκεκριμένα, προσπαθούμε ν' αγαντήσουμε στις πέντε ερωτήσεις που "καλύπτουν", κατά τον Lasswell<sup>17</sup>, (που είναι κι ένας απ' τους πρωτοπόρους της ανάλυσης των επικοινωνιών), κάθε επικοινωνιακή διαδικασία (ποιος λέει —που αφορά κυρίως στο "νόημα" που ηθελημένα δίνεται σ' ένα μήνυμα, τι —θέματα, εκφράσεις, πολιτιστικές έννοιες, σε ποιον —που έχει σχέση με την

<sup>15</sup> Υπενθυμίζουμε ότι η έρευνα αυτή κατατέθηκε στην τελική της μορφή το 1994 και ότι έχουν μελετηθεί οι μέχρι τότε επιτυχίες στα παιχνίδια.

<sup>16</sup> Πηγή μας η έρευνα "Nielsen", που έγινε την άνοιξη του 1991 για το περιοδικό Pixel.

<sup>17</sup> P. Lasswell, *The Structure and Function of Communications*, 1948.

"εικόνα" που έχει ο πομπός για το δέκτη και που στην περίπτωση που μας αφορά είναι κυρίως νέοι ηλικίας 15-24 χρόνων, ουσιαστικά δηλαδή στη μερίδα εκείνη του πληθυσμού που παραδοσιακά θεωρείται η πιο επιρρεπής στην αλλαγή των πολιτιστικών προτύπων, με ποια μέσα – υλικά μέσα, στυλ κλπ., και με ποιο επιδιωκόμενο αποτέλεσμα. Βέβαια, το μοντέλο του Lasswell εννοεί την επικοινωνία "γραμμική" (από ένα πομπό προς ένα δέκτη), ενώ στην πραγματικότητα πρόκειται για μια πολύ πιο σύνθετη διαδικασία. Το χρησιμοποιούμε γνωρίζοντας τις αδυναμίες του, επειδή επιτρέπει τον εντοπισμό ορισμένων "βασικών στιγμών" της επικοινωνιακής διαδικασίας και με σκοπό να επιμείνουμε ιδιαίτερα στα σημεία "π" και "με ποια μέσα", δεδομένου ότι αυτό που ονομάζουμε "περιεχόμενο" φαίνεται ακόμη σημαντικό "επικοινωνιακό" χαρακτηριστικό.

Πριν προχωρήσουμε σ' αυτή την ανάλυση, ας υπενθυμίσουμε, με συντομία, ότι "πομπός" δεν είναι μόνο ο προγραμματιστής (που προσαρμόζει μια ιστορία σε "πρόγραμμα" παιχνιδιού), αλλά (και κυρίως – εφόσον "ορίζει" τα πλαίσια της παραγωγής) μια επιχείρηση που ακολουθεί τους κανόνες της σύγχρονης πολιτιστικής βιομηχανίας (συντηρητισμό, δοκιμασμένα σενάρια – κυρίως κινηματογραφικές επιτυχίες – με βασικό σκοπό το κέρδος).

Στην προσπάθειά μας να μελετήσουμε τα "μηνύματα" των παιχνιδών, θεωρήσαμε ότι μια "ποιοτική"<sup>18</sup> ανάλυση περιεχόμενου είναι η καλύτερη δυνατή μέθοδος. Έτσι, προσπαθούμε να εντοπίσουμε τα βασικότερα θέματα, που προωθούν τα παιχνίδια που γνώρισαν τη μεγαλύτερη εμπορική επιτυχία τα τελευταία τέσσερα χρόνια (έχουμε ανατρέξει στις "reviews" ειδικευμένων περιοδικών των ετών 1990-1994) καθώς και τους συμβολισμούς ή τα πρότυπα συμπεριφοράς που προβάλλουν τα θέματα αυτά...

### III. ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

'Οσοι ασχολούνται με τα παιχνίδια (είτε ως πωλητές είτε ως "παραγωγοί"), τα κατατάσσουν σε διάφορες γνωστές σε όλους κατηγορίες, όπως "πλοκής", θρίλερ, adventures, action-beat-em-up, σπορ, role playing games κλπ. Οι κατηγορίες αυτές συγχέουν συχνά το "θέμα" (π.χ. περιπέτεια, πλοκή, σπορ) με το "είδος" παιχνιδιού (π.χ. "role playing" ή simulating), δηλαδή το περιεχόμενο με τα χρησιμοποιούμενα μέσα (που παρέχουν οι διάφορες σύγχρονες τεχνικές δυνατότητες), ενώ, στην πραγματικότητα, ένα παιχνίδι μπορεί να ανήκει και στις δύο αυτές κατηγορίες, δηλαδή να είναι περιπέτεια με αισθητηριακά εφέ, δυνατότητα "role playing" κλπ. Δεν ακολουθούμε επομένως αυτές τις "κατα-

<sup>18</sup> Για τις έννοιες της ποσοτικής και ποιοτικής ανάλυσης περιεχόμενου, βλ. Χρ. Κωνσταντοπούλου, *Προσέγγιση στον κοινωνιολογικό προβληματισμό*, Κυριακίδης, Θεσσαλονίκη 1989.

τάξεις" και διακρίνουμε τα παιχνίδια σύμφωνα με το θέμα τους: ως προς το θέμα, την προτίμηση του κοινού την έχουν σαφώς όσα προσφέρουν κάποιο αθλητικό "αγώνισμα" καθώς και όσα έχουν πλοκή (περιπέτεια – θρίλερ)<sup>19</sup>.

Σχετικά με τα "σπορ", έχουμε να παρατηρήσουμε ότι δίνεται η "δυνατότητα" στον παίκτη να "συμμετάσχει" σε σπορ της αρεσκείας του ("παγκόσμιο πρωτάθλημα", "summer challenge", όπως τοξοβολία, ποδηλασία, 400 μ. μετ' εμποδίων κλπ., ή "winter challenge", όπως σλάλομ, άλμα-σκι, κατάβαση-σκι κλπ., καθώς και πολλοί αγώνες αυτοκινήτων), έστω κι αν η συμμετοχή αυτή είναι τελείως "νοητική": δημιουργείται δηλαδή η εντύπωση συμμετοχής αλλά έχω από το πραγματικό παιχνίδι που είναι το σπορ (και τις ευεργετικές του επιδράσεις στο σώμα). Εκτός απ' αυτό, η πραγματική εμπορευματοποίηση των σπορ (και ο επαγγελματικός πρωταθλητισμός ιδίως σε μερικά από αυτά), που δεν αφήνουν πολλά περιθώρια πραγματικής συμμετοχής του "μέσου ανθρώπου", αθούν αυτόν το μέσο ανθρωπο στο να "φανταστεί" (αν μη τι άλλο) επιδόσεις εκεί που πραγματικά δεν έχει. Έτσι, ο σκληρός ανταγωνισμός της πραγματικότητας μεταφέρεται, σε πιο προσιτά για τον καθένα πλαίσια (με τη μορφή του "καθαρού" σπορ και μόνο, και όχι διαφόρων συμφερόντων που ορίζουν τις αθλητικές επιδόσεις...), στην οθόνη του υπολογιστή (που αποτελεί το "σύνδεσμο" των χρηστών με τα "γεγονότα" της σύγχρονης πραγματικότητας – γεγονότα που "ζούμε" μέσω της τηλεόρασης, που μας λέει τι είναι σημαντικό, δηλαδή τι αξίζει να αποτελέσει "είδηση"). Ζει δηλαδή ο σύγχρονος άνθρωπος με την πεποίθηση ότι δεν μπορεί (βέβαια) να συμμετάσχει (να πρωταγωνιστεί) στην κοινωνική σκηνή (ενώ ενστερνίζεται τις αξίες της): υποκατάστατο αυτής της "κοινωνικής ανυπαρξίας" (με την έννοια ότι οι αποφάσεις λαμβάνονται αλλού και οποιαδήποτε αντίθετη γνώμη εξουδετερώνεται) γίνεται το ηλεκτρονικό παιχνίδι (και ο παίκτης γίνεται τελικά ο κεντρικός ήρωας).

Η άλλη σημαντική (πολύ δημοφιλής) κατηγορία παιχνιδιών (και με την οποία θ' ασχοληθούμε κυρίως στις σελίδες που ακολουθούν) είναι οι "ιστορίες πλοκής" (περιπέτειες και θρίλερ). Σε αντίθεση με την κατηγορία "σπορ", που αναπαριστάνει κάτι που γίνεται στη σύγχρονη πραγματικότητα (τουλάχιστον μια διάσταση του τι γίνεται...), οι "περιπέτειες" καλούν τον ήρωα να συμμετάσχει (εν γνώσει του) σε μυθικές ιστορίες για την ευχαρίστηση της περιπέτειας, της φαντασίας, της συγκίνησης, της "φυγής" απ' τον ορθολογισμό της πραγματικότητας και του αγώνα να κατανικθούν οι "κακές δυνάμεις" (αγώνας που κάθε "λογικό άτομο" ξέρει σήμερα ότι δεν μπορεί να γίνει στην πραγματικότητα...).

Τα θέματα των ιστοριών είναι σε γενικές γραμμές "απλά". Βασικά τους χαρακτηριστικά:

1. *"Υπαρξη κάποιων "δυνάμεων του κακού"* (είναι δεδομένο ότι υπάρχει το "κακό" – συνήθως, πρόκειται για "δυνάμεις που θέλουν να καταστρέψουν τη

<sup>19</sup> Μια απλή ανάγνωση των ιστοριών θα πείσει και τον πιο δύσπιστο... Στη συνέχεια αναφέρουμε μερικά παραδείγματα στην τύχη.

γη ή την ειρήνη στη γη και τις οποίες καλείται να καταπολεμήσει ο "ήρωας"—παίκτης χωρίς να συγκεκριμένο ποιοιούνται κοινωνικά<sup>20</sup>.

**2. Βασικό στρατηγικό κέντρο είναι σχεδόν πάντα η Ν. Υόρκη** (με επιτελικά σημεία την Ιαπωνία ή την Κίνα...<sup>21</sup>).

**3. Συνύπαρξη διαφορετικών ιστορικών εποχών** (π.χ. 2000 μ.Χ. ή αρχαία Ρώμη, Αίγυπτος των Φαραώ, Μεσαίωνας κλπ.) και δυνατότητα μετακίνησης (χωρίς "θεωρητικό" πρόβλημα) από τη μια εποχή στην άλλη (είναι το παλαιό όνειρο του "ταξιδιού μέσα στο χρόνο", στο παρελθόν, το παρόν ή το μέλλον που σαγηνεύει τις φαντασίες, αλλά δημιουργεί και μια σύγχυση ως προς το γνωστό μας ιστορικό χρόνο...). Συνυπάρχουν επίσης διαφόρων εποχών "τεχνολογίες" (π.χ. τόσο τόξα δόσο και οπλοπολυβόλα...). Θα μπορούσε κανείς να πει ότι πρόκειται για ένα "συσσωρευμένο" πολιτιστικό background του δυτικού σύγχρονου κόσμου...<sup>22</sup>.

<sup>20</sup> *Παραδείγματα:* "Τα εχθρικά αεροσκάφη εθεάθησαν να απογειώνονται από το αεροπλανοφόρο των "άλλων", με κατεύθυνση τη δική σας περιοχή αναχαίτισης. Με αποφασιστικότητα αρπάζετε και ανοίγετε το σφραγισμένο φάκελλο του Γενικού Επιτελείου με τις απόρρητες οδηγίες. Χτυπήστε οποιονδήποτε στόχο εισχωρήσει πέρα από τις καθορισμένες συντεταγμένες". Σφίγγετε το μοχλό. Λίγα εκατοστά από το δάχτυλό σας βρίσκεται το κουμπί πυροδότησης αέρος αέρος. Πατήστε το και ο πόλεμος δεν θα αργήσει ν' ανάψει" (*Pixel*, Δεκέμβριος 1990, Operation Harrier). "Ο ίδιος κακός μάγος, ο οποίος στο πρώτο μέρος της τριλογίας, σας είχε μεταμορφώσει σε ένα μοβ κοκκινομάτικο τέρας και στο δεύτερο σας είχε αναγκάσει να τρέχετε γυμνός σ' έναν άκρως αφιλόξενο τόπο με σκοπό να βρείτε ένα παιδάκι, τώρα σας έχει αφήσει όπως είστε, με σωστό ντύσιμο, καπέλο κι ένα μάτσο αστεράκια πιπίτα, για να υπερασπιστείτε τον εαυτό σας από τις ορδές των πιο πρωτότυπων εχθρών που έχω δει ποτέ μου σε παιχνίδι. Πρέπει να βρείτε το μάγο, που στο προηγούμενο το είχε σκάσει αφήνοντάς σας με ένα μωρό στην αγκαλιά, και να τον σβήσετε από τα μητρώα των αρρένων μάγων. Σαν αντάλλαγμα θα πάρετε δόξα, αναγνώριση και ο βασανισμένος λαός της χώρας θα ξαναβρεί τη γαλήνη και την ηρεμία" (*Pixel*, Δεκέμβριος 1992, Shadow of the Beast III).

<sup>21</sup> *Παραδείγματα:* "Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής, δεκαετία του 1920. Ελάχιστα χρόνια έχουν περάσει από τη λήξη του πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου, αλλά η υπεραπλαντική αυτή χώρα δεν έχει αποκτήσει την ηρεμία που κανείς θα περίμενε. Αντίθετα, μεγάλη αναστάτωση, φόβος και ανασφάλεια είναι αυτά που κυριαρχούν σε όλη τη χώρα, αλλού περισσότερο κι αλλού λιγότερο" (*Pixel*, Δεκέμβριος 1989, The Untouchables). "Αποστολή σας είναι να σώσετε για άλλη μια φορά τον πλανήτη μας. Αυτή τη φορά η ύπαρξη του κόσμου μας απειλείται από κάποια μικρόβια. Η προέλευσή τους είναι άγνωστη, προκαλούν όμως δύο τρομερά θανατηφόρες αρρώστιες. Χιλιάδες είναι τα θύματα μέχρι στιγμής – ακόμη και ο Πρόεδρος των ΗΠΑ υποφέρει. Το χειρότερο βέβαια είναι ότι, μέχρι στιγμής, δεν υπάρχει ελπίδα να βρεθεί το αντιβιοτικό, ούτε κάποιος τρόπος ν' απομακρυνθούν οι πάσχοντες" (*Pixel*, Δεκέμβριος 1990, The Killing Game Show).

<sup>22</sup> *Παραδείγματα:* "Το Time Gal είναι μία ακόμη περίπτωση ενός ταξιδιού στο χρόνο, το οποίο ξεκινά από το έτος 7000000 π.Χ. και φτάνει μέχρι το μέλλον" (*Pixel*, Οκτώβριος 1993, Time Gal). "Οι Vikings ήταν ένας ταξιδιάρικος λαός και έτσι το να χαθούν κάποιοι θεωρείται αναμενόμενο, αλλά όχι όταν συμβαίνει στη στεριά, δίπλα στο χωριό τους και με παρέμβαση εξωγήινων! Ο Όλαφ, ο Έρικ και ο Μπάλογκ πήγαιναν στο πανηγύρι του χωριού τους, όταν ο Τόματορ έκρινε ότι θα ήταν αξιόλογα δείγματα ζώντων

4. Οι ήρωες "δράσης" είναι άνδρες (οι γυναίκες έχουν συνήθως παθητικό ρόλο, τις πιο πολλές φορές περιμένουν να τις σώσουν...<sup>23</sup>).

5. Υπάρχει έντονο στοιχείο μαγείας και παραμυθιού (υπερφυσικός, μη-λογικός παράγοντας): μαγικά ποτά, πριγκίπισσες, γριές μάγισσες, νάνοι, ξόρκια, τέρατα, ιππότες κλπ.<sup>24</sup>.

#### IV. ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

##### a) Απλουστευμένες κωδικοποιήσεις

Μια γνωστή (αναγκαία) προϋπόθεση της "επικοινωνίας" μέσω υπολογιστή είναι η χρήση κάποιων δεδομένων κωδίκων (απλουστευμένων — με την έννοια ότι η "πληροφορική λογική" δεν δέχεται το "διφορούμενο", αφού βασίζεται στο δυαδικό σύστημα, και για να λειτουργήσει χρειάζεται να μετατρέψει τα πάντα σε "μονάδα" ή μηδέν, αλλά και με την έννοια μιας γλωσσικής υπερ-απλούστευσης με ελάχιστες<sup>25</sup> "διακυμάνσεις", που καλύπτονται από ένα βασικό αγγλικό λεξιλόγιο — εξάλλου πραγματικά στοιχειώδες: π.χ. "open cabinet, pick up funnel", "use decaf coffee with dr X", "walk to path", "walk to inn", "push nurse X", "open safe", "pick up contract" κλπ., όσο για τα ελληνικά που χρησιμοποιούνται είναι μονίμως ανορθόγραφα...), καλλιεργώντας αυτό που οι Ph. Breton & S. Proult ονόμασαν "πολιτισμό του προφανούς"<sup>26</sup>. Οπωσδήποτε, κάθε είδους επι-

οργανισμών και αποφάσισε να τους διακτινίσει στο διαστημόπλοιό του" (*Pixel*, Οκτώβριος 1993, *The Lost Vikings*).

<sup>23</sup> *Παραδείγματα*: "Στόχος είναι να βρεις την αγαπημένη σου πριγκίπισσα, μέσα στους διαδρόμους μιας πυραμίδας. Για όπλο προτείνεται το δόρυ, αλλά στην αρχή θα βολευτείς με ένα μαχαιράκι ή ένα σπαθί" (*Pixel*, Οκτώβριος 1993, *Play the Game*). "Μετά από την ανόητη απόπειρα δολοφονίας κατά της Marion, της κοπέλας του Billy..." (*Pixel*, Οκτώβριος 1993, *Double Dragon*). "Την ώρα που ο Μάριο και ο Λουτζί βρίσκονταν στην παραλία και απολάμβαναν τον καυτό ήλιο, η πριγκίπισσα Toadstool εξαφανίστηκε για άλλη μια φορά" (*Pixel*, Δεκέμβριος 1992, *Super Mario World*).

<sup>24</sup> *Παράδειγμα*: "Η Hiruko είναι μια γριά μάγισσα, που γνωρίζει πολλά πράγματα σχετικά με τους μύθους για τις πετρες της Rosetta... Στο ίδιο χωριό ζούσε και ένα μικρό αγόρι, ο Tar, το οποίο περνούσε μια δύσκολη παιδική ηλικία. Τα μαύρα κορακίσια μαλλιά του και η σκοτεινή του ιδιοσυγκρασία τον εμπόδιζαν να προσαρμοστεί σε μια κοινωνία ξανθών και ανοιχτόκαρδων ανθρώπων... Ο θετός του πατέρας τον παραδίδει σε ένα grey wizard, τον Latheoz, ο οποίος καταλαβαίνοντας τη φύση του αγοριού τον οδηγεί στο Tower of the Seekers, την guild των black wizards" (*Pixel*, Οκτώβριος 1993, *Double Dragon, the Rosetta Stone & Amberstar*).

<sup>25</sup> Αυτό μπορεί π.χ. να το διαπιστώσει κανείς όταν ξεφυλλίζει ένα εξειδικευμένο περιοδικό που εκθέτει τα "top ten" παιχνίδια...

<sup>26</sup> Οι Ph. Breton & S. Proult (1989, βλ. σημ. 1), σε μια ενδιαφέρουσα μελέτη τους της σύγχρονης επικοινωνιακής φιλοσοφίας, διακρίνουν σε "πολιτισμό του προφανούς" και

κοινωνία εμπειριέχει αναγκαστικά "κωδικούς". Διαφορετικά θα ήταν αδύνατη, αφού πρέπει να δηλώσει μερικά πράγματα που θα πρέπει να γίνουν αντιληπτά από τους άλλους – και τα διάφορα επικοινωνιακά μέσα και σήματα έχουν ακριβώς αυτή την αποστολή, την κοινωνική δηλαδή "σημασιοδότηση". Πανάρχαιοι μύθοι και ιστορίες από τις μνήμες των λαών δείχνουν την αναγκαιότητα των "κωδικών" (αλλά και τις τραγικές λειτουργίες ή δυσλειτουργίες τους, όταν π.χ. ένα "μήνυμα" αλλάζει, αλλοιώνεται, αποσιωπάται ή και παρερμηνεύεται...), κάτι που δείχνει πόσο πολύ δέσμια είναι η ανθρωπότητα σ' αυτούς τους "αναγκαίους τύπους" (που γίνονται με τα χρόνια κονσέρβες και καλούπια και δεν αφήνουν να επέλθει καμιά αλλαγή – αφού και οι "πολιτισμοί" είναι σαν οργανισμοί: όταν απειλείται η ύπαρξή τους αντιστέκονται...). Εκείνο όμως που χαρακτηρίζει την "προσφορά" των "ψηφιακών μέσων" είναι η "υπερ-κωδικοποίηση" (με την εισβολή των κωδικών και μέσα στην ιδιωτική ζωή – εκεί όπου παλαιότερα υπήρχε "ρήξη" των λειτουργιών της τυποποίησης –, η οποία γίνεται όλο και πιο "μονοδιάστατη", όπως και η πολιτική). Έτσι, η "ψηφιακή προσφορά" λειτουργεί ως υποκατάστατο βασικών επικοινωνιακών αναγκών μέσα από "φτιαχτές" και κωδικοποιημένες καταστάσεις, μέσα σε πολύ συγκεκριμένα όρια, χωρίς περιθώριο φαντασιακής "διαφορετικής" επιλογής...

### β) Μηνύματα...

Το ίδιο, όπως και τα μηνύματα των μαζικών μέσων ενημέρωσης (και παρ' όλη την ευαγγελιζόμενη "νέα εποχή" επικοινωνίας, όπου κάθε άτομο θα μπορεί να "επιλέγει ενεργά" τι θέλει, χωρίς να είναι "παθητικός δέκτης", όπως συμβαίνει σε "πολιτισμό του επιχειρήματος", υποστηρίζοντας ότι η λογική του υπολογιστή ανήκει στην πρώτη κατηγορία. Εξηγούν ότι κατά το τέλος της Αναγέννησης ανακαλύφθηκε εκ νέου η ρητορική (μέσω της μελέτης Λατίνων συγγραφέων, όπως ο Κικέρων ή ο Κιντιλιανός), κάτι που σδήγησε στην τέχνη της "δραστικής επιχειρηματολογίας" (με κριτήριο το συζητήσιμο των πραγμάτων και την ανταλλαγή γνώσεων). Αντίθετα, ο Καρτέσιος εισήγαγε μια "νέα μέθοδο", που έφερε τη ρήξη στις σχετικές με τη γνώση και την επικοινωνία παραστάσεις του ανθρώπου του 17ου αιώνα. Με την εχθρότητά του προς τη φαντασία και με την προώθηση της έννοιας της αιτιότητας, θεώρησε την πειραματική απόδειξη ως αναμφισβήτητη αλήθεια, που έπρεπε υποχρεωτικά να επιβληθεί σε όλους. Πιστός στην αναζήτησή του μιας μεθόδου, που θα επέτρεπε να φτάσουμε στο "προφανές της λογικής" (του ορθολογισμού), πρότεινε να αναδιοργανωθεί η διαδικασία απομνημόνευσης μέσω αλληλένδετων εξαρτήσεων και όχι μέσω αλληλουχίας των σκέψεων. Εκλογίκευση και μνήμη μπορούσαν πλέον να "οργανωθούν" βάσει τυπικών διαδικασιών. Άρχισε έτσι η διάδοση της ιδέας μιας "παγκόσμιας γλώσσας", που στηρίζόμενη στον υπολογισμό θα έδινε τη δυνατότητα αδιαμφισβήτητης ύπαρξης του "λόγου της αλήθειας" – την υπολογιστική μηχανή. Η γλώσσα αυτή θα επέβαλε το "προφανές" της αλήθειας (της "πραγματικότητας") απορρίπτοντας τις παραδοσιακές διαδικασίες απομνημόνευσης που στηρίζονταν και στην προσωπική φαντασία. Έτσι η Δύση (και η ανθρωπότητα) πέρασε, σύμφωνα με τους συγγραφείς αυτούς, από τον πολιτισμό του επιχειρήματος στον πολιτισμό του "προφανούς"...

σε "πολιτισμό του επιχειρήματος", υποστηρίζοντας ότι η λογική του υπολογιστή ανήκει στην πρώτη κατηγορία. Εξηγούν ότι κατά το τέλος της Αναγέννησης ανακαλύφθηκε εκ νέου η ρητορική (μέσω της μελέτης Λατίνων συγγραφέων, όπως ο Κικέρων ή ο Κιντιλιανός), κάτι που σδήγησε στην τέχνη της "δραστικής επιχειρηματολογίας" (με κριτήριο το συζητήσιμο των πραγμάτων και την ανταλλαγή γνώσεων). Αντίθετα, ο Καρτέσιος εισήγαγε μια "νέα μέθοδο", που έφερε τη ρήξη στις σχετικές με τη γνώση και την επικοινωνία παραστάσεις του ανθρώπου του 17ου αιώνα. Με την εχθρότητά του προς τη φαντασία και με την προώθηση της έννοιας της αιτιότητας, θεώρησε την πειραματική απόδειξη ως αναμφισβήτητη αλήθεια, που έπρεπε υποχρεωτικά να επιβληθεί σε όλους. Πιστός στην αναζήτησή του μιας μεθόδου, που θα επέτρεπε να φτάσουμε στο "προφανές της λογικής" (του ορθολογισμού), πρότεινε να αναδιοργανωθεί η διαδικασία απομνημόνευσης μέσω αλληλένδετων εξαρτήσεων και όχι μέσω αλληλουχίας των σκέψεων. Εκλογίκευση και μνήμη μπορούσαν πλέον να "οργανωθούν" βάσει τυπικών διαδικασιών. Άρχισε έτσι η διάδοση της ιδέας μιας "παγκόσμιας γλώσσας", που στηρίζόμενη στον υπολογισμό θα έδινε τη δυνατότητα αδιαμφισβήτητης ύπαρξης του "λόγου της αλήθειας" – την υπολογιστική μηχανή. Η γλώσσα αυτή θα επέβαλε το "προφανές" της αλήθειας (της "πραγματικότητας") απορρίπτοντας τις παραδοσιακές διαδικασίες απομνημόνευσης που στηρίζονταν και στην προσωπική φαντασία. Έτσι η Δύση (και η ανθρωπότητα) πέρασε, σύμφωνα με τους συγγραφείς αυτούς, από τον πολιτισμό του επιχειρήματος στον πολιτισμό του "προφανούς"...

νει με τα μαζικά μέσα ενημέρωσης...), τα μηνύματα των παιχνιδιών είναι *μονοδιάστατα* (βοηθώντας έτσι την εδραιώση και αναπαραγωγή του κατεστημένου σχήματος λόγου και δράσης: όπως το επισήμανε ο Miliband<sup>27</sup>, η "αντικειμενικότητα" σταματάει εκεί που λήγει η "κοινωνική συναίνεση" ως προς τις κοινωνικές προτεραιότητες και ως προς τους κοινωνικούς στόχους: γι' αυτό δεν υπάρχουν "ιστορίες" που θέτουν υπό αμφισβήτηση την ίδια τη δομή της κοινωνίας, δηλαδή το γενικότερο τρόπο οργάνωσής της ή που κλονίζουν την πεποίθηση ότι ο κόσμος μέσα στον οποίο ζούμε είναι ο καλύτερος δυνατός, αν όχι και ιδανικός). Ένα άλλο χαρακτηριστικό είναι η *συσκόπιση* της *πραγματικότητας με τη σιωπή* — ή *καλύτερα την αδιαφορία* γύρω από τα "αίτια του κακού" (υπάρχουν "δυνάμεις του κακού" — είναι δεδομένες — χωρίς άλλη ενασχόληση μ' αυτές: όπως και με τα μέσα ενημέρωσης, υπάρχει *επικέντρωση* στις *συνέπειες και σιωπή γύρω από τα αίτια...*). Προβάλλεται μια ονειρική "πραγματικότητα", όπου κύριο μέλημα των ηρώων είναι η "δικαιοσύνη" (ο "ήρωας", υπόδειγμα δημοκρατικής στάσης και συμπεριφοράς, δίνει κατ' αρχήν έντιμες μάχες, αλλά έχει και περιθώρια "απόκλισης", ανάλογα με το πόσο κακοί είναι οι "άλλοι"...), η "αγάπη" ή οι υπεράνθρωπες προσωπικές ιδιότητες (είναι οι ήρωες του κόσμου που χτίζουν κατ' αρχήν τα MME με περιπτειώδεις ιστορίες και με τη δύναμη να κατατροπώνουν τους εχθρούς τους μέσω χρήσης "υπερφυσικών" δυνάμεων). Η συνέχεια αυτού του είδους των μηνυμάτων δίνεται από τα *video games*. Εξάλλου, αντίποδας της τάσης να προβάλλεται ως "μη-ρεαλιστική", "ανέφικτη", "παράλογη" ή "ουτοπική" οποιαδήποτε πρόταση αλλαγής στα κοινωνικά αδιέξοδα είναι η παρουσίαση των "υπεράνθρωπων" ηρώων, απ' τους οποίους αναμένονται άθλοι υπερφυσικοί και πάντως όχι δυνατοί σε "καθημερινή βάση" (όπως μία απλή ανάγνωση των "ιστοριών" των παιχνιδιών μπορεί να το δείξει<sup>28</sup>). Βέβαια, η προσφυγή στο φαντασιακό σημαίνει ακριβώς την *αντιμετώπιση* πραγματικών καταστάσεων σε φανταστικό επίπεδο. Τέλος, η διαφήμιση επηρεάζει αποφασιστικά τη μορφή των μηνυμάτων των "stories" (δίνοντας "σιγουριά" και αξία στον παίκτη, επειδή κάνει την α' ή τη β' "in" ή "high" κίνηση ή υιοθετεί κάποια γενικά αποδεκτή ως "σούπερ" συμπεριφορά...).

Κατανοούμε ότι δημιουργούνται κυρίαρχα *πρότυπα* (όπως και με τα διαφημιστικά μηνύματα ή τον τρόπο ζωής που παρουσιάζουν γενικά τα MME). Εξάλλου, όπως ήδη αναφέρθηκε, οι πολιτιστικές βιομηχανίες, με την τάση υπερσυγκέντρωσης που έχουν, προβάλλουν μερικά βασικά θέματα, τα οποία προωθούνται και από τον κινηματογράφο και από την τηλεόραση και φυσικά και από τα παιχνίδια, που δεν είναι άλλο από τη "συνέχιση" μιας επιτυχημένης κινηματογραφικής "ιστορίας" στο σπίτι.

<sup>27</sup> R. Miliband, *The State in Capitalist Society*, Wildenfeld & Nicolson, London 1969.

<sup>28</sup> Δική μας πηγή ήταν οι "ιστορίες" 4 χρόνων, όπως τις δημοσίευσε το περιοδικό *Pixel*.

Σ' ένα κοινωνιολογικό του "best-seller"<sup>29</sup> ο D. Riesman αντιπαραβάλλει τους σημερινούς ήρωες των κόμικς με τους ήρωες των κλασικών παραμυθιών και καταλήγει ότι, ενώ στα παραμύθια οι "μαγικές ικανότητες" που αποκτούσαν οι μικροί ήρωες οφείλονταν στην τύχη ή και στο θάρρος τους εναντίον του "κακού", που ήταν μια μορφή εξουσίας (βασιλιάς, γίγαντας, μητριά), στα κόμικς οι πρωταγωνιστές (άνδρες όπως ο Ταρζάν ή ο Σούπερμαν) έχουν οι ίδιοι κάποιες υπέρ (μαγικές) δυνάμεις και προστατεύουν τους αδύναμους και ανυπεράσπιστους εναντίον του αδριστου και τελικά ανίκητου "κακού": η βία, προβάλλει ως το πιο γρήγορο και αποτελεσματικό μέσο επίλυσης προσωπικών ή κοινωνικών προβλημάτων (μπορεί κανείς π.χ. να διασκεδάσει μετρώντας τον αριθμό των "κλωτσιών", "μπουνιών" κλπ. που πρέπει να πετύχει όποιος παίζει ηλεκτρονικό παιχνίδι...<sup>30</sup>): και, φυσικά, χρειάζεται αυτοπεποθηση και βιαιότητα για να "πετύχεις". Πρόκειται για την εξάρτηση και υποταγή του ατόμου σε δυνάμεις έξω απ' αυτό, δυνάμεις που ούτε τις ορίζει, ούτε μπορεί ποτέ να ελπίζει ότι θα ελέγξει (μόνο μέσα απ' το παιχνίδι μπορεί να εκτονωθεί προσποιούμενο ότι "ελέγχει" την κατάσταση και φτάνει στη λύση, στην εξόντωση δηλαδή του κακού...) και ουσιαστικά για ένα εκμηδενισμό της ανθρώπινης "δραστηριότητας" (σε μια κοινωνία όπου η πραγματικότητα του σήμερα θεωρείται "αιώνια" – βλ. ιστορίες με ταξίδια στο χρόνο<sup>31</sup>).

Όπως προαναφέραμε, τα "κυρίαρχα πρότυπα" βγαίνουν μέσα από επιτυχημένες κινηματογραφικές ταινίες (που στηρίζονται σε δοκιμασμένα μοντέλα, έχουν συνήθως έναν πολιτικό συντηρητισμό και αντιμετωπίζουν τον κοινωνικά "επαναστατημένο" ως "χαμένο", ενώ αντίθετα εντυπωσιάζουν και φτάνουν στα τοπ επιτυχίας οι ταινίες, όπου μια υπεράνθρωπη δύναμη ή βιαιότητα "επαναφέρει τη χαμένη δικαιοσύνη"), που κυριαρχούν στηριζόμενες στο σύστημα "προώθησης" των επιτυχιών του κινηματογράφου, της τηλεόρασης ή των παιχνιδιών, μέσα από τα διαφημιστικά μηνύματα που τα υποστηρίζουν. Κανένας δεν ευχαριστιέται όταν μένει "out", δηλαδή ουσιαστικά "αποκαλωδιωμένος" απ' αυτό το "σύστημα" – το δίκτυο από το οποίο αν αποσυνδεθείς "παύεις να u-

<sup>29</sup> D. Riesman, στο περίφημο έργο του *The Lonely Crowd*, Yale University Press, 1961.

<sup>30</sup> "Εκτός όμως από όλα αυτά που είναι εναντίον σας, υπάρχουν και μερικά αντικείμενα που μοιάζουν με κοχύλια και είναι εξαιρετικά χρήσιμα. Πυροβολήστε τα και θα αποκαλύψουν διάφορα bonus icons (όπως three way πυροβολισμούς, έξτρα ενέργεια κλπ.)" (*Pixie!, Δεκέμβριος 1990, The Killing Game Show*). "Έκεί θα χρειαστείτε οπωδόη ποτε τη βοήθεια της άτρωτης ουράς του δράκοντά σας, αλλά έχετε το νου σας για πονηρές βιολές, που εκτοξεύονται κατευθείαν στο κεφάλι σας, που είναι και το αδύνατό σας σημείο" (*Pixie!, Δεκέμβριος 1990, Saint Dragon*).

<sup>31</sup> "Ο καθηγητής χρησιμοποιώντας μια μηχανή μεταφοράς στον χρόνο προσπάθησε να στείλει τα παιδιά σε κάποια στιγμή στο παρελθόν να καταστρέψουν τη μηχανή που δημιούργησε το πρόβλημα... Ύστερα από ένα τραγικό λάθος, το μόνο που κατάφερε ο καθηγητής είναι να στείλει τον Hoagie 200 χρόνια πίσω (την εποχή της διακήρυξης της δημοκρατίας) και την Laverne 200 χρόνια στο μέλλον, ενώ ο Bernard μένει στην ίδια εποχή" (*User!, Οκτώβριος 1993, Day of the Tentacle*).

πάρχεις" κοινωνικά... Είναι γνωστές οι ταινίες που έγιναν αμέσως "παιχνίδια", ώστε να μπορεί ο "παίκτης" να συνεχίσει τη φαντασίωση στο σπίτι μπροστά στον υπολογιστή: *Untouchables*, *Predator 1, 2* κλπ., *Indiana Jones 1, 2* κλπ., *Jurassic Park* κλπ.

Εκείνο που παρατηρείται αμέσως (και που προαναφέραμε) είναι η σχεδόν παντελής έλλειψη γυναικών με ρόλο δράσης (άρα πρωταγωνιστικό), αφού οι ήρωες των παιχνιδιών (αλλά και οι παίκτες στους οποίους απευθύνονται) είναι αγόρια. Πρόκειται για τελείως ανδροκρατούμενα πρότυπα... Αν σ' αυτό το σημείο προσθέσουμε<sup>32</sup> ότι με την έντονη μυθογλασία που — χάρη του μέσου — συγχέεται με την πραγματικότητα, ο "Άλλος" μπορεί να μορφοποιηθεί και να συμμετάσχει "κατά παραγγελία" (δηλαδή όπως ο παίκτης τον φαντάζεται ότι πρέπει να είναι' π.χ. απροστάτευτη πριγκίπισσα που μόνη της σωτηρία είναι η παρέα των παικτών...)· κι επομένως αλλοτριώνεται όλο και περισσότερο. Αντιλαμβανόμαστε έτσι περισσότερο τη σημασία που έχει αυτό το πρότυπο τόσο ως προς τη "διαφορά" γενικά όσο και ως προς τη θέση της γυναικάς...

## V. ΤΑ ΤΕΧΝΙΚΑ ΜΕΣΑ

Το βασικότερο χαρακτηριστικό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι (όπως προαναφέραμε και όπως είναι γνωστό) ότι συνδυάζουν πραγματικά ό,τι πιο σύγχρονα μέσα μπορεί να προσφέρει η "επικοινωνιακή τεχνολογία" (που καταφέρνει μ' αυτό το μέσον να φτάσει στην αγορά και στην καθημερινή κατανάλωση, πράγμα που είναι πολύ σημαντικό, γιατί, προς το παρόν, οι νέες τεχνολογίες δεν ακολουθούν άλλη λογική ή προγραμματισμό, παρά τις προσταγές της αγοράς<sup>33</sup>) ό,τι πιο επαναστατική καινοτομία γίνει γνωστή (ένα από τα μεγαλύτερα απού όσων υποστηρίζουν ότι τα παιχνίδια εκφράζουν τη νέα τεχνολογία — σωστό — και τις νέες αντιλήψεις — λάθος, αλλά θα το δούμε στη συνέχεια). Χρησιμοποιούν επομένως ένα βασικό "μέσο" που έχει την αίγλη της υψηλής τεχνολογίας (τα games έχουν το "άλλοθι" του "επαναστατικού", του "διαφορετικού" και του "νέου", ενώ οι "ενστάσεις" που απασχόλησαν τους ειδικούς και τον τύπο αφορούσαν κυρίως τις λεγόμενες "κρίσεις επιληψίας" ή — σε μικρότερο βαθμό — τον "εθισμό" στην εικόνα...).

Τρεις είναι οι "λέξεις-κλειδιά" που εμπλέκουν τη νέα "υπερ-τεχνολογία": virtual reality (εικονική πραγματικότητα), simulation (προσομοίωση), interaction (διαντίδραση)!

<sup>32</sup> X. Κωνσταντοπούλου, «Variações sobre Minotauro», in *Revista de Comunicação e Linguagens*, 17/18, Λισαβώνα, Iav. 1993.

<sup>33</sup> Bl. F. Balle & G. Eymery, *Les nouveaux médias*, Paris, QSJ, 1990.

### *a) Η virtual (εικονική) πραγματικότητα*

Οι "δυνατοί" (αν και όχι πραγματικοί) κόσμοι και οι τεχνητές πραγματικότητες αντιπροσωπεύουν μα σημαντική επανάσταση στην ιστορία της εικόνας: οι εφαρμογές πολλαπλασιάζονται και ξαφνικά η αγορά προωθεί στο ευρύ κοινό διάφορες τέτοιες επιτεύξεις: η μεγάλη επιτυχία της "εφεύρεσης" οφείλεται στο ότι η "δυνητική οπτικοποίηση" δίνει την ψευδαίσθηση διείσδυσης στην εικόνα. Μπορεί κανείς επομένως να "μπει" στην παράσταση της εικόνας, να μετακινηθεί και να έλθει σ' επαφή με τα διάφορα όντα που βρίσκονται εκεί. Κατανοεί κανείς το λόγο για τον οποίο ο τομέας αυτός βρίσκεται σε γρήγορη εξέλιξη, καθώς και ότι για τα παιχνίδια οδηγεί πραγματικά στη μαγεία συνδυάζοντας παραίσθηση και προσομοίωση... Οι μάχες με τα "θεριά" φαίνονται έτσι "αληθινές", πράγμα που αυξάνει τη συγκίνηση και την ευχαρίστηση που προσφέρει το παιχνίδι.

Λογικά, η νέα αυτή τεχνολογία πρέπει να επιφέρει επαύξηση της κατανοησης της πάνω στον κόσμο που μας περιβάλλει, με αντίκτυπο όμως τη σύγχυση ως προς τις συνθήκες δυνατότητας ύπαρξης των όσων παρουσιάζει η εικόνα και ως προς τις πραγματικές ή δυνατές επιπτώσεις της. Από το ένα μέρος δηλαδή μπορεί να βοηθήσει στην κατανόηση πραγματικοτήτων που δεν υπάρχει δυνατότητα να προσεγγίσουμε "φυσικά" μια δεδομένη στιγμή (π.χ. στην Ιαπωνία οι πελάτες επισκέπτονται έτσι — δυνητικά — το σπίτι που πρόκειται να νοικιάσουν ή ν' αγοράσουν και μπορούν π.χ. να "δοκιμάσουν" αν τους βολεύει το πόμολο της πόρτας... Το ίδιο μπορεί να συμβεί και με το σπουδαστή που διαβάζει φυσική και μπορεί να "αισθανθεί" το βάρος κάποιου αντικειμένου...), αλλά ταυτόχρονα οδηγεί στην εξωπραγματικότητα καθώς και στη "λήθη" της πραγματικότητας... Είναι ίσως το τίμημα κάθε "ψευδαίσθησης" (που μπορεί να οδηγήσει σε μη καθημερινές και πλούσιες εμπειρίες, αλλά — όπως και τα παραισθησιογόνα — και στη συνεχή φαντασίωση μέσα σ' έναν ονειρικό κόσμο, άρα σ' αυτό που μπορεί να ονομαστεί "τρέλλα", με ασαφή δρια...).

### *β) Η simulation (προσομοίωση)*

Άρρηκτα συνδεδεμένη με το προηγούμενο σημείο είναι η έννοια της "προσομοίωσης", που ευνοείται κατά πολύ με τις νέες τεχνολογίες (μπορείς να προσποιηθείς ότι τρέχεις με το αυτοκίνητο, όταν παίζεις σπορ παιχνίδι στον υπολογιστή, και αν υπάρχει δυνατότητα "virtual" εμπλοκής σου μέσα στην εικόνα, η "αίσθηση συμμετοχής" είναι "τέλεια" — ή σχεδόν...).

Οι κοινωνικές επιστήμες (που επηρεασμένες από την ιδεολογία του θετικισμού έδιναν μεγαλύτερη σημασία στη "δράση" με την έννοια του αποτελέσματος ή του γεγονότος) δεν έδωσαν ιδιαίτερη προσοχή στη "θεατρικότητα της κοινωνικότητας" (παρά μόνο όσον αφορά την παιδική ηλικία). Πολλές κοινωνίες όμως (όπως π.χ. παραδοσιακές αφρικανικές) εμπεριείχαν σαφώς τη συμβολική ανάληψη ρόλου στις επικοινωνιακές δομές τους. Η σύγχρονη κοι-

νωνιολογία (αρχής γενομένης από τον γνωστό E. Goffman<sup>34</sup>, αλλά και από άλλους θεωρητικούς, όπως π.χ. τον J. Duvignaud<sup>35</sup>), αναγνώρισε τη μεγάλη της σημασία στην κοινωνική δυναμική. Γίνεται λίγο-πολύ γνωσιολογικά αποδεκτό σήμερα ότι μία βασική παράμετρος της γνώσης ή και της επικοινωνίας είναι η "προσποίηση", και ως προς αυτό το σημείο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια απλώς "τονίζουν" αυτή την ούτως ή άλλως υπάρχουσα κοινωνική "διάθεση" (γίνεται αντιληπτό ότι κλασικοί διαχωρισμοί, όπως "αλήθεια" ή "ψέμα", επαναθεωρούνται, δεδομένου ότι υπάρχουν πάντα "δύο" — τουλάχιστον — πλευρές σε κάθε έκφραση, όπως το απέδειξε η αρχαία δραματική τέχνη και ιδίως η τραγωδία — θυμίζουμε εξάλλου την αρχική έννοια της λέξης "υποκριτής", που σήμαινε "αυτόν που αποκρίνεται, απαντά", για να πάρει τη σημερινή της υποτιμητική έννοια: η συμβολική ανάληψη κάποιου ρόλου δεν είναι φυσικά κατακριτέας κάθε άλλο μάλιστα, αφού πρόκειται — όπως πολύ ωραία το δείχνει ο E. Γκόφμαν στο προαναφερθέν έργο του — για καθημερινή πρακτική). Η επιφύλαξή μας όμως ως προς την προώθηση αυτής της "διάθεσης" από τη σύγχρονη τεχνολογία αφορά τη "μεγιστοποίησή" της για συμμετοχή σε μη-δυνατές πα κοινωνικές πραγματικότητες, η λειτουργία της δηλαδή όλο και περισσότερο ως υποκατάστατο κοινωνικής συμμετοχής...

### γ) *Interaction (διαντίδραση)*<sup>36</sup>

Ένα από τα μεγαλύτερα "ατού" των νέων τεχνολογιών, που εφαρμόζονται μέσα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, είναι η δυνατότητα "διαντίδρασης" που έχει ο παίκτης σε σχέση με το πρόγραμμα: μπορεί δηλαδή να επιλέξει τη δική του πορεία και να μην ακολουθήσει το ίδιο ακριβώς "σενάριο" με κάποιον άλλον.

Ο "μηχανισμός" αυτός είναι πολύ της μόδας (δίνονται στον παίκτη κάποιες δυνατότητες επιλογής — π.χ. επέλεξε περίπτωση Α', Β' ή Γ'... — κι έτσι δεν είναι υποχρεωμένος ν' ακολουθήσει μία μοναδική πορεία — συμβαίνει τελευταία και με μερικές τηλεοπτικές εκπομπές που καλούν τους θεατές να "επιλέξουν το τέλος της ιστορίας") και προβάλλεται η ίδεα 1) της ελεύθερης επιλογής και 2) της "ενεργούς συμμετοχής" — ή και της "συνομιλίας" με τη μηχανή (inter-fa-ce)!

Φυσικά δεν χρειάζεται να επιμείνει πολύ κανείς στο ότι στην πραγματικότητα αυτό είναι ένας "μύθος", αφού ούτε οι δυνατότητες επιλογής είναι απε-

<sup>34</sup> E. Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne*, Ed. de Minuit, Paris 1979.

<sup>35</sup> J. Duvignaud, *Spectacles et sociétés*, Denoël, Paris 1970.

<sup>36</sup> "Interaction: Η δύναμη όμως του παιχνιδιού στηρίζεται περισσότερο πάνω στους διαλόγους ανάμεσα στους χαρακτήρες... Και τι αλληλοεπίδραση θα είχαμε πάνω στους άλλους αν σε μερικά σημεία της περιπέτειας δεν είχατε να διαλέξετε ανάμεσα σε δύο διαφορετικές απαντήσεις που προκαλούν σχετικά διαφοροποιημένη απάντηση και από τον συνομιλητή σας" (*User*, Οκτώβριος 1993).

ριόριστες ούτε ο παίκτης (θεατής) είναι "ελεύθερος", αφού παίζει στα πλαίσια ενός προκαθορισμένου προγράμματος που εμπεριέχει και προ-κωδικοποιημένες διάφορες (X) επιλογές. Το αποτέλεσμα, δεν είναι αποτέλεσμα διαντίδρασης αλλά "σύμπτωσης" (προκατασκευασμένων) απαντήσεων, είναι δηλαδή τελικά θέμα συνδυασμού των δεδομένων (δυνατού να προβλεφθεί...). Η έννοια της ελεύθερης έκφρασης που ευαγγελίζονται όσοι ασχολούνται με τα νέα μέσα (υποτιμώντας προφανώς τη νοημοσύνη του "μέσου ανθρώπου" — που βέβαια πολλές φορές "πείθεται" ή διαλέγει από τις "λύσεις" που του προτείνει η σύγχρονη επικοινωνιακή διαδικασία τις λιγότερο "κακές" ή τις πιο ενδιαφέρουσες, όπου υπάρχει κάποια ψευδαίσθηση συμμετοχής) φαίνεται να καταρρέει σαν κτίσμα στην άμμο: οι εναλλακτικές λύσεις που φαίνονται "άπειρες", εκτός του ότι δεν είναι, κι εκτός του ότι είναι προκαθορισμένες επιλογές (όσες ο προγραμματιστής φαντάζεται ως "δυνατές" μέσα στη λογική του θέματος του συγκεκριμένου παιχνιδιού), δεν έχουν καμία σχέση με "πρωτοβουλία" ή "διαφορετική επιλογή" του επικοινωνούντος ατόμου ή ατόμων. Όπως παντού αλλού, η υπερκαταναλωτική κοινωνία μετέτρεψε σε "προϊόν" που μετριέται ποσοτικά (ανάμεσα στις άλλες κονσέρβες των υπερκαταστημάτων) την ανθρώπινη συμπεριφορά.

## VI. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μετά απ' όσα αναλύθηκαν πιο πάνω, είναι εύκολο να κατανοηθούν τα "αποτελέσματα" που επιδιώκει (και επιφέρει) αυτού του είδους η "επικοινωνία":

### *a) Διοχέτευση της ανάγκης "συμμετοχής"*

Η συμμετοχή στα δρώμενα (πραγματική ή συμβολική, αναλόγως περιστάσεων) είναι πρωταρχική κοινωνική ανάγκη. Στο θαυμαστό κόσμο που παρουσιάζουν τα "μαζικά μέσα" (με τα πρότυπα και τον τρόπο ζωής που προβάλλονται τόσο μέσα από σειρές που και δίνουν την "εικόνα" του επιτυχημένου αλλά και "τρόπο φυγής" για τους μη-επιτυχημένους, όσο και μέσα από τις "ειδήσεις" και την επικαιρότητα για τα τι "σημαντικό" "καλό" ή "κακό" έγινε...) ο άνθρωπος δεν έχει παρά να μιμηθεί μερικά "χαρακτηριστικά σύγχρονης ζωής" (συμμετέχει καταναλωτικά), αισθανόμενος ότι τα περιθώρια ουσιαστικότερης "διαντίδρασής" του (επιρροής-συμμετοχής σε σημαντικές αποφάσεις που τον αφορούν) είναι πολύ στενά. Έτσι, υπεραναπτύσσεται το "συμβολικό στοιχείο, η συμβολική συμμετοχή": ο παίκτης π.χ. γίνεται γενναίος "ήρωας" που αγωνίζεται να διορθώσει τα κακώς κείμενα, συναποφασίζει με τον "μεγάλο" (ήρωα του παραμυθιού — δηλαδή της ιστορίας του παιχνιδιού, που έχει αναγνωριστεί ως αναμφισβήτητα "σπουδαίος") και εκτονώνει βαθιές απωθημένες ανάγκες,

για να ξαναγυρίσει στο τέλος στην πραγματικότητα, την οποία αποδέχεται χωρίς αμφισβήτηση.

Ο G. Balandier<sup>37</sup> αναλύει τα "τελετουργικά" δραματοποιημένης αναστροφής ή εξέγερσης: η ιστορία της Αρχαιότητας αποκαλύπτει μια πολύ παλαιά χρησιμοποίηση των μηχανισμών αντιστρόφων πράξεων, όπως ήταν π.χ. τα ελληνικά Κρόνια ή τα ρωμαϊκά Σατουρνάλια, ή ακόμη ο βασιλιάς "κωμωδίας" (διαλεγόταν γι' αυτό ένας δούλος) της Βαβυλώνας, που για τακτό χρονικό διάστημα επέβαλε αναστροφή κοινωνικών θέσεων με αποχαλινωμένη εξουσία. Υπάρχουν και νεότερα παραδείγματα (όπως το ίνκουάλα στους Σουάζ — Αφρική —, που απελευθερώνει τελετουργικά τις δυνάμεις αμφισβήτησης και τις μετατρέπει σε παράγοντες ενότητας, ασφάλειας και ευημερίας· επιβάλλει την κοινωνική τάξη σαν αντανάκλαση της κοσμικής τάξης και δείχνει πώς αυτές οι δύο τάξεις είναι αλληλέγγυες, επειδή κάθε ρήξη ενέχει τον κίνδυνο "επιστροφής στο χάος" ή το Μπε ντι Μουρούά στους Ανί της Ακτής Ελεφαντόδοντος, τελετουργία κοινωνικής αναστροφής, κατά τη διάρκεια της Μεσοβασιλείας· μπορούμε εξάλλου να βρούμε ανάλογα "παραδείγματα" στη λαϊκή παράδοση της Ελλάδας, όπως π.χ. στη "γυναικοκρατία" μιας ημέρας κλπ.). Εν ολίγοις, οι άνθρωποι "μιμούνται" την αλλαγή ή την επανάσταση, ώστε ν' αντέξουν τελικά την εξουσία (την οποία αμφισβήτησαν συμβολικά).

Το αξιοσημείωτο με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ότι εκτονώνουν μεν την "ανάγκη συμμετοχής στα κοινά" (παρά την "αδιαφορία" που λέγεται ότι χαρακτηρίζει τους νέους), αλλά χωρίς να θέτουν συμβολικά σε αμφισβήτηση την ισχύουσα τάξη πραγμάτων, την εξουσία.

Ο τρόπος αυτός "φυγής" από την πραγματικότητα μέσω της "συμμετοχής" βάσει "προσποίησης" σ' ένα φτιαχτό κι ελεγχόμενο μαγικό κόσμο προφανώς κατευνάζει τους πολύ έντονους κοινωνικούς αποκλεισμούς (από τις αποφάσεις, τις διαδικασίες απόδοσης δικαιοσύνης, από την "επιλογή" των κοινωνικών λύσεων): το παίξιμο του ρόλου κάποιου άλλου, λειτουργεί συμβολικά ως "ανάληψη" της θέσης του (υποκαθιστώντας την πραγματική δράση με τη συμβολική).

### β) Λειτουργίες των παιχνιδιών

Αν ξαναθυμηθούμε τις βασικές (και κοινωνικά σημαντικότατες) λειτουργίες του "παιχνίδιού" (II) — ουσιαστικά της μη-υποχρεωτικής δραστηριότητας, βλέπουμε ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι τις καλύπτει όλες (εκτός ίσως από δύο, την αναζήτηση της εύνοιας της τύχης και τη δυνατότητα "ζαβολιάς με τους κανόνες" — αν και λέγεται ότι πολλοί παίκτες τα καταφέρνουν και σ' αυτό).

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι έχει ανταγωνιστικά στοιχεία και ο σκοπός του παίκτη είναι να δοκιμάσει τις ικανότητές του και ν' αναδειχτεί ο "καλύτερος". Έχει έντονο το στοιχείο μυστηρίου (μυστικές πόρτες και κρυψώνες, μαγικά

<sup>37</sup> G. Balandier, *Anthropologie Politique*, PUF, Paris 1967.

κλπ.) και ο παίκτης καλείται να τα "λύσει" (έστω κι αν πρόκειται για όχι ιδιαίτερα ενδιαφέροντα "μυστήρια" που έχουν δημιουργηθεί για φτηνή κατανάλωση — πράγμα βέβαια που δεν εμποδίζει τα διάφορα προγράμματα να πουλιούνται ελλείψει άλλων καλύτερων). Οι πολύ νέες τεχνολογίες εξάλλου συμβάλλουν στη μεγιστοποίηση της έκστασης και του ίλιγγου. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι συνδυάζει σε μεγάλο βαθμό (ουσιαστικά μπορούμε να πούμε ότι στηρίζεται σ' αυτό) το "μυθικό" στοιχείο, το συμβολισμό και τη φαντασίαση.

Σχετικά με το φανταστικό, η κοινωνιολογία δεν κατέχεται πια από τις απόψεις που το αφόριζαν ως "ψεύτικο στοιχείο", που προκαλεί συσκότιση της "πραγματικότητας". Η σύγχρονη κοινωνιολογία θεωρεί ότι το φανταστικό ενυπάρχει στην κοινωνική πραγματικότητα. Ο Z. Nyirán<sup>38</sup> εξήγησε αυτή την άποψη λέγοντας ότι συνάντησε το φανταστικό στο σταυροδρόμι όλων των ανθρωπολογικών επιστημών της εποχής μας ως το κοινό κυρίαρχο στοιχείο κάθε ανθρώπινης δραστηριότητας. Επειδή το φανταστικό είναι για τις ανθρωπολογικές επιστήμες το mundus *imaginalis* — ο κόσμος της φαντασίας, πρέπει κανείς να προσπαθήσει να τραβήξει το χαρτί του παίρνοντας ασφαλώς υπ' όψη του όλες τις διάφορες προσφορές, που μας έχουν δώσει οι εξερευνητές αυτού του ανθρωπολογικού "νέου κόσμου" και ουσιαστικά οι εργασίες των C. G. Jung, G. Bachelard, Mircea Eliade, H. Corbin κ.ά. Ό,τι ακολουθεί, δεν είναι επομένως μια κριτική του έντονου "φαντασιακού" στοιχείου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (που μια κλασική κοινωνιολογική μελέτη θα θεωρούσε "στοιχείο σκοταδισμού"): η δική μας άποψη δέχεται την "πραγματικότητα" της φαντασίας (η οποία βρίσκεται αναμφισβήτητα στη βάση κάθε "δημιουργίας"). Το θέμα είναι βέβαια πολύ πιο πολύπλοκο.

O L. V. Thomas<sup>39</sup> λέει σχετικά με τις φαντασιώσεις ότι δομούντο ασυνείδητό μας και υποστηρίζουν τις καθημερινές συμπεριφορές μας. Θα μπορούσαν (παρ' όλους τους διαφορετικούς τρόπους έκφρασης μέσα στον τόπο και το χρόνο) να είναι πάντα οι ίδεις, εμπνέοντας τους μύθους του χθες ή τις ιστορίες επιστημονικής φαντασίας του σήμερα (διαλεκτική θηλυκού—αρσενικού, συγάντηση με μετα-ζώντες, άθηση καννιβαλισμού, γοητεία της εξαφάνισης ή έμμονη ιδέα της εξολόθρευσης...).

Αν λοιπόν η "επικοινωνία" μας στηρίζεται σε "πάγιες" φαντασιώσεις (τις οποίες ακολουθούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια), δεν μπορεί να υποστηρίξει κανείς ότι οι νέες τεχνολογίες συνυπάρχουν αυτόματα με "νέες αντιλήψεις" και συμπεριφορέα (κάθε άλλο μάλιστα στην περίπτωση των παιχνιδιών...). Το επιχείρημα της "εξέλιξης" μέσα από την τεχνολογία (ή λόγω της τεχνολογίας) καταρρέει ούτως ή άλλως... Υπάρχει όμως και το ερώτημα (στο οποίο αυτή η περιορισμένη μελέτη δεν μπορεί ν' απαντήσει), αν οι "φαντασιώσεις" αυτές ενδεχομένως συνυπάρχουν και "συμφωνούν" μόνο μ' έναν ορισμένο τρόπο κοινωνικής οργάνωσης κι αν διαφορετικές "λύσεις" οδηγούσαν στη σταδιακή απεγκλώβιση του σύγχρονου ανθρώπου από συμπλέγματα χιλιετηρίδων καταπίε-

<sup>38</sup> G. Durand, *Les structures anthropologiques de l'imagination*, PUF, Paris 1960.

<sup>39</sup> L. V. Thomas, *Fantasmes au quotidien*, Méridiens, Paris 1984.

σης... Μπορούμε φυσικά να "φανταστούμε" μια τέτοια δυνατότητα, αν και η φαντασία για πολλά χρόνια οδηγείται στις κωδικοποιημένες επιλογές των "έτοιμων" και βιομηχανοποιημένων κατασκευών...

Ο μεγάλος Καναδός κοινωνιολόγος M. Μακ Λούχαν<sup>40</sup> υποστήριξε ότι σε μια κουλτούρα σαν τη δικιά μας, που από πολύ καιρό έχει τη συνήθεια να κατακερματίζει και να διαμελίζει το κάθε τι με σκοπό την κυριαρχία της, αναμφίβολα είναι εκπληκτικό να αναλογίζεται κανείς ότι ακριβώς σ' αυτή την κουλτούρα, στην πραγματικότητα και στην πράξη το πραγματικό μήνυμα είναι το ίδιο το μέσο της επικοινωνίας. Με άλλα λόγια, οι επιδράσεις ενός μέσου επικοινωνίας πάνω στο άτομο ή πάνω στην κοινωνία εξαρτώνται από την αλλαγή της κλίμακας που προκαλεί κάθε νέα τεχνολογία, κάθε προέκταση του εαυτού μας μέσα στη ζωή μας. Οι διάφορες τεχνολογίες, που ο άνθρωπος ανακαλύπτει, αποτελούν τέτοιους είδους προεκτάσεις. Το ίδιο συμβαίνει και με τους διάφορους δίσιυλους της επικοινωνίας, με τα μέσα επικοινωνίας. Όλα αυτά τα μέσα, που φαινομενικά δεν είναι παρά όργανα για την εξωτερίκευση της σκέψης μας, στην πραγματικότητα έχουν για αποτέλεσμα να προκαλούν μια φρενική – αισθητήρια – ανισορροπία, με το να αναπτύσσουν υπερβολικά τις αισθήσεις που συνδέονται με αυτά. Στις κοινωνίες όπου είναι άγνωστη η γραφή, ο πρωτόγονος άνθρωπος επικοινωνεί με μέσο τον προφορικό λόγο. Την πρωταρχική θέση την έχει το αυτί. Ακόμη θα πρέπει να πούμε ότι αυτή η κυριαρχία της αισθητης της ακοής είναι σχετική. Ο νομαδικός πρωτόγονος άνθρωπος χρησιμοποιεί όλες τις αισθήσεις του και βλέπει κατά ολικό τρόπο τη σχέση του με τον κόσμο.

Με την εμφάνιση του φωνητικού αλφάριθμου αρχίζει και η οπτική εποχή. Αυτό που το αυτί το αναλύει σε βάθος και χρονολογικά, το μάτι το αναλύει σε σχέση με το χώρο και επιφανειακά. Έτσι, κάνει τα πρώτα βήματά του το σχίσμα μέσα στους κόλπους του κόσμου των αισθήσεων. Η ανακάλυψη του αλφάριθμου παγίδευσε τους Έλληνες μέσα σ' έναν ευκλείδειο χώρο, σ' ένα χώρο υποθετικό. Τόσο στη φυσική όσο και στη λογοτεχνία το αλφάριθμο, μετατρέποντας τον αππό ακουστικό κόσμο σε οπτικό κόσμο, είχε για αποτέλεσμα να δημιουργήσει το σόφισμα του περιεχομένου. Με την ανακάλυψη της τυπογραφίας, το σχίσμα συμπληρώνεται και εισερχόμαστε στον Γουτεμβέργιο Γαλαξία. Το τυπογραφείο πολλαπλασίασε τα οπτικά μέσα πληροφόρησης και υποταχθήκαμε στη γραμμική οργάνωση των διακριτικών και ομοιόμορφων στοιχείων του. Οριστικά υπερισχύει η μία αίσθηση πάνω στις άλλες αισθήσεις και ο χώρος της γραφής, μας μετατρέπει σε παραπτηρητές απομονωμένους από τον κόσμο, που τον βλέπουμε μέσα από ένα τζάμι. Από αυτή την αλλαγή του πεδίου των αισθήσεων, σύμφωνα με τον Μακ Λούχαν, προκύπτουν μια σειρά από σημαντικές συνέπειες. Ανάμεσα σ' αυτές συγκαταλέγονται η αλυσιδωτή συναρμολόγηση στη βιομηχανία, η ανάπτυξη του εθνικισμού στην πολι-

<sup>40</sup> M. Mc Luhan, *Galaxie Gutenberg*, Mame Seuil, Paris 1967, *Pour comprendre les média*, Mame Seuil, Paris 1968.

τική, η πρόοδος της προσπτικής στη ζωγραφική, η πεζογραφία στο γραπτό λόγο κλπ. Απ' αυτόν τον Γουτεμβέργιο Γαλαξία αρχίζουμε σήμερα να ξεφεύγουμε χάρη στο γεγονός της "σύγκρουσής" του με τον Γαλαξία του Μαρκόνι. Μια νέα δυνατότητα ανατέλλει: η αποκατάσταση της χαμένης ισορροπίας στην κλίμακα των αισθήσεων. Τα νέα μέσα επικοινωνίας (πηλέφωνο, ραδιόφωνο κλπ.) και η Ηλεκτρονική ανοίγουν τον δρόμο για την "εποχή του συγχρονισμού". Πέρα από τον κατατεμαχισμό, διαφαίνεται (κατά τον Μακ Λούχαν) ο ερχομός της "νέας πλανητικής κοινωνίας". "Το γεγονός ότι οι κλειστές κοινωνίες αποτελούν τον καρπό του λόγου, του ταμ-ταμή και όλων τεχνικών μέσων της ακοής, μας δίνει τη δυνατότητα να προβλέψουμε σήμερα, στο λυκαυγές της Ηλεκτρονικής εποχής, ότι θα έλθει η εποχή της συνάθροισης ολόκληρης της μεγάλης ανθρώπινης οικογένειας σε μία και μοναδική "γήινη" φυλή"<sup>41</sup>.

Σύμφωνα με αυτή την άποψη του Μακ Λούχαν, από μόνος του ο "εθισμός" στους κυριαρχους διαύλους επικοινωνίας "ανοίγει" ή "κλείνει" ορίζοντες κατανόησης του κόσμου. Οπωσδήποτε οι αλλαγές είναι αποτέλεσμα μακρόχρονων διαδικασιών και ίσως είναι ακόμη νωρίς για να δούμε τις "αλλαγές" που βρίσκονται στο στάδιο της γέννησης. Πολλοί θεωρούν ότι η εκ νέου "κυριαρχία" της εικόνας και τα οπτικο-ακουστικά μέσα βοηθάνε στο ξεπέρασμα στερεοτύπων και στενών αντιλήψεων. Μετά από την ανάλυσή μας, θεωρούμε ότι υπάρχουν μεγάλες δυνατότητες, που μπορεί να προσφέρει η νέα τεχνολογία στην κατανόηση, αντίληψη και επικοινωνία (για το ξεπέρασμα της μονοδιάστασης). Όμως αυτές οι δυνατότητες δεν λειτουργούν, όπως το φανταζόταν ο Μακ Λούχαν, "μηχανιστικά" (έχουμε πολλά "αντιπαραδείγματα" κι ένα απ' αυτά είναι το θέμα που αναλύθηκε σ' αυτή τη μελέτη). *Παλαιά σχήματα με νέα προσωπεία* θυμίζουν το εκπληκτικό δοκίμιο του F. Fanon<sup>42</sup>, όπου αναφερόταν η αλλοτρίωση των Μαύρων της "μετα-αποικιοκρατικής" περιόδου που αναγκάζονταν να συμπεριφέρονται φορώντας "λευκές μάσκες" (ενστερνιζόμενοι δηλαδή τις κυριαρχες αξίες των Λευκών). Έτοι, ο Γαλαξίας "U.F.O." με τη μάσκα του Γαλαξία Μαρκόνι θα πρέπει να μας προβληματίσει σοβαρά για τις επικοινωνιακές δομές της λεγόμενης "μετα-μοντέρνας" κοινωνίας.

<sup>41</sup> Μ. Μακ Λούχαν, στο έργο του *Galaxie Gutenberg*, Seuil, Paris 1967.

<sup>42</sup> F. Fanon, *Peau noire masques blancs*, Seuil, Paris 1952.