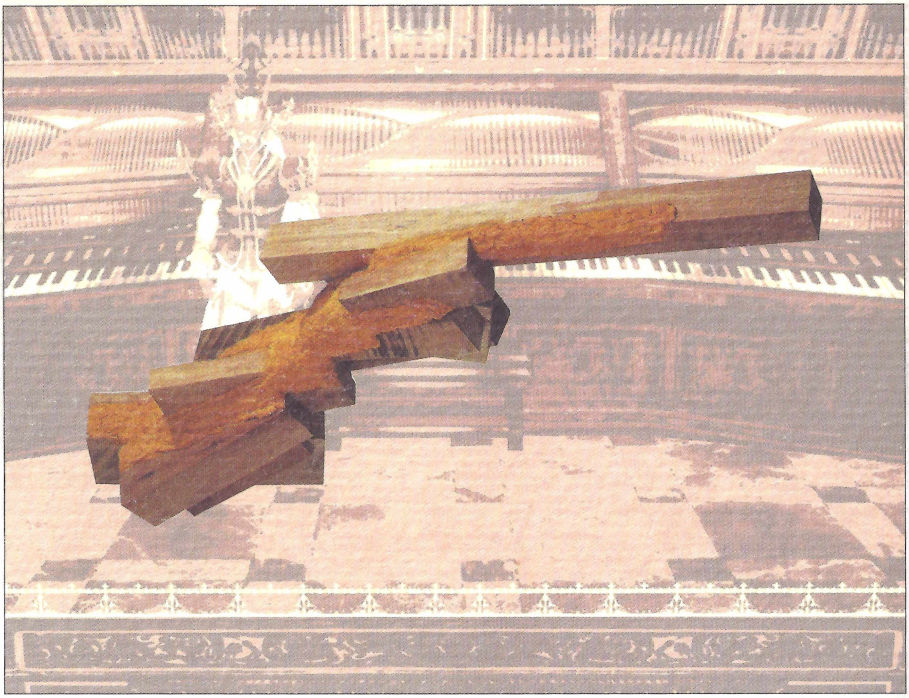
ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ • ΚΡΙΤΙΚΗ

Ed Halter

Πόλεμος και βιντεοπαιχνίδια

Από τον Σουν Τζου στο Xbox



ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ: ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ ΚΑΛΑΪΤΖΗΣ

SCRIPTA

ΜΕΡΟΣ ΤΡΙΤΟ

ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΜΥΝΑ

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΠΟΛΕΜΟ ΣΕ ΠΡΩΤΟ ΠΡΟΣΩΠΟ

Ακόμη και χωρίς να το συνειδητοποιείτε, προετοιμάζεστε για μια νέα εποχή. Πολλοί ήδη καταλαβαίνετε καλύτερα απ' ό,τι θα καταλάβει ποτέ η δική μου γενιά τις δυνατότητες των υπολογιστών. Στα σπίτια μερικών από σας, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι εξίσου διαθέσιμος όσο και η συσκευή της τηλεόρασης. Και πρόσφατα έμαθα κάτι πολύ ενδιαφέρον σχετικά με τα βιντεοπαιχνίδια. Πολλοί νέοι άνθρωποι έχουν αναπτύξει μιαν απίστευτη ικανότητα να συντονίζουν το χέρι, το μάτι και το μυαλό τους παίζοντας αυτά τα παιχνίδια. Η Πολεμική Αεροπορία πιστεύει ότι αυτά τα παιδιά θα γίνουν εξαίρετοι πιλότοι, αν τύχει να κυβερνήσουν τα αεριωθούμενά μας. Η ψηφιακή οθόνη του ραντάρ στο πιλοτήριο δεν διαφέρει από την ψηφιακή οθόνη των βιντεοπαιχνιδιών. Παρακολουθήστε έναν δωδεκάχρονο να κάνει ελιγμούς διαφυγής και να καταρρίπτει πολλαπλούς στόχους όταν παίζει Space Invaders, και θα αναγνωρίσετε σ'αυτόν τις ικανότητες του αυριανού πιλότου. Όμως, μη με παρεξηγήσετε. Δεν θέλω οι νέοι αυτής της χώρας να τρέξουν στα σπίτια τους και να πουν στους γονείς τους ότι ο πρόεδρος των Ηνωμένων Πολιτειών λέει πως δεν πειράζει να παίζουν βιντεοπαιχνίδια όλη μέρα. Η μελέτη, η άθληση και οι φίλοι δεν παύουν να έρχονται πρώτα. Εκείνο που λέω είναι πως αυτή τη στιγμή προετοιμάζεστε για το αύριο με πολλούς τρόπους, τους οποίους πολλοί από εμάς που είμαστε μεγαλύτεροι σε ηλικία δεν μπορούμε να αντιληφθούμε πλήρως.

–Ρονάλντ Ρεϊγκαν, από λόγο που εκφώνησε στο EPCOT Center του Walt Disney World, στις 8 Μαρτίου 1983

Μέσα στη ζώνη της μάχης

Τα πιο διάσημα arcade παιχνίδια της χρυσής εποχής του είδους φέρουν τα ονόματα των έξυπνων μικροσκοπικών χαρακτήρων τους, είτε αυτοί είναι πρωταγωνιστές είτε εχθροί: *Pac-Man*,

Space Invaders [Διαστημικοί Εισβολείς], *Centipede* [Σαραντα-ποδαρούσα], *Defender* [Υπερασπιστής]. Ο τίτλος, ωστόσο, του παιχνιδιού που κυκλοφόρησε η Atari το 1980, του *Battlezone* [Ζώνη Μάχης], όπου ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο του πυροβολητή ενός άρματος μάχης, διαφέρει. Περιγράφει όχι έναν χαρακτήρα, αλλά ένα πεδίο δράσης –μια νέα μορφή χώρου, ο οποίος αποτελούσε και την καινοτομία χάρη στην οποία το παιχνίδι έγινε τόσο δημοφιλές.

Απαλλαγμένο από το δισδιάστατο, ουδέτερο περιβάλλον που μέχρι τότε χαρακτήριζε τον σχεδιασμό των βιντεοπαιχνιδιών, το *Battlezone* δημιουργεί την αίσθηση ενός λιτού τρισδιάστατου κόσμου, πλασμένου από λεπτές σαν βελόνες φωτεινές πράσινες γραμμές. Όλα τα στοιχεία της εικόνας είναι έντονα γωνιασμένα, ώστε να δίνουν την εντύπωση ότι μεγεθύνονται και μικραίνουν καθώς τα αντικείμενα πλησιάζουν ή απομακρύνονται, και ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να κινείται όχι μόνο προς τα αριστερά ή τα δεξιά, αλλά και προς τα εμπρός ή προς τα πίσω. Για πρώτη φορά, η οθόνη ενός arcade παιχνιδιού γίνεται ένα οιονεί παράθυρο, από το οποίο ο παίκτης αντικρίζει ένα απατηλό βάθος που δημιουργείται από την προοπτική των wire-framed γραφικών του *Battlezone*. Σαν γεωμετρικά σχήματα φτιαγμένα αποκλειστικά και μόνο από ακτίνες φωτός, τα εχθρικά τανκ αργοσέρνονται απειλητικά μέσα σε έναν υποτυπώδη μινιμαλιστικό κόσμο, που εκτείνεται 360 μοίρες γύρω από τον παίκτη, φαινομενικά μέχρι το άπειρο· στον ορίζοντα ορθώνονται οδοντωτές κορυφές πυραμιδοειδών βουνών που όσο και να προχωράς δεν μπορείς ποτέ να τις φτάσεις, ενώ ανάμεσά τους υψώνεται ένα ηφαίστειο που εκτοξεύει λάβα.

Στην εποχή των arcade παιχνιδιών, τα γραφικά μπορούσαν να δημιουργηθούν με δύο τρόπους. Τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούσαν οθόνες ράστερ. Όπως οι συνηθισμένες τηλεοράσεις, η οθόνη ράστερ δημιουργεί οπτικές παραστάσεις προσδίδοντας χρώμα σε ξεχωριστά πίξελ, τα οποία παράγονται τριάντα (ή περισσότερες) φορές το δευτερόλεπτο από μια οριζόντια ακτίνα σάρωσης. Μερικά παιχνίδια όμως, όπως το *Battlezone*, χρησι-

μοποιούσαν διανυσματικές οθόνες. Η διανυσματική οθόνη ήταν απόγονος της οθόνης CRT της ατομικής εποχής, η οποία είχε προκύψει από τους παλμογράφους των ραντάρ για να χρησιμοποιηθεί στο σύστημα αεράμυνας SAGE και αργότερα χρησιμοποιήθηκε για να δημιουργηθούν οι πρώτες εκδοχές του *Spacewar!* Αντί να σαρώνει μια διαδοχή οριζόντιων γραμμών προκειμένου να καλύψει τη συνολική επιφάνεια της οθόνης, το διανυσματικό σύστημα σχεδίαζε τις εικόνες με πιο άμεσο τρόπο, ρίχνοντας την ηλεκτρονική του ακτίνα πέρα δώθε για να σχηματίσει κουκκίδες και γραμμές, ενώ η υπόλοιπη οθόνη παρέμενε μαύρη. Όπως αντιλήφθηκαν οι σχεδιαστές του *Spacewar!*, αυτό το αναπόφευκτο φόντο καθιστούσε τα διανυσματικά γραφικά ιδιαίτερα κατάλληλα για την απεικόνιση αντικειμένων τα οποία αρμένιζαν στο ερεβώδες κενό του απώτερου διαστήματος, μια αισθητική αντίληψη η οποία εξακολούθησε να επικρατεί στις δεκαετίες του '70 και του '80. Τα κλασικά δισδιάστατα διαστημικά shooter παιχνίδια *Asteroids* [Αστεροειδείς] και *Tempest* [Καταιγίδα] ήταν άλλοι δύο διάσημοι arcade τίτλοι που χρησιμοποίησαν διανυσματικές οθόνες. Παρότι το *Battlezone* εκτυλισσόταν σε στέρεο έδαφος, το άγονο τοπίο του και ο κατασκότεινος ουρανός του δημιουργούσαν την αίσθηση ενός αλλόκοσμου κενού· ένας από τους υποψήφιους τίτλους για το παιχνίδι ήταν *Moon Tank* [Σεληνιακό τανκ].

Ο τρόπος με το οποίο ο παίκτης του *Battlezone* κινούνταν μέσα στον σχηματικό τρισδιάστατο κόσμο του παιχνιδιού έκρυβε τις δικές του εκπλήξεις. Σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια της εποχής, ο παίκτης δεν κατηύθυνε ένα μικρό «ανθρωπάκι» μέσα σε έναν δισδιάστατο χώρο, σαν κουκλοπαίχτης που κινεί τα νήματα μιας μαριονέτας ή σαν να μετακινούσε ένα πιόνι πάνω στο αβάκιο ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού· αντ' αυτού, παρακολουθούσε τη δράση από την οπτική γωνία του ίδιου του πλασματικού πυροβολητή του τανκ· έβλεπες ό,τι θα έβλεπε ο πυροβολητής. Και, αφ' ης στιγμής ο κόσμος του παιχνιδιού εκτεινόταν αριστερά, δεξιά και «πίσω» σου, το βλήμα που θα σε χτυπούσε ήταν πιθανό να έρθει από κάπου έξω από

το οπτικό σου πεδίο –από ένα τανκ το οποίο θα σου επετίθετο από το τυφλό σου σημείο, εκτός της οθόνης. Αυτή η διάσταση καθιστά το *Battlezone* έναν πρόγονο εκείνου του πανταχού παρόντος σήμερα είδους βιντεοπαιχνιδιών, των first-person shooter, όπως το *Doom*, το *Quake* κι όλοι οι αιματηροί επίγονοί τους, που απεικονίζουν τη δράση από τη σκοπιά του χαρακτήρα που ελέγχει ο παίκτης.

Παρότι Μέσα κινούμενης εικόνας είχαν υπάρξει επί τουλάχιστον έναν αιώνα, ο κινηματογράφος και η τηλεόραση ουδέποτε κατόρθωσαν να χρησιμοποιήσουν με ιδιαίτερη επιτυχία το σχήμα της πρωτοπρόσωπης αφήγησης –αν εξαιρέσουμε τον Μπαγκς Μπάνι και τα σχόλια που απηύθυνε στο τηλεοπτικό κοινό ο Τζορτζ Μπερνς [George Burns] παραβιάζοντας τον «τέταρτο τοίχο». Μόνο οι πιο φανατικοί κινηματογραφόφιλοι θυμούνται το έλασσον φιλμ νουάρ *The Lady in the Lake*, που διασκεύαζε ένα μυθιστόρημα του Ρέιμοντ Τσάντλερ [Raymond Chandler] ώστε «εσύ» να είσαι ο ντετέκτιβ Φίλιπ Μάρλοου. Πριν από το *Citizen Kane* [Πολίτης Κέιν], ο Όρσον Γουέλς [Orson Welles] ετοιμαζόταν να γυρίσει το *Heart of Darkness* [Η καρδιά του σκότους] του Τζόζεφ Κόνραντ [Joseph Conrad], δομένο εξ ολοκλήρου και κυριολεκτικά από τη σκοπιά ενός άλλου Μάρλοου, αλλά το σχέδιο ναυάγησε στο στάδιο της προετοιμασίας. Κανείς, επίσης, δεν θυμάται το *Playboy After Dark* του Χιου Χέφνερ [Hugh Hefner], ένα φανταχτερό πρωτοπρόσωπο τοκ σόου του 1969 το οποίο τοποθετούσε τον θεατή σαν έναν ακόμα καλεσμένο στις συγκεντρώσεις του Χεφ. Αφού ο οικοδεσπότης σού άνοιγε την πόρτα και σε καλωσόριζε με λίγη κουβεντούλα, η κάμερα ακολουθούσε τον εκδότη με το σοβαρό βραδινό κοστούμι καθώς σε σύστηνε σε προσκεκλημένους όπως ο Ρομάν Πολάνσκι [Roman Polanski] και η Σάρον Τέιτ [Sharon Tate], η Μπάφι Σεντ-Μαρί [Buffy Sainte-Marie] ή ο Ντον Ρίκλς [Don Rickles], και σου επέτρεπε να καθίσεις και να ακούσεις τις συζητήσεις τους. Ο διαδραστικός χαρακτήρας των βιντεοπαιχνιδιών, ωστόσο, έκανε το πρώτο πρόσωπο μια πιο συναρπαστική επιλογή, αναβαθμίζοντάς το σε κάτι περισσότε-

ρο από ένα αδέξιο τέχνασμα εντυπωσιασμού. Δεν ήσουν απλώς ένα φάντασμα μέσα στον αφηγηματικό μηχανισμό· είχες την ικανότητα να κινείσαι μέσα στον πλασματικό κόσμο και να τον αλλάζεις. Οι ενέργειές σου σε έκαναν ενεργό παράγοντα του παιχνιδιού.

Ακόμη και το κουβούκλιο και τα χειριστήρια του *Battlezone* ήταν ειδικά σχεδιασμένα ώστε να ενισχύουν τον ρεαλισμό του. Αντί για τη συνηθισμένη, παρόμοια με της τηλεόρασης οθόνη, το *Battlezone* ήταν εφοδιασμένο με ένα μικρό φινιστρίνι που απομιμούνταν το εικονοληπτικό σκόπευτρο ενός περισκοπίου· ο παίκτης έπρεπε να σκύψει και να κολλήσει σχεδόν το πρόσωπό του επάνω της, γεγονός που ενέτεινε το αίσθημα της εμβύθισης. Τα συνηθισμένα τζόιστικ και κουμπιά είχαν αντικατασταθεί από ένα πρωτότυπο σύστημα δύο τζόιστικ, που αποσκοπούσε να μιμηθεί τα πηδάλια ελέγχου των πραγματικών αρμάτων μάχης. Επειδή η διανυσματική οθόνη ήταν ασπρόμαυρη, τα χρώματα του παιχνιδιού δημιουργούνταν με επιστρώσεις χρωματιστών σελοφάν: ενός πράσινου για το έδαφος και ενός κόκκινου για τον πίνακα πλοήγησης που εμφανιζόταν στο άνω μέρος και περιείχε έναν αδρομερή χάρτη, όπως αυτούς που συναντάμε στα ραντάρ, και το σκορ.

Η επιτυχία του *Battlezone* να δημιουργήσει έναν εικονικό κόσμο ενέπνευσε κάποιες ευφάνταστες ιστορίες. Σύμφωνα με έναν παντελώς αβάσιμο θρύλο που κυκλοφορούσε μεταξύ των παικτών εκείνη την εποχή, αν το άρμα ενός παίκτη συνέχιζε να προχωράει τουλάχιστον για μια ώρα, θα έφτανε τελικά σ' εκείνες τις κρυσταλλοειδείς κορυφές κι ανάμεσά τους θα έβρισκε ένα μυθικό εργοστάσιο το οποίο κατασκεύαζε τα εχθρικά τανκ. Στην πραγματικότητα, όποιος παίκτης επέλεγε να απομακρυνθεί από το πεδίο της μάχης για να εξερευνήσει τη ζώνη στο φόντο, θα εξολοθρευόταν από ένα τιμωρό βλήμα, προγραμματισμένο ειδικά για να αποθαρρύνει τέτοιες μη προσοδοφόρες δραστηριότητες· στο κάτω κάτω, ένας ειρηνόφιλος παίκτης θα μπορούσε δυνάμει να εξερευνά επί ώρες μόνο με ένα κέρμα των είκοσι πέντε σεντ. Ο δημιουργός παιχνιδιών για την Atari Λάιλ

Ρέινς [Lyle Rains] ανέφερε άλλη μια φήμη, την οποία αλίευσε από κάποια επιστολή που έστειλε στην εταιρεία ένας φανατικός παίκτης του *Battlezone*, «ο οποίος έγραφε ότι ένας φίλος του τού είχε πει πως, αν πήγαινες αρκετά μακριά, τελικά έφτανες στο ηφαίστειο, κι αν ανέβαινες στην κορυφή του ηφαιστείου μπορούσες να κατεβείς μέσα στον κρατήρα. Και είπε ότι μέσα στον κρατήρα υπήρχε ένα κάστρο, κι ότι μπορούσες να μπεις μέσα και να το εξερευνήσεις. Ασφαλώς, τίποτε απ' όλα αυτά δεν ήταν αλήθεια».

Ενώ η εμβυθιστική ιδιότητα του *Battlezone*, που καθίστατο δυνατή χάρη στην καινοτόμο πρωτοπρόσωπη οπτική του και την ελευθερία κίνησης του παίκτη μέσα σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, μπορεί να είχε δώσει μια πρωτοφανή αίσθηση ρεαλισμού στους παίκτες του 1980, η δράση ελάμβανε χώρα σε ένα περιβάλλον το οποίο χαρακτηριζόταν από κάποιες αλλόκοτα εξωπραγματικές ιδιότητες. Το *Battlezone* γεννά την εντύπωση ενός κόσμου κατοικημένου αποκλειστικά από τανκς χωρίς οδηγούς, μιας αφύσικα άδειας, αμιγούς και ολοκληρωτικής ερήμου, κατοικημένης μόνο από ψυχρές γεωμετρικές μηχανές, χωρίς ίχνος από τις στρογγυλάδες και τη ζεστασιά του ανθρώπινου κορμιού. Όταν χτυπιούνται από ένα βλήμα, τα εχθρικά τανκς εκρήγνυνται σ' ένα σύννεφο από συμμετρικά θραύσματα, σαν υαλοπίνακας που θρυμματίζεται. Το παιχνίδι είναι μια εικόνα πολέμου χωρίς θάνατο, μια καθαρά μηχανική μάχη, που δεν απεικονίζει τίποτε άλλο από μια σύγκρουση δεδομένων, δημιουργώντας τις εκρήξεις του πολέμου χωρίς πουθενά να υποδηλώνεται ο ανθρώπινος όλεθρος.

Αλλά το *Battlezone* πυροδότησε και τη φαντασία των λογοτεχνών. Το 1982, ο βρετανός συγγραφέας Μάρτιν Έμις [Martin Amis] –ηλικίας, τότε, μόλις τριάντα δύο ετών και φανατικός παίκτης των arcade παιχνιδιών– εξέδωσε έναν λησμονημένο σήμερα τόμο με θέμα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που λειτουργούσαν με κερματοδέκτη, επιγραφόμενο *Invasion of the Space Invaders* [Εισβολή των διαστημικών εισβολέων]. Πρόκειται για έναν πολύχρωμο, μεγάλου σχήματος οδηγό για να κα-

τακτήσει κανείς τα μυστικά των καλύτερων παιχνιδιών της εποχής, γραμμένο σε εντυπωσιακά λαϊκό και ενθουσιώδη τόνο. Ο Έμις έχει έκτοτε σχεδόν αποκηρύξει το βιβλίο (σύμφωνα με μια μαρτυρία, και μόνο η αναφορά σε αυτό παρουσία του επισύρει ένα κατακεραυνωτικό βλέμμα), το οποίο όμως δεν παύει να αποτελεί μια από τις πρώτες και πιο εμβριθείς προσπάθειες ανάλυσης της αισθητικής των βιντεοπαιχνιδιών. Σε αυτό ο Έμις ομολογεί έναν έρωτα για το *Battlezone*, το οποίο περιγράφει ως ένα «φουτουριστικό παιχνίδι με άρματα, με το πραγματικό πηδάλιο ενός τανκ, ραντάρ, εχθρούς και πεδίο μάχης σχεδιασμένο με γεωμετρικά περιγράμματα, με εκπληκτική ακρίβεια στην απόδοση της απόστασης και της προοπτικής». Σύμφωνα με τον Έμις, η μοναδική για τα δεδομένα της εποχής δημιουργία της αίσθησης ενός εικονικού χώρου απαιτούσε από τον παίκτη να αναπτύξει έναν νέο τρόπο σκέψης, έναν νέο τρόπο για να προσανατολίζεται μέσα στον φανταστικό κόσμο του παιχνιδιού. Το *Battlezone*, γράφει, είναι «ένα παιχνίδι που απαιτεί ιδιαίτερη αντίληψη».

«Θαυμάστε, καταρχάς, το κομψό χειριστήριο», προτείνει. «Στην αρχή θεώρησα πως ήταν ένα τέχνασμα εντυπωσιασμού γιατί όχι απλώς ένα μονό τζόιστικ; Αλλά το τιμόνι που σφίγγεις και με τις δυο σου γροθιές σού δίνει μια καίρια αίσθηση ταυτόχρονης κίνησης προς τα εμπρός και πλάγια, και εντείνει τη δραματικότητα της όπισθεν κίνησης, όταν προσπαθείς σαν τρελός να αποφύγεις τα εχθρικά πυρά. Το ραντάρ είναι σχετικά προχειροφτιαγμένο, αλλά η οθόνη είναι ένα πραγματικό στολίδι, που συνδυάζει την αισθητική της οπ ή της ποπ αρτ με την αίσθηση μιας αυθεντικής ζώνης μάχης: περιορισμένο οπτικό πεδίο, δυσάρεστες εκπλήξεις, πανικόβλητες ρυθμίσεις καθώς το εχθρικό τανκ κάνει αργά μεταβολή για να σε βάλει στο στόχαστρό του». (Ένας άλλος βρετανός λάτρης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ο Στίβεν Πουλ [Steven Poole], διόρθωσε τις αναφορές του Έμις στην ιστορία της τέχνης, στην άρτια επεξεργασμένη μελέτη σχετικά με την αισθητική των βιντεοπαιχνιδιών που εξέδωσε το 2002 με τίτλο *Trigger Happy*. «Ενώ η ποπ αρτ

αρέσκεται σε ζωηρόχρωμες επίπεδες φωτοσκιάσεις και καθαρές καμπύλες», αντιτείνει φλεγματικά ο Πουλ, «το *Battlezone* περιφρονεί καταφανώς το χρώμα, το υλικό, την ίδια την ύλη. Αυτές οι ιδιότητες, μοιάζει να μας ψιθυρίζει μαυλιστικά, είναι ούτως ή άλλως απατηλές: Το παν είναι η ακμή· το όριο όπου το ένα επίπεδο συναντά το άλλο, όπου ο πυργίσκος ενώνεται με τον κορμό, όπου το βλήμα συναντά το πλευρό του εχθρικού τανκ».)

Σύμφωνα με τον Έμις, το *Battlezone* προσείλκυε μια ιδιαίτερη κατηγορία παικτών, λίγο διαφορετική από τον μέσο έφηβο που είχε παθιαστεί με το *Pac-Man*. «Προσελκύει ένα κοινό σχετικά μεσαίας τάξης και μεγαλύτερης ηλικίας», αναφέρει. «Οι φίλοι και οι θαυμαστές του είναι χαρακτήρες έντονοι, με σφιγμένα χείλη, που οι φαντασιώσεις τους εμφανίζουν μια σαφώς αρειμάνια προδιάθεση. Ασφαλώς, μου φαίνονται πλασμένοι από τη στόφα των αξιωματικών». Αν αυτός ο χαρακτηρισμός μπορεί να ερμηνευθεί ως κάτι περισσότερο από απλή διακωμώδηση, θα μπορούσε να πει κανείς ότι συμφωνεί με το στερεότυπο που θέλει τον ερασιτέχνη war gamer να είναι ένας πλαδαρός, δειλός, άνευρος άνθρωπος, που μολαταύτα κρύβει μέσα του έναν Ναπολέοντα τον οποίο αφήνει να εκδηλωθεί μόνο μέσα σ' αυτούς τους ψεύτικους πολέμους –ένας τύπος ανθρώπου ίσως ακόμη πιο διαδεδομένος στη Βρετανία απ' ό,τι στις Ηνωμένες Πολιτείες. «Αυτοί οι Ρόμελ και οι Πάτον που κατακλύζουν τις αίθουσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών», συνεχίζει ο Έμις, «μοιάζουν να ξέρουν ακριβώς τι συμβαίνει και πού βρίσκεται το καθετί. Τα εχθρικά τανκς βάλλουν εναντίον τους, αλλ' αυτοί έχουν εκτιμήσει στην εντέλεια τη γωνία· τα βλήματα τους προσπερνούν· υποχωρούν, ελίσσονται κι ύστερα επιστρέφουν αποφασιστικά για να εξαπολύσουν το δικό τους χτύπημα. Ονειρεύονται τη Βόρεια Αφρική, τη σφαγή της Καρχηδόνας, τις Θερμοπύλες. Εγώ δεν έχω ούτε την αντοχή ούτε τις ικανότητες ενός αξιωματικού».

Ο λαβύρινθος του Πλάτωνα

Παρότι συχνά αναφέρεται ως ο πρόγονος των first-person shooters βιντεοπαιχνιδιών, στην πραγματικότητα το *Battlezone* δεν ήταν το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιούσε μια τέτοια οπτική. Παιχνίδια αυτοκινητοδρομιών, όπως το *Night Driver* [Οδηγός της νύκτας], που κυκλοφόρησε η Atari το 1976, και το *Speed Freak* [Τρελαμένος με την ταχύτητα], που παρουσίασε η Vectorbeam το 1979, είχαν προσφέρει μια πρωτοπρόσωπη σκοπιά κατά το παρελθόν, παρότι ούτε το ένα ούτε το άλλο έδιναν στον παίκτη μεγάλα περιθώρια ελιγμών μέσα στα απολύτως στοιχειώδη εικονικά περιβάλλοντά τους –δημιουργούμενα από μερικές κουκκίδες οι οποίες κινούνταν προς τα κάτω επιδιώκοντας να αναπαραστήσουν το περίγραμμα απλώς ενός δρόμου μέσα στο σκοτάδι. Και, οπωσδήποτε, δεν εμπεριείχαν όπλα. Όμως, ακόμη νωρίτερα σ' εκείνη τη δεκαετία, εμφανίστηκαν, ανεξάρτητα το ένα από το άλλο, δύο πρωτοποριακά πρωτοπρόσωπα παιχνίδια, τα οποία είχαν δημιουργηθεί μέσα στα online δίκτυα που χρησιμοποιούνταν κατά κύριο λόγο από τα αμερικανικά ερευνητικά και εκπαιδευτικά ιδρύματα.

Ένα παιχνίδι που κατά περίσταση αποκαλείται *MazeWar* (ίσως κατά παρωδία του *Spacewar!*), *Maze Wars*, *The Maze Game* ή απλά *Maze* [Λαβύρινθος] επινοήθηκε το 1973 από δύο φοιτητές προγραμματιστές οι οποίοι έκαναν την πρακτική τους άσκηση στο Ερευνητικό Κέντρο Έιμς [Ames Research Center]. Υπαγόμενο στη NASA, το εν λόγω κέντρο βρισκόταν στο Μόφετ Φιλντ, που τότε ήταν μια από τις κυριότερες αεροπορικές βάσεις του Πολεμικού Ναυτικού, φωλιασμένη στη Σίλικον Βάλεϊ. Στο *Maze War*, ένας πρωτοπρόσωπος πρωταγωνιστής περιπλανιόταν μέσα στα τείχη ενός wire-framed λαβυρίνθου, πυροβολώντας (ή πυροβολούμενος από) μια ορδή εχθρικών ρομπότ. Κατασκευασμένο από στοιχειώδη γεωμετρικά γραφικά, το *MazeWar* μοιάζει σαν ένα εργαστηριακό πείραμα, ιδωμένο από τη σκοπιά του πειραματόζωου ποντικού. Στα μέσα της δεκαετίας του '70, το παιχνίδι είχε πλέον διαδοθεί σε όλα τα κέντρα πλη-

ροφορικής της πανεπιστημιακής κοινότητας. Έγινε τόσο μεγάλο πάθος, που η DARPA το απαγόρευσε στο ARPAnet, γιατί περισσότερο από το ήμισυ της μηνιαίας κίνησης του δικτύου αναλωνόταν σε online αναμετρήσεις *MazeWar*.

Έναν χρόνο αφότου οι κομπιουτεράδες ανακάλυψαν τις συγκινήσεις του *MazeWar*, κάποιοι προγραμματιστές στο πανεπιστήμιο του Ιλινόις επινόησαν ένα διαφορετικό πρωτοπρόσωπο παιχνίδι, το οποίο δημιουργήθηκε για να παίζεται στο σήμερα εν πολλοίς λησμονημένο δίκτυο PLATO [Πλάτων]. Αρχικά χρηματοδοτούμενο από τον Στρατό, το Ναυτικό, την Αεροπορία και το Εθνικό Ίδρυμα Επιστημών, το PLATO ήταν ένα πρωτοποριακό δίκτυο που άρχισε να λειτουργεί κατά τη δεκαετία τού '60, ξεχωριστά από το ARPAnet, και που αναπτύχθηκε ειδικά για να προωθήσει εκπαιδευτικούς σκοπούς. Στα μέσα της δεκαετίας του '70, το δίκτυο PLATO είχε πλέον επεκταθεί σε περισσότερα από χίλια εκπαιδευτικά ιδρύματα ανά τις Ηνωμένες Πολιτείες. Οι επικοινωνιακές δυνατότητες που πρόσφερε κατέστησαν δυνατή την εφεύρεση πολλών εφαρμογών, που για να χρησιμοποιηθούν ευρέως στο Internet θα έπρεπε να περιμένουμε μέχρι τις δεκαετίες του '80 και του '90: στις αρχές της δεκαετίας του '70, οι χρήστες του PLATO ήδη χρησιμοποιούσαν κάποιες πρώιμες μορφές instant messaging [άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων], bulletin board [πινάκων ανακοινώσεων] και chat rooms [χώρων συζήτησης]. Οι πρώην χρήστες του PLATO θυμούνται σήμερα με νοσταλγία τις χαρακτηριστικές, επίπεδες «gas plasma» οθόνες του με το πορτοκαλί πλαίσιο, οι οποίες επέτρεπαν ένα βαθμό βελτίωσης στα γραφικά που το Internet δεν μπόρεσε να φτάσει παρά μόνο αφού μπήκαμε για τα καλά στη δεκαετία του '90.

Χάρη στις προηγμένες δυνατότητες απεικόνισης που παρείχε, το PLATO έγινε επίσης ένα γόνιμο φυτώριο για τα πρώτα online multiplayer παιχνίδια. Τα περισσότερα εξ αυτών δημιουργήθηκαν και κυκλοφόρησαν ανεπίσημα, καθώς οι παθιασμένοι κομπιουτεράδες των πανεπιστημίων διερευνούσαν τις δυνατότητες της καινοτόμου, ιδιαίτερα κατάλληλης για τη δημιουρ-

γία γραφικών, γλώσσας προγραμματισμού που χρησιμοποιούσε το δίκτυο. Στο περιβάλλον του PLATO, το μοίρασμα της πληροφορίας σε ένα ευρύ δίκτυο προκάλεσε τη δημιουργία ενός ταχέως αναπτυσσόμενου οικοσυστήματος ρηξικέλευθου λογισμικού και, συνακόλουθα, μιας κοινότητας αφοσιωμένων παικτών, ορισμένοι από τους οποίους αργότερα θα επάνδρωναν τη βιομηχανία των εμπορικών βιντεοπαιχνιδιών.

Ενώ, λόγου χάρη, η Πολεμική Αεροπορία βομβάρδιζε ακόμη φωτεινά σημαδάκια στην Ταϊλάνδη, οι χρήστες του PLATO έπαιζαν μια βελτιωμένη, δικτυακή εκδοχή του *Spacewar!* Ένα από τα πρώτα παιχνίδια που γεννήθηκαν στο περιβάλλον τού PLATO ήταν το *Empire* [Αυτοκρατορία], ένα team-based παιχνίδι διαγαλαξιακής κατάκτησης με εξελιγμένα γραφικά, το οποίο είχε δημιουργηθεί αρχικά από τον Τζον Νταλέσκε [John Daleske] και τον Σίλας Γουόρνερ [Silas Warner], και αποτελούσε μια ελεύθερη διασκευή του *Star Trek* (οι αρχικές ομάδες ονομάζονταν Ομοσπονδία, Καζάρι [ή Κλίνγκον], Ρόμιουλαν και Οράιον). Το 1974, ο προγραμματιστής Τζιμ Μπάουρι [Jim Bowery] έγραψε τον κώδικα μιας τρισδιάστατης εκδοχής του παιχνιδιού την οποία ονόμασε *Spasim*, ή *SPASIM*, σύμφωνα με την τάση των πρώτων προγραμματιστών να γράφουν όλα τα ονόματα με κεφαλαία. Το όνομα ήταν μια σύντμηση της φράσης «Space Simulation» [Προσομοίωση του διαστήματος»], παρότι οι παίκτες του εν τέλει το πρόφεραν «spasm» [σπασμός]. Έχοντας δημιουργηθεί για ένα νέο είδος επικοινωνιακού δικτύου, το *Spasim* με τη σειρά του εγκαινίασε ένα νέο είδος online φαινομένου –έναν φανταστικό τρισδιάστατο κόσμο, μια πλασματική αλλά επίκοινη πραγματικότητα. Μπορεί να θεωρηθεί ο πρόγονος των σημερινών massively multiplayer online παιχνιδιών όπως το *Ultima Online*, το *The Sims* ή το *World of Warcraft*. «Ήταν μεθυστικό να βλέπεις έναν δυναμικό μαθηματικό χώρο να δίνει πλήρως τρισδιάστατες εικόνες για πρώτη φορά», θυμόταν αργότερα ο Μπάουρι στην online αφήγησή του σχετικά με τη γένεση του *Spasim*. «Ένιωθα σαν συγχρόνως να δημιουργούσα και ν' ανακάλυπτα ένα νέο σύμπαν, όπως υποθέτω ότι αισθά-

νονται οι περισσότεροι δημιουργοί όταν διακατέχονται από τη μούσα τους».

Το *Spasim* άνοιξε πράγματι τις πύλες ενός νέου σύμπαντος. Ο Μπάουρι υποστηρίζει ότι υπάρχει μια «πνευματική γενεαλογία» που ξεκινάει από το *Spasim* και φτάνει στα αρκετά άλλα δικτυακά τρισδιάστατα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στο PLATO, τα οποία με τη σειρά τους θα ενέπνεαν μερικούς από τους πρώτους διάσημους τρισδιάστατους arcade τίτλους. Αφού μελέτησε τον κώδικα του *Spasim*, ή Γουόρνερ τον τροποποίησε και έφτιαξε το *Airace* [Αγώνας Ταχύτητας Αεροσκαφών], ένα multiuser[15] παιχνίδι που έδινε στον κάθε παίκτη μια πρωτοπρόσωπη άποψη του πιλοτηρίου ενός αεροσκάφους, μέσα από το οποίο μπορούσε να βλέπει ένα στοιχειώδες τοπίο και τα σκάφη των άλλων παικτών, καθώς παράβγαιναν το ένα με τ' άλλο. Το *Airace* μετεξελίχθηκε σε ένα παιχνίδι ονόματι *Airflight* [Πτήση]. Σύμφωνα με τον Μπάουρι και άλλους, το *Airflight* με τη σειρά του ενέπνευσε τον προγραμματιστή Μπρους Άρτγουικ [Bruce Artwick] για να δημιουργήσει το 1979 το παιχνίδι *Flight Simulator* [Προσομοιωτής Πτήσης], το πρώτο τέτοιο προϊόν που κυκλοφόρησε στο εμπόριο για χρήση σε οικιακό υπολογιστή. Ύστερα από αρκετές επιτυχημένες εκδόσεις, το *Flight Simulator* ανασχεδιάστηκε για την πρώτη γενιά προσωπικών υπολογιστών της IBM και έγινε η εξαιρετικά δημοφιλής σειρά *Microsoft Flight Simulator*, μια από τις πλέον μακρόβιες, καθοριστικές και επιτυχημένες σειρές βιντεοπαιχνιδιών όλων των εποχών.

Η «καλή» χάκερ Κάρολιν Μέινελ [Carolyn Meinel] περιγράφει την εμβυθιστική, σουρεαλιστική εμπειρία της από ένα απ' τα πρώτα παιχνίδια προσομοίωσης πτήσης που κυκλοφόρησαν στο PLATO, το οποίο πιθανώς ήταν το *Airfight*: «Κυβερνοπιλότοι απ' όλες τις ΗΠΑ διαλέγουν τα αεροσκάφη τους: Phantom, MiG, F-104, το X-15, Sopwith Camel. Εικονικοί πιλότοι απογειώνονται από ψηφιακά αεροδρόμια και προσπαθούν να κα-

15. Με δυνατότητα να φιλοξενεί παλλαϊκούς χρήστες συγχρόνως.

ταρρίψουν ο ένας τον άλλο και να βομβαρδίσουν τα αεροδρόμια ο ένας του άλλου. Ενώ πιλοτάρω ένα Phantom, βλέπω ένα μήνυμα στη βάση της οθόνης μου. "Ετοιμάζομαι να σε καταρρίψω". Ω, όχι, ένα MiG ακριβώς πίσω μου. Κάνω βουτιά και γυρίζω, ελπίζοντας να βάλω στο στόχαστρό μου τον βασανιστή μου. Η οθόνη μαυρίζει. Στο τερματικό μου εμφανίζεται το μήνυμα "Η επιτάχυνσή σου μόλις έφτασε τα 37 g. Αυτή τη στιγμή μοιάζεις περισσότερο με πίτσα παρά με ανθρώπινο ον, καθώς πέφτεις και ετοιμάζεσαι να τσακιστείς στη Γη"». Σε μια άλλη περίπτωση, η Μέινελ θυμάται την έκπληξή της, όταν είδε να μπαίνει στον χώρο της αερομαχίας ένα ομοίωμα του αστροπλοίου *Enterprise*, το οποίο κατέστρεψε όλα τα άλλα αεροσκάφη και εν συνεχεία εξαφανίστηκε. «Το PLATO παραβιάστηκε από χάκερ!» θυμάται ότι σκέφτηκε εκείνη τη στιγμή.

Το PLATO λειτούργησε επίσης ως εκκολαπτήριο για τον πρόδρομο του *Battlezone*, έναν προσομοιωτή άρματος μάχης ονόματι *Panther PLATO*. Το 1977, κάποιοι προγραμματιστές από τη Σχολή Τεθωρακισμένων του Στρατού των ΗΠΑ τροποποίησαν το *Panther PLATO* και δημιούργησαν το σήμερα εξαφανισμένο πρωτότυπο ενός εκπαιδευτικού συστήματος για πυροβολητές τεθωρακισμένων ονόματι *Panzer PLATO*, το οποίο λέγεται ότι αναπαρήγε με εξαιρετική ακρίβεια τη βαλλιστική των κανονιών. (Δεν είναι απολύτως σαφές από τις λιγοστές, αμφίβολης αξιοπιστίας αναφορές που διασώζονται στο μητρώο παιχνιδιών του *PLATO*, αν το *Panther PLATO* ήταν μια τροποποιημένη εκδοχή του *Panzer PLATO* ή το αντίστροφο· μια λεπτομερής ιστορία αυτού του παράλληλου Internet απομένει ακόμη να γραφτεί.) Σύμφωνα με τον Μπάουρι, το *Panther PLATO* υπήρξε η άμεση πηγή έμπνευσης για τη δημιουργία του *Battlezone*· ισχυρίζεται ότι η Atari είχε πρόσβαση στο PLATO και, ως εκ τούτου, οι άνθρωποί της είχαν κατά πάσα πιθανότητα γνωρίσει το *Panther PLATO* πριν από τις συσκέψεις καταιγισμού ιδεών που οδήγησαν στη δημιουργία του *Battlezone*.

Ηλεκτρικά νιάτα

Η σαρδόνια εκτίμηση του Μάρτιν Έμις για το φανατικό κοινό του *Battlezone* αποδείχτηκε πιο εύστοχη απ' ό,τι ίσως ο ίδιος συνειδητοποιούσε. Το 1980, αντιπρόσωποι από τη Διεύθυνση Εκπαίδευσης και Ανάπτυξης του Επιχειρησιακού Δόγματος [Training and Doctrine Command ή TRADOC] του Στρατού των ΗΠΑ προσέγγισαν την Atari, προτείνοντάς της να δημιουργήσει μια τροποποιημένη, πιο ρεαλιστική εκδοχή του παιχνιδιού, η οποία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως σύστημα εκπαίδευσης για το Όχημα Μάχης Πεζικού Bradley, ένα νέο τεθωρακισμένο όχημα που έμοιαζε με τανκ και μπορούσε να εκτελεί χρέη μεταγωγικού και άρματος μάχης, το οποίο είχε αρχίσει να χρησιμοποιείται μόλις εκείνη τη χρονιά. Ήταν το πρώτο πιθανό συμβόλαιο αμυντικών προμηθειών που προσφερόταν στην Atari· στο κάτω κάτω, ήταν μια παγκοσμίου φήμης φίρμα δημιουργίας καταναλωτικών ειδών, η οποία απευθυνόταν σε ένα νεαρής ηλικίας κοινό και εκείνη την εποχή βρισκόταν στην εμπροσθοφυλακή της βιομηχανίας υψηλής τεχνολογίας, όχι ένα από τα παραδοσιακά ονόματα που συνήθως προμήθευαν με τεχνολογία το Πεντάγωνο στην εποχή των mainframe υπολογιστών. Οι λαδί στολές των στρατηγών της TRADOC πρέπει να φάνηκαν απίθανο ταίριασμα με τα γραφεία της Atari, όπου τα στελέχη κυκλοφορούσαν με πόλο μπλουζάκια, τζιν παντελόνια και παπούτσια του τένις. Σε πολλές άλλες εταιρείες του κλάδου, ένα πιθανώς επικερδές συμβόλαιο με το Πεντάγωνο θα γινόταν δεκτό με ενθουσιασμό. Όμως στην Atari, όπου πολλοί ακόμη έμεναν πιστοί στην αμφισβητησιακή ηθική που είχαν αναπτύξει οι χάκερ κατά τις δεκαετίες του '60 και του '70, η προοπτική αυτή προκάλεσε έντονες ρήξεις μεταξύ των προγραμματιστών και της διοίκησης.

Σήμερα, η δημιουργία των βιντεοπαιχνιδιών ακολουθεί το πρότυπο συνεργασίας που εφαρμόζεται στην κινηματογραφική βιομηχανία του Χόλιγουντ, με πολυάριθμες ομάδες ατόμων να εργάζονται από κοινού για να δημιουργήσουν ένα μόνο παιχνίδι. Όμως,

το 1981, η διαδικασία έφερε πολύ πιο έντονα τη σφραγίδα ενός δημιουργού· τα παιχνίδια που κυκλοφορούσαν στο εμπόριο ήταν κατά κανόνα δημιουργήματα ενός μεμονωμένου προγραμματιστή, ή ίσως μιας ομάδας δύο ή τριών προγραμματιστών, παρότι η αρχική σύλληψη μπορεί να είχε συζητηθεί σε μια ευρύτερη σύσκεψη καταιγισμού ιδεών. Στην περίπτωση του *Battlezone*, ο εν λόγω δημιουργός ήταν ο σπουδαίος σχεδιαστής Εντ Ρότμπεργκ [Ed Rotberg], ο οποίος δεν αισθάνθηκε καθόλου ευτυχής στην ιδέα ότι το καινοτόμο και επιτυχημένο arcade παιχνίδι του θα χρησιμοποιούνταν από τον Στρατό. «Θεωρούσα ότι δεν έπρεπε να προχωρήσουμε σε αυτή τη δουλειά», είπε αργότερα ο Ρότμπεργκ στον μελετητή της ιστορίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών Στίβεν Λ. Κεντ [Steven L. Kent], στο *The Ultimate History of Video Games* [Η αληθινή ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών]. «Δεν πρέπει να ξεχνάτε πώς είχαν τα πράγματα στα τέλη της δεκαετίας του '70 και από πού προερχόμασταν όσοι εργαζόμασταν σε αυτόν τον τομέα –το πολιτισμικό μας υπόβαθρο. Υπήρχαν πολλές θέσεις τις οποίες θα μπορούσε να διεκδικήσει με επιτυχία ένας επαγγελματίας προγραμματιστής στις βιομηχανίες που έμμεσα ή άμεσα είχαν πάρε-δώσε με τον Στρατό. Για όσους από εμάς καταλήξαμε ν' ασχολούμαστε με τα βιντεοπαιχνίδια... ήταν λίγο σαν μια πράξη κόντρα στο κατεστημένο. Δεν θέλαμε να έχουμε καμία σχέση με τον Στρατό. Εγώ έφτιαχνα παιχνίδια· δεν ήθελα να εκπαιδεύσω ανθρώπους να σκοτώνουν».

Ένα άλλο που δεν ήθελε ο Ρότμπεργκ ήταν τα προσκόμματα των γραφειοκρατικών διαδικασιών και των κανονισμών τού Δημοσίου να περιπλέξουν την παραδείσια καλιφορνέζικη ατμόσφαιρα μέσα στην οποία εργάζονταν οι προγραμματιστές τής Atari την εποχή που η εταιρεία βρισκόταν στο απόγειό της. Θυμάται ότι οι διαμαρτυρίες του οδήγησαν σ' έναν γερό καβγά με τον πρόεδρο του τμήματός του, παρουσία μερικών από τα πλέον υψηλόβαθμα στελέχη της Atari. Παρ' όλα αυτά, η εταιρεία έμεινε αμετακίνητη στην απόφασή της να προχωρήσει στη δημιουργία ενός πρωτοτύπου για τον Στρατό. Κατόπιν αυτού, ο

Ρότμπεργκ επέμεινε ότι, αν ο κώδικας του παιχνιδιού του επρόκειτο να ξαναγραφτεί για να εναρμονιστεί με τις προδιαγραφές του Στρατού, θα έπρεπε να το κάνει αυτός ο ίδιος –παρότι το χρονοδιάγραμμα του Στρατού απαιτούσε να ολοκληρώσει ό,τι έγινε γνωστό ως *Army Battlezone* (που μερικές φορές αναφέρεται ως *Military Battlezone* ή απλώς ως *Bradley Trainer*) σε διάστημα μόλις τριών μηνών. Σύμφωνα με τον Ρότμπεργκ, ο Στρατός ήλπιζε να παρουσιάσει ένα λειτουργικό πρωτότυπο του *Army Battlezone* σε ένα επικείμενο διεθνές συνέδριο που διοργάνωνε η TRADOC, όπου θα ελάμβανε ευρεία δημοσιότητα μέσω μιας παγκόσμιας δορυφορικής μετάδοσης. «Από τη στιγμή που το *Battlezone* ήταν δικό μου γέννημα, και που αυτό το οποίο ήθελαν να τροποποιήσουν ήταν το *Battlezone*, και υπήρχε μια τακτή προθεσμία για να ολοκληρωθεί η δουλειά, συμφώνησα να κατασκευάσω το πρωτότυπο», θυμάται ο Ρότμπεργκ. Ωστόσο, έθεσε ως όρο στα αφεντικά του «να μου υποσχεθούν ότι δεν θα μου ζητούσαν να αναμειχθώ σε κανένα μελλοντικό σχέδιο συνεργασίας με τον Στρατό, οποιασδήποτε μορφής. Μου το υποσχέθηκαν, και εγώ έχασα τρεις μήνες από τη ζωή μου δουλεύοντας νυχθημερόν και μη βλέποντας σχεδόν καθόλου τη σύζυγό μου». Λίγο μετά την ολοκλήρωση του *Army Battlezone*, ο Ρότμπεργκ εγκατέλειψε την Atari και ίδρυσε μια νέα εταιρεία με μερικούς άλλους συναδέλφους του.

Η τροποποίηση του *Battlezone* με τον κερματοδέκτη ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα ακριβές σύστημα εκπαίδευσης αποδείχτηκε εκτενές εγχείρημα, συνεπαγόμενο πολυάριθμες και περίπλοκες μετατροπές τόσο στο λογισμικό όσο και στον υλικό εξοπλισμό του παιχνιδιού. «Πρώτα απ' όλα, δεν σχεδιάζαμε κάποιο φανταστικό τανκ, αλλά έπρεπε να αντιγράψουμε πιστά ένα άρμα μάχης που χρησιμοποιούσε το πεζικό, το οποίο είχε έναν πυργίσκο που μπορούσε να περιστρέφεται ανεξάρτητα από τον κορμό του οχήματος», είπε ο Ρότμπεργκ στον Κεντ. Στο *Battlezone*, το άρμα μπορούσε να βάλλει μόνο προς μία κατεύθυνση: προς τα εμπρός. Για να αναπαράγει με ακρίβεια το πραγματικό βελγικές του Bradley, το *Army Battlezone*

έπρεπε να επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο να σκοπεύει μέσα σε ένα πολύ πιο ευρύ πεδίο δράσης. Τα νέα πυροβόλα του παιχνιδιού ήταν σχεδιασμένα με πρότυπο τα πραγματικά όπλα που έφερε το Bradley σε όλες τις λεπτομέρειες, μέχρι και στον αριθμό των βλημάτων που μπορούσαν να ρίχνουν πριν χρειαστούν ξαναγέμισμα. «Διέθετε μια ποικιλία όπλων, από τα οποία μπορούσε να διαλέξει ο πυροβολητής», θυμάται ο Ρότμπεργκ. «Αντί για ένα κανόνι που αψηφούσε τη βαρύτητα, εδώ έπρεπε να συνυπολογίσουμε τη βαλλιστική. Έπρεπε να υπάρχουν αναγνωρίσιμοι στόχοι, γιατί ήθελαν να εκπαιδεύσουν τους πυροβολητές να αναγνωρίζουν τη διαφορά ανάμεσα σε φιλικά και εχθρικά οχήματα. Συνεπώς, έπρεπε επίσης να σχεδιάσουμε με πιστότητα ένα πλήθος διαφορετικών τύπων εχθρικών και φιλικών οχημάτων. Στη συνέχεια, έπρεπε να αποδώσουμε με ακρίβεια τον τρόπο λειτουργίας των διαφόρων όπλων, λαμβάνοντας υπόψη τους νόμους της φυσικής». Τα άρματα των αντίπαλων δυνάμεων σχεδιάστηκαν να αντικατοπτρίζουν τα χαρακτηριστικά των σοβιετικών αρμάτων της εποχής. Στην αρχική μορφή του παιχνιδιού, από καιρό σε καιρό εμφανίζονταν στην οθόνη ιπτάμενοι δίσκοι, τους οποίους ο παίκτης μπορούσε να καταρρίψει. Αυτοί αντικαταστάθηκαν από σοβιετικά ελικόπτερα. Επίσης, προστέθηκαν άρματα των ΗΠΑ και του ΝΑΤΟ· οι μελλοντικοί πυροβολητές έπρεπε να μάθουν να διακρίνουν μεταξύ συμμάχων και εχθρών, αποφεύγοντας να βάλλουν εναντίον των φίλων τους.

Το *Army Battlezone* παρεξέκλινε επίσης από την κονσόλα με τα δύο τζόιστικ του αρχικού παιχνιδιού. Ο Ρότμπεργκ και οι συνεργάτες του αντικατέστησαν τα χειριστήρια της arcade εκδοχής με ένα ιδιότυπο χειριστήριο σε σχήμα Η που έμοιαζε με ξεγυμνωμένο τιμόνι οδήγησης, σχεδιασμένο να αντιγράφει πιστά το πραγματικό πηδάλιο του οχήματος Bradley σε μικρότερη κλίμακα, και πρόσθεσαν μια σειρά από διακόπτες και κουμπιά τα οποία ρύθμιζαν το βελτηνεκές, την επιλογή οπλικού συστήματος και άλλες λειτουργίες –μια πολύ πιο πολύπλοκη διάταξη απ' οτιδήποτε μπορούσε να βρει κανείς στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών της γειτονιάς του. Παρότι το κοινό των βι-

ντεοπαιχνιδιών δεν θα είχε ποτέ την ευκαιρία να εξουδετερώσει τη σοβιετική απειλή στο *Army Battlezone*, το ιδιότυπο χειριστήριό του εμφανίστηκε τελικά στην αγορά. Κατά τις τελευταίες ημέρες του στην Atari, ο Ρότμπεργκ εργάστηκε σε ένα ακόμα πρωτοπρόσωπο παιχνίδι με διανυσματικά γραφικά, το οποίο προσωρινά είχε ονομαστεί *Warp Speed* [Ιλιγγιώδης ταχύτητα], αλλά αποχώρησε από την εταιρεία πριν το ολοκληρώσει. Την ίδια περίπου εποχή, η Atari οριστικοποίησε μια συμφωνία να παραγάγει παιχνίδια με ήρωες και θέματα που είχαν κατοχυρωθεί ως ιδιοκτησία της Lucasfilm, και έτσι το *Warp Speed* ολοκληρώθηκε και κυκλοφόρησε στην αγορά το 1983 με τη μορφή του arcade παιχνιδιού *Star Wars* [Ο πόλεμος των άστρων], χρησιμοποιώντας το χειριστήριο του *Army Battlezone*. Οι νεαροί λάτρεις του *Star Wars* ασφαλώς δεν φαντάζονταν, καθώς κατέρριπταν τα wire-framed TIE Fighters[16] που περνούσαν με ταχύτητα μπροστά από το Αστέρι του Θανάτου, ότι έσφιγγαν στα χέρια τους ένα προσεκτικά κατασκευασμένο αντίγραφο του πηδαλίου του Οχήματος Μάχης Πεζικού Bradley.

Το τι απέγιναν, ωστόσο, τα πραγματικά πρωτότυπα του *Army Battlezone*, παραμένει εν πολλοίς μυστήριο· απ' ό,τι φαίνεται, η Atari κατασκεύασε μόνο δυο-τρία πρωτότυπα και δεν υπάρχει καμία ένδειξη ότι το σύστημα χρησιμοποιήθηκε ποτέ στην πράξη για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Η τύχη που είχαν αυτές οι λίγες κονσόλες παρέμενε επί δεκαετίες ένας θρύλος στον μικρόκοσμο των συλλεκτών arcade παιχνιδιών· παρά τις μαρτυρίες του Ρότμπεργκ και άλλων, κάποιοι φανατικοί λάτρεις των βιντεοπαιχνιδιών αμφέβαλλαν ακόμη και για το αν τα πρωτότυπα είχαν ποτέ κατασκευαστεί ή, σε περίπτωση που είχαν, υπέθεταν ότι σύντομα είχαν αποσυναρμολογηθεί.

Μια κονσόλα του *Army Battlezone* πιθανώς ήταν ακόμη σε χρήση τουλάχιστον μέχρι το 1983, όταν ένας δημοσιογράφος τής

16. Αστρικά μαχητικά σκάφη τα οποία εμφανίζονται στο σύμπαν της σειράς ταινιών επιστημονικής φαντασίας *Star Wars*.

εφημερίδας *Christian Science Monitor* παρακολούθησε ένα συνέδριο του Συλλόγου του Αμερικανικού Στρατού στην Περιοχή τής Ουάσινγκτον, το οποίο περιελάμβανε και αυτό που η εφημερίδα αποκαλούσε χαρακτηριστικά «ένα παζάρι όπλων», με περισσότερα από διακόσια περίπτερα όπου επεδείκνυαν την πιο πρόσφατη πραμάτεια τους οι κυριότεροι προμηθευτές του Πενταγώνου. «Παραδίπλα, ένας νεαρός πολίτης, προφανώς ανώτερο στέλεχος κάποιας εταιρείας, είχε προσηλωθεί με πάθος στο βιντεοπαιχνίδι *Battlezone* της Atari που είχε στήσει ένας έμπορος όπλων», έγραφε ο δημοσιογράφος, ο οποίος αντιμετώπιζε με έντονα επικριτική διάθεση αυτή τη σύναξη των καπιταλιστών του Ψυχρού Πολέμου· το νεαρό στέλεχος στο βιντεοπαιχνίδι έμοιαζε να συνοψίζει την ιδέα που είχε γι' αυτό τον κόσμο. «Δεν ξέρω γιατί ακριβώς, αλλά καθώς παρατηρούσα αυτήν την πεμπτουσία της εθνικής ασφάλειας στην πλέον αγοραία μορφή της», συνέχιζε ο δημοσιογράφος, «μου ήρθαν στο νου τα λόγια του Χέρμαν Μέλβιλ [Herman Melville]: "Όλοι οι πόλεμοι είναι παιδαριώδεις και τους κάνουνε παιδιά"».

Ωστόσο, το 2002, ένας συλλέκτης arcade βιντεοπαιχνιδιών ονόματι Σκοτ Έβανς [Scott Evans] απέκτησε μια από τις πρωτότυπες κονσόλες του *Army Battlezone* και δημοσίευσε φωτογραφίες της στον διαδικτυακό του τόπο, το Μουσείο Παιχνιδιών της Atari (atarigames.com). Σύμφωνα με τις φωτογραφίες, μοιάζει με μια συνηθισμένη κονσόλα του *Battlezone*, με τη χαρακτηριστική οθόνη σε σχήμα φινιστρινιού και πολύχρωμα σχέδια στο πλάι του κουβουκλίου που απεικονίζουν πορτοκαλιά, μοβ και γαλάζια άστρα να σχίζουν προς τα πάνω τον ουρανό με φόντο το σκίτσο ενός τανκ. Στο μπροστινό μέρος, ωστόσο, ένας πίνακας με κουμπιά, διακόπτες και το ιδιόμορφο πηδάλιο του Bradley έχει αντικαταστήσει την επιφάνεια με το διπλό τζόιστικ. Πάνω από την οθόνη, ο τίτλος της οριζόντιας επιγραφής έχει αλλάξει· εκεί όπου συνήθως γράφει BATTLEZONE, μπορεί να διαβάσει κανείς BRADLEY TRAINER, με στρατιωτικού στιλ κεφαλαία γράμματα, πάνω από το σκίτσο ενός τανκ που εκτοξεύει ένα βλήμα. Ένας ανώνυμος πρώην υπάλληλος της Atari

έστειλε στον Έβανς ένα e-mail σχετικά με το εύρημά του. «Είμαι πραγματικά περίεργος να μάθω πού το βρήκες», γράφει. «Απ' όσο όλοι ξέρουν (ή θέλουν να παραδεχτούν), κατασκευάστηκαν μόνο δύο. Το ένα πήγε σε ένα συνέδριο στο Φορτ Γιούστις [την έδρα του Κέντρου Υποστήριξης Εκπαίδευσης της TRADOC στη Βιρτζίνια] και δεν το ξαναείδε ποτέ κανείς. Το άλλο βρίσκεται στην αποθήκη του πρώην αφεντικού μου».

Αυτοματοποιημένος πόλεμος

Στις αρχές της δεκαετίας του '80, τα βιντεοπαιχνίδια μετρούσαν ήδη περισσότερο από δέκα χρόνια παρουσίας στη ζωή μας, χωρίς ποτέ να απομακρυνθούν πολύ από τον κόσμο των τεχνολόγων που εργάζονταν για το Πεντάγωνο. Τι ήλπιζε, λοιπόν, να αποκομίσει ο Στρατός από το *Army Battlezone*; Σύμφωνα με τον Ρότμπεργκ, το εθιστικό game play του παιχνιδιού ήταν ένας σημαντικός παράγοντας· πολύτιμη εκπαίδευση θα μπορούσε να ενσωματωθεί σε ένα ευχάριστο μέσο διασκέδασης, παρακινώντας με τον τρόπο αυτό τους στρατιώτες να βελτιώσουν αφ' εαυτών τις δεξιότητές τους. «Σκέφτηκαν ότι ένας τέτοιος προσομοιωτής θα μπορούσε να λάβει μορφή παιχνιδιού, που θα ενεθάρρυνε τους στρατιώτες να το χρησιμοποιούν», είπε ο Ρότμπεργκ σε μια συνέντευξη στα μέσα της δεκαετίας του '90. «Θα μάθαιναν όχι μόνο τον βασικό χειρισμό της τεχνολογίας του οχήματος Bradley, αλλά και να διακρίνουν τις φιγούρες των φιλικών και των εχθρικών οχημάτων».

«Η ιδέα είναι να πάρουμε ένα ήδη υπάρχον σύστημα παιχνιδιών ή, αν θέλετε, μια "συσκευή" παιχνιδιών –δεν μου αρέσει η λέξη "παιχνίδι"–, να την τροποποιήσουμε ώστε να προσομοιώνει ένα σύγχρονο οπλικό σύστημα και να ενσωματώσουμε σε αυτήν όλα τα στοιχεία ενός πραγματικού οχήματος μάχης», δήλωσε στην εφημερίδα *Philadelphia Enquirer* ο υπεύθυνος του εγχειρήματος που είχε ορίσει η TRADOC, ο λοχαγός Στίβεν Τζ. Κοξ [Steven J. Cox], το 1982. «Αν ο εκπαιδευόμε-

νος αποδίδει το ίδιο καλά στο πραγματικό άρμα μάχης όσο απέδιδε και στη συσκευή, τότε θα έχουμε αποκτήσει μια συσκευή η οποία θα μας δίνει το ίδιο αποτέλεσμα με την εκπαίδευση σε ένα πραγματικό άρμα μάχης, αλλά με σημαντικά χαμηλότερο κόστος», μια συσκευή η οποία θα μπορούσε να «δοκιμάσει τις ψυχοκινητικές ικανότητες» του εκπαιδευόμενου με επιτυχία, πριν καν αυτός πατήσει το πόδι του σε ένα πραγματικό άρμα μάχης.

Ο στρατηγός Ντον Α. Στάρι [Donn A. Starry], διοικητής της TRADOC στις αρχές της δεκαετίας του '80, επέβλεψε τη συνεργασία με την Atari. Έχοντας ηγηθεί πολεμικών επιχειρήσεων στο Βιετνάμ και στην Κορέα, ο Στάρι διετέλεσε επικεφαλής της TRADOC από το 1977 μέχρι το 1981, ενώ αργότερα βοήθησε στον σχεδιασμό της επιχείρησης «Καταιγίδα της Ερήμου». Κατά τη θητεία του στην TRADOC διαπίστωσε την ανάγκη εφαρμογής νέων μεθόδων εκπαίδευσης, οι οποίες θα ήταν πιο συμβατές με τις εμπειρίες των στρατιωτών που είχαν μεγαλώσει σε μια ηλεκτρονική εποχή. «Έχουν μάθει να μαθαίνουν σε έναν διαφορετικό κόσμο», δήλωσε σε μια διάλεξή του στην ετήσια συγκέντρωση των στελεχών της TRADOC το 1981, «σε έναν κόσμο όπου κυριαρχούν η τηλεόραση, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα βιντεοπαιχνίδια, οι κομπιούτερ και ένα πλήθος άλλων ηλεκτρονικών συσκευών. Ανήκουν στη γενιά της τηλεόρασης και της τεχνολογίας. Σε μια εποχή που έχει γνωρίσει τόσο ασύλληπτα τεχνολογικά επιτεύγματα, πώς είναι δυνατόν οι στρατιώτες μας να κάθονται ακόμη σε παραδοσιακές αίθουσες διδασκαλίας, να παρακολουθούν τις κλασικές παραδόσεις, να εξαρτώνται από βιβλία και άλλη αναγνωστέα ύλη τυπωμένη στο χαρτί, όταν πιθανώς νέα και καλύτερα εκπαιδευτικά μέσα είναι διαθέσιμα εδώ και πολλά χρόνια;» (Επιπρόσθετα, ο Στάρι ίσως είχε δει τουλάχιστον κάποιους εκπροσώπους αυτής της ηλεκτρονικής γενιάς να μαθαίνουν μέσω υπολογιστών χρησιμοποιώντας το ARPAnet και το δίκτυο PLATO, που αμφότερα ήταν διαθέσιμα στις εκπαιδευτικές μονάδες του στρατού εκείνη την εποχή.)

Αν οι ιδέες του Στάρι θυμίζουν περισσότερο εκείνες του Μάρσαν ΜακΛούαν [Marshall McLuhan] παρά του Ντάγκλας ΜακΆρθουρ [Douglas MacArthur], είναι χρήσιμο να σημειώσουμε μια θεωρία που διατύπωσε ο πρώτος εκ των δύο αυτών διανοητών. Ο καναδός θεωρητικός υποστήριξε στο *Understanding Media: The Extensions of Man*[17] ότι, ενώ η πυρίτιδα ήταν γνωστή από αιώνες, η ιδέα ότι μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για να προωθήσει ένα βλήμα μέσα στον χώρο προς κάποιον στόχο προέκυψε μόνον αφού οι καλλιτέχνες είχαν καταφέρει να κατακτήσουν τα μυστικά της γραμμικής προοπτικής στη ζωγραφική. Ο ισχυρισμός του ΜακΛούαν στην πραγματικότητα είναι ιστορικά εσφαλμένος –πυροβόλα όπλα υπήρχαν τουλάχιστον εκατό χρόνια πριν από τις αρχές του 16ου αιώνα, όταν ο Φίλιπο Μπρουνελέσκι [Filippo Brunelleschi] ανακάλυψε και πάλι τους χαμένους κανόνες της κλασικής αρχαιότητας για να δημιουργείς την ψευδαίσθηση του βάθους μέσα από κατευθυντήριες γραμμές της σύνθεσης οι οποίες συγκλίνουν σε ένα σημείο φυγής– αλλά το ευρύτερο νόημα των λόγων του παραμένει ουσιώδες. Γιατί, παρόλο που το εγχείρημα του *Army Battlezone* δεν έμελλε να ευοδωθεί καθεαυτό, ο εικονικός τρισδιάστατος χώρος που αποκάλυψε το *Battlezone* του Ρότμπεργκ έδωσε το έναυσμα σε κάποιους σκεπτόμενους στρατιωτικούς της TRADOC για να φανταστούν μια νέα μορφή εκπαίδευσης για τη μάχη. Όπως στον τεχνομύθο του ΜακΛούαν, μια έντεχνη αναπαράσταση επηρέασε την τέχνη του πραγματικού πολέμου.

Κάποιοι μελετητές της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών έχουν υποθέσει ότι ο Στρατός σκόπευε να παρακάμψει τις συνήθεις διαδικασίες που διείπαν τη διενέργεια προμηθειών και να αγοράσει μονάδες του *Army Battlezone* από την Atari όχι ως επίσημα εκπαιδευτικά συστήματα, αλλά απλώς ως ένα ακόμη μέσο διασκέδασης το οποίο θα διοχέτευαν στα κέντρα ψυχαγωγίας των μονάδων, παρεισάγοντας έτσι λίγη πολύτιμη εκπαί-

17. Τίτλος της ελληνικής έκδοσης: *Media, οι προεκτάσεις του ανθρώπου.*

δευση στον χρόνο αναψυχής των στρατιωτών. Ενώ αυτή η φήμη παραμένει ανεξακρίβωτη, ένα άρθρο σχετικά με τα νέα εκπαιδευτικά συστήματα που δρομολογούνταν κατά τις αρχές τής δεκαετίας του '80 στο περιοδικό *Army* αναφέρει ότι «ο Στρατός σχεδιάζει να χρησιμοποιήσει, τόσο επίσημα όσο και ανεπίσημα, ειδικά προγραμματισμένα βιντεοπαιχνίδια τύπου arcade», προσθέτοντας ότι η Σχολή Τεθωρακισμένων του Στρατού στο Φορτ Νοξ του Κεντάκι «σκοπεύει να εξοπλίσει τα κέντρα ψυχαγωγίας και άλλους χώρους όπου συγκεντρώνονται οι στρατιώτες όταν είναι εκτός υπηρεσίας με arcade βιντεοπαιχνίδια τα οποία θα βασίζονται στους εκπαιδευτικούς προσομοιωτές των αρμάτων μάχης M60 και M1, προκειμένου να προσφέρει μέσα διασκέδασης τα οποία θα έχουν πρακτική αξία και θα υποκινούν τον ανταγωνισμό όσον αφορά στοιχειώδεις ικανότητες πυροβολικής και διοίκησης».

Για τον Στάρι, το *Army Battlezone* ίσως έδειχνε επίσης τον δρόμο προς το μέλλον των μεθόδων στρατολόγησης. Στο κάτω κάτω, αν το να χειρίζεσαι ένα άρμα μάχης έμοιαζε όντως τόσο πολύ με το να παίζεις ένα βιντεοπαιχνίδι, τότε οι αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών της Αμερικής ήταν γεμάτες από πιθανούς νέους στρατιώτες. «Όλοι όσοι συρρέουν σ' αυτές τις αίθουσες, πηγαίνουν εθελοντικά», παρατήρησε ο Στάρι. «Και μάλιστα πληρώνουν για να χρησιμοποιήσουν τα μηχανήματα, και τα δύο τρίτα αυτών των παιχνιδιών είναι στρατιωτικού χαρακτήρα –αεροσκάφη εναντίον αεράμυνας, άρματα μάχης εναντίον αντιαρματικών και ούτω καθεξής».

Η εκτίμηση του Στάρι για τον αριθμό των arcade παιχνιδιών που γύρω στο 1981 είχαν στρατιωτική θεματολογία είναι ελαφρώς υπερβολική –οι παίκτες εκείνης της εποχής ήταν πιθανότερο να περιπλανιούνται στους φανταστικούς κόσμους τού *Centipede*, του *Frogger* ή του *Donkey Kong*. Παρά ταύτα, υπήρχε όντως ένας σημαντικός αριθμός τίτλων που παρουσίαζαν σενάρια στρατιωτικών επιχειρήσεων, έστω κι αν αυτά ήταν συνήθως συσκευασμένα σε ένα πλαίσιο επιστημονικής φαντασίας. Ερευνητές του Κέντρου Υποστήριξης Εκπαίδευσης της TRADOC

στο Φορτ Γιούστις της Βιρτζίνια σκέφτηκαν ότι αρκετά εξ αυτών θα μπορούσαν να αποτελέσουν τη βάση για τη δημιουργία πραγματικών εκπαιδευτικών εφαρμογών. Το 1981, εκπρόσωπος της TRADOC δήλωσε στο περιοδικό *Army* ότι η υπηρεσία είχε πραγματοποιήσει μια εκτεταμένη μελέτη της σκηνής των arcade παιχνιδιών και είχε καταλήξει στο συμπέρασμα ότι «πολλά από τα δημοφιλή arcade παιχνίδια ήδη διαθέτουν χαρακτηριστικά τα οποία θα μπορούσε να αξιοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς».

Σύμφωνα με την TRADOC, πολλά από τα παιχνίδια που είχαν σχεδιαστεί με πρωταρχικό σκοπό να αποσπάσουν όσο το δυνατόν περισσότερα κέρματα από τις τσέπες των εφήβων, έκρυβαν μιαν απραγματοποίητη δυνατότητα να εκπαιδεύσουν τις μελλοντικές γενιές των αμερικανών στρατιωτών. Το *Red Baron* [Κόκκινος Βαρόνος], επί παραδείγματι, ήταν ένα ακόμη πρωτοπρόσωπο παιχνίδι με διανυσματικά γραφικά που είχαν δημιουργήσει οι προγραμματιστές της Atari, σχεδιασμένο να «τρέχει» στον υλικό εξοπλισμό του *Battlezone*. Σύμφωνα με το ρεπορτάζ του *Army*, το παιχνίδι αυτό, το οποίο τοποθετούσε τον παίκτη στο πιλοτήριο ενός μαχητικού διπλάνου του Α' Παγκοσμίου πολέμου, θα μπορούσε να είχε «κάποια χρησιμότητα για τους πυροβολητές των ελικοπτέρων», ενώ το θρυλικό *Missile Command* της Atari «έχει σύστημα χειρισμού το οποίο μοιάζει πολύ με το ραντάρ FAAR, το σύστημα έγκαιρης προειδοποίησης που χρησιμοποιούν τα χερσαία συστήματα αεράμυνας για να ανιχνεύσουν εχθρικά αεροσκάφη τα οποία πετούν σε χαμηλό υψόμετρο». Ένα άλλο παιχνίδι, που στο άρθρο αναφέρεται ως *Ambush* [Ενέδρα], θα μπορούσε «να χρησιμοποιηθεί για να εκπαιδεύσει νέους υπαξιωματικούς στους τακτικούς ελιγμούς που μπορεί να πραγματοποιήσει μια ομάδα στρατιωτών». (Ο συντάκτης πιθανώς αναφέρεται είτε στο arcade παιχνίδι *M-79 Ambush* είτε στο οικιακό παιχνίδι κονσόλας *Armor Ambush*, αμφότερα δισδιάστατα, τριτοπρόσωπα παιχνίδια τύπου shooter με άρματα μάχης.)

Φανταστείτε πόσο παράξενο θα ήταν το εξής σενάριο: στρα-

τηγοί της TRADOC να βγαίνουν παγανιά στις συνοικιακές αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, με σημειωματάρια ανά χείρας, και να κρυφοκοιτάζουν πάνω από τους ώμους των εφήβων παικτών, προκειμένου να παρατηρήσουν και τις πλέον αδιόρατες λεπτομέρειες του πιο πρόσφατου shoot-'em-up. Θα ήταν όμως πράγματι τόσο ασυνήθιστο κάτι τέτοιο; Όπως δείχνει η ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών, οι άμεσοι πρόγονοι αυτών των «μπιμπλικιών» της δεκαετίας του '80 με τους χαρακτηριστικούς ηλεκτρονικούς ήχους είχαν προκύψει από έναν κόσμο mainframe υπολογιστών, η ύπαρξη του οποίου εξαρτιόταν άμεσα από τις στρατιωτικές ανάγκες του Ψυχρού Πολέμου. Ακόμη κι αν τα βιντεοπαιχνίδια είχαν προκύψει ως μια παρενέργεια της στρατιωτικής έρευνας, χρειάστηκε μόλις μια δεκαετία για να επιστρέψουν στη βάση τους, ούτως ειπείν. Το *Army Battlezone* ήταν μία μόνο περίπτωση αυτού του πάρε-δώσε ανάμεσα στους κόσμους της διασκέδασης και του πολέμου· ως πιλοτικό εγχείρημα, περιείχε εν σπέρματι πολλές ιδέες σχετικά με την ενσωμάτωση των βιντεοπαιχνιδιών στη στρατιωτική εκπαίδευση, οι οποίες θα καρποφορούσαν κατά τη δεκαετία του '90, όταν θα ήταν πλέον διαθέσιμες πιο προηγμένες και ευέλικτες τεχνολογίες.

Οι φερέλπιδες μαχητές των τζόιστικ

Η πρόχειρη εκτίμηση του στρατηγού Στάρι ότι τα arcade παιχνίδια είχαν στη συντριπτική τους πλειονότητα πολεμική θεματολογία ίσως να χωρούσε συζήτηση, η αλήθεια όμως ήταν πως ευθυγραμμιζόταν με ένα εντεινόμενο γενικότερο αίσθημα –μεταξύ των γονέων, τουλάχιστον– ότι τα βιντεοπαιχνίδια ήταν παράλογα βίαια, έως και μιλιταριστικά. Καθώς τα βιντεοπαιχνίδια γίνονταν αναπόσπαστο εξάρτημα των καθιστικών στα σπίτια όλης της υφηλίου και τα παιδιά εξαφανίζονταν κρυφά στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών της γειτονιάς με μαπούρια κερμάτων στο χέρι, εμφανίστηκε το πρώτο κύμα των, γνωστών σήμερα, αντιδράσεων κατά των βιντεοπαιχνιδιών.

Πολύ συχνά τα κύρια άρθρα των εφημερίδων της εποχής εκφράζουν τέτοιους φόβους από ομάδες γονέων, και, το 1985, η θεωρητικός των Μέσων Επικοινωνίας Τέρι Τολς [Terri Toles] αποτόλμησε να μπει σε μια συνοικιακή αίθουσα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, για να ερευνήσει την κατάσταση ιδίοις όμμασιν. Παρότι πιθανώς από άποψη πολιτικών πεποιθήσεων τοποθετούνταν στα αριστερά του Στάρι, η Τολς συμμερίζεται τις εκτιμήσεις του στρατηγού στο άρθρο της «Video Games and Military Ideology» [Βιντεοπαιχνίδια και μιλιταριστική ιδεολογία].

«Η σύνδεση είναι εμφανής στον παρατηρητή που απλώς θα μπει σε ένα τέτοιο κατάστημα», γράφει η Τολς. «Μια ματιά στα ονόματα των παιχνιδιών –όπως *Missile Command*, *Battlezone* και *Space War*– και στα σχέδια των μαχητικών αεροπλάνων που εφορμούν εναντίον του εχθρού, των επιβλητικών αρμάτων μάχης και των πολύχρωμων εκρήξεων που είναι ζωγραφισμένα πάνω στα μηχανήματα, φαίνεται να την αποδεικνύει. Όταν ο παρατηρητής στραφεί να δει ποιος είναι αυτός που προκαλεί λέγοντας "Υπάρχει πιο ισχυρός μαχητής από μένα;" σε πολιτισμένο τόνο, απλώς και μόνο για να ανακαλύψει ότι η φωνή προέρχεται από ένα μηχάνημα, οι υποψίες του επιβεβαιώνονται. Δεν είναι καν απαραίτητο να βρεθείς σ' ένα τέτοιο κατάστημα, για να εντοπίσεις την τάση που επικρατεί στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών. Και μόνο η ανάγνωση των άρθρων που δημοσιεύονται στις εφημερίδες για τα βιντεοπαιχνίδια είναι αρκετή για να σε εισαγάγει στους κόσμους του "ηλεκτρονικού σαδισμού", των "διαστημικών πολεμικών τεχνών" και των "διαστημικών στρατιωτών" που κατακλύζουν αυτές τις αίθουσες».

Παρότι ίσως όχι τόσο εντυπωσιακοί όσο οι φουτουριστικοί φανταστικοί ομόλογοί τους, σε κάποια από αυτά τα καταστήματα ψυχαγωγίας μπορούσε να βρεθούν και πραγματικοί στρατιώτες. Οι στρατολόγοι άρχισαν να επισκέπτονται τις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναζητώντας νέους πρόθυμους να καταταγούν στις Ένοπλες Δυνάμεις της χώρας· ένας αριθμός άρθρων σε εφημερίδες της εποχής επιβεβαιώνει ότι στρατολόγοι

του Στρατού, του Ναυτικού και των Πεζοναυτών έθεταν στο στόχαστρό τους παίκτες βιντεοπαιχνιδιών, είτε επειδή αυτή ήταν η επίσημη γραμμή που τους είχε δοθεί είτε από δική τους πρωτοβουλία. Ένα άρθρο που δημοσιεύτηκε το 1982 στην εφημερίδα *Philadelphia Inquirer* μάς παρουσιάζει έναν στρατολόγο των Πεζοναυτών ο οποίος σύχναζε στα εφηβικά στέκια τού Γούντμπερι, στο Νιου Τζέρσεϊ.

Σαν κυνηγός που παρακολουθεί ένα ελάφι σ' ένα σύδεντρο του δάσους, ο Τζον Φίσερ μπήκε στο κατάστημα με τα φλιπεράκια του Ντέπτφορντ Μαλ. Τα άψογα γυαλισμένα μαύρα παπούτσια του ήταν αθόρυβα σαν τα πέλματα της γάτας, καθώς ελισσόταν μέσα σ' έναν δαίδαλο βιντεομαχητών, που με τα γρήγορα σαν την αστραπή εφηβικά δάχτυλά τους εξόντωναν ορδές διαστημικών εισβολέων και φονικών ρομπότ με παλλόμενες ακτίνες λέιζερ. Ντυμένος με μια καλοσιδερωμένη, ωχροκίτρινη στολή, ο Φίσερ παρακολουθούσε τη δράση σιωπηλός, ενώ οι νεαροί δοκίμαζαν τα ανακλαστικά τους. Όταν υπήρχε μια ανάπαυλα στη δράση ή όταν ένας νεαρός ξέμενε από κέρματα, κινούνταν με τη χάρη και τη σβελτάδα ενός ταυρομάχου. Μ' ένα φιλικό χαμόγελο και με προτεταμένο το δεξί χέρι, συστηνόταν: «Γεια, είμαι ο λοχίας Ντέιβιντ Φίσερ, από τους Πεζοναύτες των ΗΠΑ. Αν μπορείς να μου διαθέσεις μερικά λεπτά, θα ήθελα να σου πω μερικά απ' αυτά που μπορεί να προσφέρει το Σώμα των Πεζοναυτών σε έναν νεαρό σαν κι εσένα».

Ένα άλλο άρθρο από την ίδια εφημερίδα έδινε το προφίλ τού αρχικελευστή Τζούλια Ριντ [Julia Reed], ο οποίος το 1981 είχε ανακηρυχθεί ναυτολόγος της χρονιάς στο Πολεμικό Ναυτικό και είχε ως βάση του την Καλιφόρνια. «Όταν παίζουν αυτά τα παιχνίδια, εκείνο που σκέφτονται είναι η άμυνα και η πρόκληση», υποστήριζε ο Ριντ. «Ειλικρινά, δεν είναι καθόλου διαφορετικό από τον πόλεμο. Δεν μου αρέσει που το θέτω έτσι, αλλά είναι αλήθεια... Πολλά από αυτά τα παιδιά έχουν αναπτύξει ένα ι-

διαίτερο ενδιαφέρον για την τεχνολογία και πολλά κατατάσσονται επειδή ξέρουν ότι ο τρόπος για να πας μπροστά στην κοινωνία την σήμερον ημέρα δεν είναι ένα μεταπτυχιακό δίπλωμα, αλλά μια στέρεη εκπαίδευση στην επεξεργασία δεδομένων».

«Πηγαίνω στα ηλεκτρονικά κατά τις τέσσερις το απόγευμα, εγκλιματίζομαι και τους παρακολουθώ να παίζουν», είπε ο Ρίντ στον δημοσιογράφο. «Αργότερα, ίσως παίξω κι εγώ ένα παιχνίδι μαζί τους και τους κεράσω μια Κόκα Κόλα. Αν έχω πέσει διάνα στην εκτίμησή μου, δεν κερδίζω το παιχνίδι. Αν κάνουν κουταμάρες και μπορώ να τους κερδίσω, δεν δείχνω κανένα έλεος. Όταν μιλάμε, προσπαθώ να τους βολιδοσκοπήσω· να ανακαλύψω τι κάνουν, τι θα ήθελαν να κάνουν... Ύστερα τους ρωτάω για το Ναυτικό κι αν έχουν σκεφτεί ποτέ τα σόναρ ή τα ραντάρ. Το εξήντα τοις εκατό δέχονται να υποβληθούν στην εισαγωγική δοκιμασία. Σε γενικές γραμμές, η βαθμολογία που συγκεντρώνουν είναι πολύ υψηλότερη από των άλλων υποψηφίων».

Στις συνεντεύξεις τους, οι στρατολόγοι ανέφεραν ως τον κύριο λόγο που τους ώθησε να εστιάσουν στους μαχητές των τζόιστικ τις ομοιότητες ανάμεσα στο να παίζεις βιντεοπαιχνίδια και στο να χειρίζεσαι οπλικά συστήματα. «Η μπίλια με την οποία μετακινείς το σταυρόνημα του όπλου σου προς κάθε κατεύθυνση πάνω στην οθόνη για να βρεις το στόχο στο *Missile Command* μοιάζει πολύ με το σύστημα που χρησιμοποιώ εγώ στην αεράμυνα», είπε στον ίδιο δημοσιογράφο ένας ανώνυμος ειδικός όπλων του Ναυτικού. «Το στίγμα του εχθρικού αεροσκάφους ορίζεται στην οθόνη σου από το ραντάρ. Το σκόπευτρό σου έχει τη μορφή ενός ηλεκτρονικού κέρσορα που κατευθύνεται από την μπίλια. Πατάς ένα κουμπί, οι πύραυλοι εκτοξεύονται και την επόμενη στιγμή το εχθρικό αεροσκάφος έχει γίνει σκόνη».

Το *Pushbutton Fantasies* [Αυτοματοποιημένες φαντασιώσεις] του Βίνσεντ Μόσκο [Vincent Mosco], μια επιστημονική μελέτη με θέμα τις κοινωνικές επιπτώσεις των αναδυόμενων, τότε, τεχνολογιών βίντεο, που δημοσιεύτηκε το 1982, περιείχε μια περιγραφή αυτών των εξορμήσεων στρατολόγησης στις αίθουσες

ηλεκτρονικών παιχνιδιών από τη σκοπιά ενός νεαρού παίκτη. Η μαρτυρία αποδίδεται σε έναν από τους προπτυχιακούς φοιτητές του Μόσκο, ο οποίος προφανώς ήταν ιδιοφυΐα στα arcade παιχνίδια.

Πέρυσι εργάστηκα σε μια αίθουσα με φλιπεράκια. Ως υπάλληλος του καταστήματος είχα πρόσβαση σε όσα από τα ελεύθερα φλιπεράκια, στη δική μου περίπτωση βιντεοπαιχνίδια, ήθελα να παίξω. Σύντομα, χάρη στις δεξιότητες που ήδη διέθετα και στην ταχύτητα που απέκτησα από την πολλή εξάσκηση, είχα γίνει ένας έμπειρος παίκτης. Αυτό είχε ως συνέπεια να με προσεγγίσουν σε τουλάχιστον δύο διαφορετικές περιπτώσεις άνθρωποι του Στρατού, προσπαθώντας με κάθε σοβαρότητα να με πείσουν να καταταγώ στις Ένοπλες Δυνάμεις. Η καλύτερη προσφορά μού έγινε από έναν υποστράτηγο, ενώ έκανα διακοπές στη Φλόριντα. Η τεχνική μου στο Missile Command *τον είχε εκπλήξει τόσο, που προσφέρθηκε να μεριμνήσει προσωπικά ώστε να παρακάμψω όλα τα χρονοβόρα προκαταρκτικά στάδια, όπως τη βασική εκπαίδευση και τα ασήμαντα, χαμηλά αμειβόμενα πόστα, και να ξεκινήσω από μια θέση η οποία απαιτούσε αυξημένες ικανότητες και εξασφάλιζε υψηλές αποδοχές στο τμήμα βαλλιστικής. Ήμουν δύσπιστος, και τον ρώτησα πώς έτυχε να βρεθεί σ' ένα τέτοιο κατάστημα, αλλά μου παρουσίασε μια γνήσια στρατιωτική ταυτότητα και μου εξήγησε ότι έφερνε συχνά τα εγγόνια του εκεί για να παίξουν.*

Η φαντασίωση ότι οι μαχητές των τζόιστικ μπορούσαν με μεγάλη ευκολία να μεταμορφωθούν σε πραγματικούς πολεμιστές βρήκε γόνιμο έδαφος στην ποπ κουλτούρα. Ο πολύς Στίβεν Σπίλμπεργκ [Steven Spielberg], αυθεντία στην εφηβική διασκέδαση της δεκαετίας του '80, ανέπτυξε αυτή την ιδέα στον πρόλογο που έγραψε για το *Invasion of the Space Invaders* του Έμις. «Οι εξωγήινοι έχουν κατακλύσει τη γη και ο κόσμος δεν θα είναι ποτέ ξανά ο ίδιος», γράφει ο σημαντικός δημιουργός.

«Πρέπει να το πιστέψετε –εδώ έχει ξεκινήσει ένας πόλεμος, και το παράδοξο *στον συγκεκριμένο* πόλεμο είναι ότι, άπαξ και κάνεις το λάθος να καταταγείς, θ' ανακαλύψεις ότι το αιματοκύλισμα της μάχης είναι ανεπανόρθωτα εθιστικό».

Αυτή την ιδέα, ότι τα πολεμικά βιντεοπαιχνίδια χωρίζονται από τον πραγματικό πόλεμο μόνο από μιαν αθέατη, εύκολα διαπερατή μεμβράνη, τη συναντάμε και στο θρίλερ *WarGames* [Πολεμικά παιχνίδια] που προβλήθηκε στις αίθουσες το 1983, όπου ένας πωρωμένος νεαρός χάκερ κατορθώνει να αποκτήσει πρόσβαση στο σύστημα πυραυλικού ελέγχου του Πενταγώνου μέσω του προσωπικού υπολογιστή του· νομίζοντας ότι έχει ανακαλύψει απλώς μια χρυσοφόρο φλέβα καλοσχεδιασμένων πολεμικών παιχνιδιών, αρχίζει να παίζει ένα το οποίο ονομάζεται «Παγκόσμιος Θερμοπυρηνικός Πόλεμος» και άθελά του ξεκινά μια προσομοιωμένη πυρηνική επίθεση, πυροδοτώντας παρ' ολίγον τον Γ΄ Παγκόσμιο πόλεμο.

Μια παιδική ταινία επιστημονικής φαντασίας που προβλήθηκε το 1985, το *The Last Starfighter* [Ο τελευταίος αστρικός μαχητής], βασίζεται σε μια συναφή ιδέα. Ο Άλεξ, ένας νεαρός ταλαντούχος παίκτης των arcade που ζει σε έναν καταυλισμό τροχόσπιτων στην Καλιφόρνια, δέχεται την επίσκεψη ενός απεσταλμένου από έναν άλλο πλανήτη, ο οποίος τον απάγει για να βοηθήσει μια εξωγήινη φυλή να πολεμήσει τους εχθρούς της στο απώτερο διάστημα. Αποδεικνύεται ότι το αγαπημένο παιχνίδι του εφήβου στην πραγματικότητα είχε τοποθετηθεί στη Γη για να εκπαιδεύσει πιθανούς πιλότους μαχητικών διαστημοπλοίων· οι εξωγήινοι είχαν πληροφορηθεί τις ικανότητες του Άλεξ παρακολουθώντας τις υψηλές επιδόσεις του. Σύντομα, ο νεαρός ήρωας βρίσκεται να εξοντώνει μια απολύτως πραγματική ποικιλία διαστημικών εισβολέων. Παρότι ήταν μια από τις πρώτες κινηματογραφικές ταινίες που έκανε χρήση δημιουργημένων από υπολογιστή τρισδιάστατων γραφικών στις σκηνές των μαχών, το *The Last Starfighter* παραμένει μια ανεπιτυχής απομίμηση του *Star Wars*, με μοναδικό ενδιαφέρον στοιχείο το εύρημα του βιντεοπαιχνιδιού· όμως, όπως μερικές από τις πε-

ρισσότερο διάσημες εφηβικές κωμωδίες της εποχής, παρουσιάζει την πρόκληση που αντιμετωπίζει ο Άλεξ ως μια ευκαιρία αυτοπραγμάτωσης. Στις διαφημίσεις της ταινίας, ο Άλεξ εμφανίζεται στην άκρη μιας άδειας λεωφόρου τη νύχτα, με το δρόμο να χάνεται στο ορίζοντα πίσω του. «Δεν βρήκε αυτός τα όνειρά του», γράφει το σλόγκαν κάτω από τον τίτλο. «Εκείνα τον βρήκαν».

Πόλεμος σαν αληθινός

Το αναβαθμισμένο shooter παιχνίδι που κατασκεύασε η Atari για λογαριασμό της TRADOC έχει επιβιώσει στη σχετική φιλολογία ως μια παραδοξότητα· πολλοί το θυμούνται ως ένα αδιέξοδο εγχείρημα, που η συμβολή του στην εξέλιξη του είδους, στην καλύτερη περίπτωση, ήταν ότι αθέλητα χρησίμευσε ως ένας πρόδρομος των σύγχρονων βιντεοπαιχνιδιών που κυκλοφορεί ο στρατός, όπως το *America's Army*. Στην πραγματικότητα, όμως, η περίπτωση της μετατροπής του *Battlezone* σε σύστημα εκπαίδευσης για το όχημα Bradley δεν ήταν μοναδική. Χωρίς να συμμερίζεται τους ενδοιασμούς του Εντ Ρότμπεργκ, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, από τα πρώτα κιόλας βήματά της, ουδέποτε διαχωρίστηκε πλήρως από τις δραστηριότητες της χρηματοδοτούμενης από το Πεντάγωνο έρευνας στον τομέα των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Κι ακόμη και αν το *Army Battlezone* δεν ευοδώθηκε ποτέ καθεαυτό, αποτέλεσε μέρος μιας ευρύτερης αλλαγής στους κόλπους των ενόπλων δυνάμεων των ΗΠΑ ύστερα από τον πόλεμο του Βιετνάμ, η οποία έδωσε έμφαση στην αρτιότερη εκπαίδευση εν καιρώ ειρήνης, ιδίως με τη χρήση προσομοιώσεων. Η σύγκλιση αυτών των τάσεων έμελλε να αποδώσει πιο θεαματικούς καρπούς κατά τη δεκαετία του '90, όταν οι τεχνολογικές και οικονομικές εξελίξεις στον τομέα της πληροφορικής έφεραν τις ΗΠΑ και τον κόσμο ολόκληρο στη δίνη αυτού που οι δημοσιογράφοι διασάλπισαν ως ψηφιακή επανάσταση. Ό,τι μέχρι τότε ήταν μια σποραδική και

πολλές φορές τυχαία αλληλεπίδραση ανάμεσα στη στρατιωτική έρευνα και στον κόσμο των δημοφιλών εμπορικών βιντεοπαιχνιδιών θα ενισχυόταν πλέον σημαντικά σε μια συνειδητή προσπάθεια αυτοί οι δύο τόσο διαφορετικοί τομείς να συνεργαστούν επ' αμοιβαία ωφελεία.

Επί πολλά χρόνια οι στρατηγοί χρησιμοποιούσαν παιχνίδια ως εργαλεία χάραξης στρατηγικής, οικοδόμησης ηγετικών ικανοτήτων και ανάλυσης μαχών του παρελθόντος· όμως, μεγάλης κλίμακας παιχνίδια μπορούσαν επίσης να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση των στρατιωτών. Όπως είχαν κάνει οι προκάτοχοί τους με τους λιλιπούτιους μπλε και κόκκινους στρατούς του Kriegsspiel, οι στρατηγοί χώριζαν τους στρατιώτες τους σε ομάδες βαφτισμένες με παρόμοια ονόματα, τους τοποθετούσαν σε κάποιο τεχνητό περιβάλλον και τους έβαζαν να εμπλακούν σε ψεύτικες μάχες σαν να ήταν ανθρώπινα πιόνια σε μια περίτεχνη παρτίδα σκάκι. Κατά τα πρώτα χρόνια του Β' Παγκοσμίου πολέμου, λόγου χάριν, ένας στρατιώτης ο οποίος εκπαιδευόταν προτού σταλεί στην Ευρώπη, θα είχε πιθανώς νιώσει ελαφρώς γελοίος, όταν βρισκόταν να κραδαίνει ένα ξύλινο όπλο και να πραγματοποιεί έφοδο εναντίον ενός φορτηγού εφοδιασμού που με τη βοήθεια ενός σιδερένιου σκελετού και ενός μουσαμά είχε μεταμορφωθεί σε γερμανικό τανκ. Κατά το πλείστον της ιστορίας του πολέμου, ωστόσο, αυτός ο θεατρικός τρόπος εκπαίδευσης ήταν σχετικώς σπάνιος. Μέχρι τα τέλη του 19ου αιώνα, η κρατούσα αντίληψη πρέσβευε πως το μόνο πραγματικό σχολείο για έναν στρατιώτη ήταν το ζωντανό πεδίο μάχης. Οι απόφοιτοι αυτής της φονικής ακαδημίας βαθμολογούνταν τόσο από τη μοίρα όσο και από την ικανότητά τους· ο πόλεμος ήταν η υπέρτατη εμβυθιστική μαθησιακή εμπειρία.

Όμως, στα πρώτα χρόνια του 20ού αιώνα, μια νέα αντίληψη άρχισε να επικρατεί, πιο κατάλληλη για την εποχή του μηχανοποιημένου πολέμου: η ιδέα ότι ο στρατιώτης μπορούσε να εκπαιδευτεί κατά μόνας, αλληλεπιδρώντας με ένα σόλο βιντεοπαιχνίδι ή με μια εξατομικευμένη ηλεκτρονική συσκευή μάλλον, παρά με μια ομάδα άλλων στρατιωτών· για πρώτη φορά, η

σχέση του μαχητή με τη μηχανή του μπορούσε να αποβεί εξίσου σημαντική όσο και η σχέση με τους συμπολεμιστές του. Η εμφάνιση του αεροπλάνου –που η άμεση στρατιωτικοποίησή του έγινε ευρέως γνωστή χάρη στις θρυλικές αερομαχίες του Έντι Ρίκενμπακερ [Eddie Rickenbacker] με τον Κόκκινο Βαρόνο κατά τον Α' Παγκόσμιο πόλεμο– συνεπέφερε ένα πρωτοφανές εκπαιδευτικό πρόβλημα: πώς ήταν δυνατόν οι πιλότοι να μαθαίνουν τον χειρισμό των αεροσκαφών γρήγορα και αποτελεσματικά, χωρίς να τίθεται σε κίνδυνο η ζωή τους; Το 1934, επί παραδείγματι, περίπου δέκα πιλότοι του Army Air Corps χάθηκαν σε δυστυχήματα μέσα σε μία μόνο βδομάδα εκπαίδευσης. Ο λόγος: το Air Corps (ο πρόγονος της σύγχρονης Πολεμικής Αεροπορίας) μάθαινε τους πιλότους του να πετούν παρακολουθώντας το έδαφος και εκείνη τη συγκεκριμένη εβδομάδα είχε έντονη συννεφιά, με αποτέλεσμα να περιορίζεται δραματικά η ορατότητα. Για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα, το Air Corps συμβλήθηκε με τον Έντουιν Λινκ [Edwin Link], έναν λάτρη της αεροναυτικής και εφευρέτη, ο οποίος είχε κατασκευάσει ένα πρωτότυπο μέσον που μάθαινε στους πιλότους να πετούν όχι προσανατολιζόμενοι με βάση το έδαφος, αλλά αλληλεπιδρώντας αυτόματα με τα όργανα ελέγχου του αεροσκάφους.

Γιος ενός κατασκευαστή πιάνων και εκκλησιαστικών οργάνων, ο Έντουιν Λινκ μεγάλωσε στις μέρες που το αεροπλάνο έκανε ακόμη τα πρώτα του πετάγματα. Φλεγόμενος από το πάθος της πτήσης αλλά μη έχοντας την οικονομική δυνατότητα να παρακολουθήσει κανονικά μαθήματα πιλότου, ο νεαρός Λινκ άρχισε να εξασκείται με το αεροπλάνο ενός φίλου του τροχοδρομώντας το στον αεροδιάδρομο, προσπαθώντας να εξοικειωθεί με τα όργανα ελέγχου μέσα από αυτήν την επαφή, ώσπου το σύστημα του έγινε δεύτερη φύση. Όπως άλλες μορφές χακέματος, ήταν μια δραστηριότητα η οποία στους εξωτερικούς παρατηρητές πιθανώς θα φαινόταν ιδεοληπτική, αν όχι και ελαφρώς αξιοθρήνητη. Όμως, κατά τη διάρκεια αυτών ακριβώς των κατά φαντασίαν πτήσεων, ο Λινκ συνέλαβε την ιδέα μιας συσκευής που την ονόμασε «εκπαιδευτή πτήσεων» και οσονού-

πω την κατασκεύασε. Φτιαγμένος από βαμμένο μπλε ξύλο, με άνοιγμα πτερύγων δώδεκα πόδια και στημένος πάνω σε ένα χαμηλό πλατύ βάθρο, ο εκπαιδευτής πτήσεων έμοιαζε σαν εκείνα τα αεροπλανάκια με τον κερματοδέκτη που βάζουμε τα παιδιά για να διασκεδάσουν στα λούνα παρκ. Ο επίδοξος πιλότος καθόταν στο σχεδόν φυσικού μεγέθους πιλοτήριο, το οποίο ήταν εξοπλισμένο με ένα πλήρες και ρεαλιστικό σύνολο οργάνων ελέγχου.

Όταν το χειριζόσουν σαν πραγματικό αεροπλάνο, το εσωτερικό σύστημα του «μπλε κουτιού», φτιαγμένο από ηλεκτροκίνητες αντλίες κενού και φυσερά, τα οποία ο εφευρέτης είχε πάρει από τα σωθικά διαφόρων μουσικών οργάνων από την εταιρεία του πατέρα του, τη Link Piano and Organ Company, κινούσε τη συσκευή προσομοιώνοντας το σκαμπανέβασμα ενός πραγματικού αεροπλάνου. Ουσιαστικά η ιδέα δεν ήταν καινούργια –απλούστερα ομοιώματα χρησιμοποιούνταν ήδη από την εποχή του Α' Παγκοσμίου πολέμου– αλλά ήταν η πρώτη τέτοια συσκευή στο σχεδιασμό της οποίας είχε ληφθεί υπόψη η ταχέως αυξανόμενη πολυπλοκότητα των συστημάτων ελέγχου των σύγχρονων αεροπλάνων και η πρώτη που μάθαινε στους μελλοντικούς πιλότους να πετούν «στα τυφλά», δηλαδή να κυβερνούν το αεροπλάνο κυρίως αλληλεπιδρώντας με και ανταποκρινόμενοι στο ίδιο το αεροπλάνο, αντί να προσανατολίζονται με βάση τη γη και τον ουρανό. Κατά έναν χονδροειδή αλλά αποτελεσματικό τρόπο, η εκπαιδευτική συσκευή του Λινκ ήταν επίσης το πρώτο βήμα προς την εκπαίδευση μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον.

Το «μπλε κουτί» σιγά σιγά γνώρισε επιτυχία. Στις αρχές της δεκαετίας του '30, ο Λινκ λειτουργούσε μια επιτυχημένη σχολή πιλότων, ονόματι Link Flying School, στα βόρεια της πολιτείας της Νέας Υόρκης, αλλ' αφού η Μεγάλη Ύφεση τον άφησε χωρίς πελάτες, η συσκευή βρήκε έναν καινούργιο ρόλο ως ταπεινή ατραξιόν στο λούνα παρκ του Κόνεϊ Άιλαντ. Δεν θα παρέμενε παιδικό παιχνίδι για πολύ. Ύστερα από την εκπαιδευτική τραγωδία του Air Corps το 1934 –και μια επίδειξη δεξιοτεχνίας από πλευράς του Λινκ, ο οποίος, σύμφωνα με την ε-

πίσημη ιστορία της εταιρείας, πήγε στη συνάντησή του με τους επικεφαλής του σώματος πετώντας ένα αεροπλάνο χωρίς απρόοπτα μέσα σε μια καταιγίδα με μηδενική ορατότητα– ο Στρατός παρήγγειλε έξι συσκευές προς 3.500 δολάρια το κομμάτι. Σύντομα ακολούθησαν και άλλες παραγγελίες, τόσο από εμπορικές όσο και από στρατιωτικές πηγές. Κατά τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο, η Link Aviation Devices Inc. προμήθευε μπλε κουτιά σε όλες τις αεροπορικές βάσεις των αμερικανικών και των συμμαχικών δυνάμεων. Λέγεται ότι η εταιρεία του Λινκ παρήγαγε συνολικά περισσότερες από δέκα χιλιάδες εκπαιδευτικές συσκευές στην περίοδο του πολέμου, κατασκευάζοντας ένα μπλε κουτί κάθε σαράντα πέντε δευτερόλεπτα. Σήμερα, η Link Simulation & Training υφίσταται ως τμήμα της L3 Communications, ενός από τους κυριότερους προμηθευτές αεροδιαστημικής τεχνολογίας, και συστημάτων παρακολούθησης και επικοινωνιών στο Πεντάγωνο, το υπουργείο Εσωτερικής Ασφαλείας, τις εθνικές υπηρεσίες πληροφοριών και σε άλλους φορείς.

Ύστερα από τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο και τη γέννηση του σύγχρονου ηλεκτρονικού υπολογιστή, ό,τι έμελλε να γίνει γνωστό ως «εκπαίδευση μέσω προσομοίωσης» [simulation training] θα διαδραμάτιζε ολοένα πιο καθοριστικό ρόλο στην αμερικανική στρατιωτική κουλτούρα και, συνακόλουθα, θα γινόταν μια διαρκώς πιο κερδοφόρος δραστηριότητα για τις εταιρείες οι οποίες προμήθευαν με υψηλή τεχνολογία τον στρατό. Ορισμένα στοιχεία του οικονομικού καθεστώτος που εφαρμόστηκε κατά τη διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου πολέμου διατηρήθηκαν και κατά την ψυχροπολεμική περίοδο· καθώς η έμφαση μετατοπιζόταν από την εμπλοκή σε ενεργό πόλεμο στην καλλιέργεια δυνητικής ισχύος –τόσο μέσω της κούρσας των εξοπλισμών όσο και με τη συντήρηση κολοσσιαίων, ετοιμοπόλεμων μόνιμων στρατών– η εκπαίδευση απέκτησε πρωτοφανή σημασία, ιδίως από τη στιγμή που μια εκπληκτική ποικιλία νέων οπλικών συστημάτων καθιστούσε αναγκαία την ταχεία επανεκπαίδευση, ακόμη κι αν λίγες από αυτές τις αποτελεσματικές φονικές μηχανές θα χρησιμοποιούνταν ποτέ σε μάχη.

Η προσπάθεια να κομπιουτεροποιηθεί η εκπαίδευση μέσω προσομοίωσης ξεκίνησε από πολύ νωρίς. Ενώ ο Β' Παγκόσμιος πόλεμος ακόμη μαινόταν, το Πολεμικό Ναυτικό προσέγγισε το MIT ζητώντας του να χρησιμοποιήσει τις δυνατότητες των υπολογιστών για να κατασκευάσει μια πιο ευπροσάρμοστη εκδοχή της εκπαιδευτικής συσκευής του Λινκ. Από την ιδέα αυτή γεννήθηκε το πρόγραμμα «Whirlwind» [Ανεμοστρόβιλος], το οποίο είχε ως στόχο τη δημιουργία ενός υπολογιστή ο οποίος θα προσομοίωνε τα όργανα ελέγχου ενός βομβαρδιστικού αεροπλάνου και θα μπορούσε να ανταποκρίνεται ακαριαία στις εντολές που θα εισήγε ο πιλότος. Σε αντίθεση με τη συσκευή του Λινκ, το εκπαιδευτικό σύστημα που θα προέκυπτε από το πρόγραμμα «Whirlwind» θα μπορούσε να επαναπρογραμματίζεται, ώστε να προσαρμόζεται στη διάταξη των οργάνων ελέγχου οποιουδήποτε αεροπλάνου. Όμως, μόλις οι ερευνητές του MIT καταπιάστηκαν ζεστά με το εγχείρημα, ο υπολογιστής που δημιούργησαν εξελίχτηκε πολύ πιο πέρα από τον αρχικό σκοπό του ως προσομοιωτής πτήσης. Στην πορεία, οι μηχανικοί τού MIT κατέληξαν να εφεύρουν τα περισσότερα συστατικά της ψηφιακής τεχνολογίας –περιλαμβανομένων της μονάδας απεικόνισης [οθόνης], του όπλου φωτός, της δικτύωσης, της μετάδοσης δεδομένων μέσω τηλεφωνικών γραμμών, της μνήμης μαγνητικών δακτυλίων και πλήθους άλλων στοιχείων– και το εγχείρημα σύντομα μετεξελίχθηκε σε μια ακόμη πιο φιλόδοξη απόπειρα να δημιουργηθεί ένα παγκόσμιο σύστημα αεράμυνας, με το κωδικό όνομα SAGE. Ο πρώτος ψηφιακός προσομοιωτής πτήσης σε πραγματικό χρόνο δεν θα γινόταν πραγματικότητα παρά στη δεκαετία του '60, με τη δημιουργία του υπολογιστή Link Mark I, που σχεδιάστηκε ειδικά γι' αυτόν το σκοπό.

Κατά τις επόμενες δεκαετίες, εκπαιδευτικές προσομοιώσεις που βασίζονταν σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές άρχισαν να χρησιμοποιούνται ευρέως σε όλα τα κλιμάκια και τους κλάδους τού στρατού. Οι πρώτες, όπως οι προσομοιωτές πτήσης, ήταν περισσότερο κατάλληλες να εκπαιδεύουν στον χειρισμό αρμάτων μάχης και υποβρυχίων –συστημάτων τα οποία ήδη περιελάμβαναν ένα interface

που μεσολαβούσε μεταξύ του χειριστή και του έξω κόσμου στον πραγματικό τρόπο λειτουργίας τους. Όμως, καθώς οι οπτικοακουστικές τεχνολογίες εξελίσσονταν, ένα διαρκώς αυξανόμενο πλήθος ηλεκτρονικών συσκευών άρχισε να χρησιμοποιείται από τις ένοπλες δυνάμεις για εκπαιδευτικούς σκοπούς, μαθαίνοντας στους στρατιώτες τα πάντα, από το πώς να εκτοξεύουν πυραύλους μέχρι το πώς να συνδέουν ηλεκτρικούς πίνακες· ήταν οι διαδραστικοί, υψηλής τεχνολογίας απόγονοι των εκπαιδευτικών ταινιών που χρησιμοποιούνταν κατά τον Β΄ Παγκόσμιο πόλεμο. Ο πρωτοπόρος των βιντεοπαιχνιδιών Ραλφ Μπερ, επί παραδείγματι, ανέπτυξε μια ρηξικέλευθη σειρά από διαδραστικά συστήματα βίντεο στη Sanders Associates, τα οποία χρησιμοποιούσαν διαδραστικές βιντεοταινίες και, αργότερα, οπτικούς δίσκους, για να εκπαιδεύουν τους στρατιώτες στη σκοποβολή με τυφέκια, στον χειρισμό αντιαρματικών πυροβόλων, ακόμη και στην επισκευή αυτοκινήτων, έχοντας ως οθόνη μια συνηθισμένη τηλεοπτική συσκευή του εμπορίου.

Μέχρι τη δεκαετία του '80, αυτοί οι προσομοιωτές ήταν σχεδόν αποκλειστικά αυτοτελή συστήματα, που το καθένα τους ήταν σχεδιασμένο να εκπαιδεύει σε ένα συγκεκριμένο καθήκον ή όπλο. Και κόστιζαν ακριβά. Στα τέλη της δεκαετίας του '70, ένας μόνο τελευταίας τεχνολογίας προσομοιωτής πτήσης μπορούσε να κοστίζει μέχρι και 35 εκατ. δολάρια, και ένας προσομοιωτής άρματος μάχης 18 εκατ. δολάρια. Σε μερικές περιπτώσεις, το κόστος ενός προσομοιωτή μπορούσε να είναι υπερδιπλάσιο από εκείνο του οπλικού συστήματος που προσομοίωνε. Οι έρευνες αυτές είχαν ως συνέπεια το υπουργείο Αμύνης να γίνει ο μεγαλύτερος χρηματοδότης της ανάπτυξης νέων τεχνολογιών όσον αφορά τα γραφικά των ηλεκτρονικών υπολογιστών, μέχρι τη δεκαετία του '90.

Συναινετική παραίσθηση

Οι απόγονοι της εκπαιδευτικής συσκευής του Λινκ –μέχρι και το *Army Battlezone*– είχαν ένα σημαντικό μειονέκτημα: εις πεί-

σμα των συμβάσεων του Χόλιγουντ, οι πόλεμοι δεν διεξάγονται από μονήρεις πυροβολητές αρμάτων μάχης ούτε από πιλότους που πετάνε σόλο. Διεξάγονται από στρατούς –ομάδες ατόμων που συνεργάζονται σ' ένα πολύπλοκο δίκτυο με βάση συγκεκριμένους κανόνες και διαδικασίες λήψης αποφάσεων. Οι πρώτοι προσομοιωτές μπορεί να βοήθησαν να ενισχυθεί η αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπου και μηχανής, αλλά ελάχιστα συνέβαλαν στη διδαχή της κρίσιμης αλληλεπίδρασης ανθρώπου με άνθρωπο, που τόσο κεφαλαιώδη σημασία έχει στην πραγματική μάχη. Βέβαια, οι αλληλεπιδράσεις της ομάδας μπορεί να ήταν σχετικά εύκολο να διδαχθούν την εποχή που οι στρατιώτες μετακινούνταν και πολεμούσαν πεζή, αλλά σε μια εποχή μηχανοκίνητου πεζικού και αεροπορικών επιδρομών, κάτι τέτοιο γινόταν σχεδόν αδύνατο· η μόνη επαρκής μέθοδος εκπαίδευσης φαινόταν να είναι το πραγματικό πεδίο μάχης.

Το 1983, ο επισμηναγός Τζακ Θορπ [Jack Thorpe] άρχισε να σκέφτεται πώς θα μπορούσε να δημιουργήσει έναν προσομοιωτή ο οποίος θα επέτρεπε σε πολλούς μεμονωμένους εκπαιδευόμενους να συνεργάζονται μέσα σε ένα κοινό εικονικό περιβάλλον. Ο Θορπ είχε εισηγηθεί μια παρόμοια ιδέα το 1978, όταν ανέπτυσσε τεχνολογία προσομοιωτών πτήσης στην Πολεμική Αεροπορία. Εκείνη την εποχή, ένα τέτοιο σύστημα έμοιαζε απαγορευτικά ακριβό και πιθανώς θα είχε απαιτήσει μια ανέφικτα μεγάλη ποσότητα υπολογιστικής ισχύος για τη δημιουργία των αναγκαίων γραφικών. Όμως τώρα ο Θορπ εργαζόταν στην DARPA και το ταχέως αναπτυσσόμενο ARPAnet φαινόταν να παρέχει μια λύση. Γιατί ένα τέτοιο σύστημα να μην οικοδομηθεί με τη μορφή ενός *καταμερισμένου δικτύου* [distributed network], όπως ήταν το ARPAnet τότε ή το Internet σήμερα; Εν τοιαύτη περιπτώσει, η εντατική επεξεργασία των δεδομένων θα ελάμβανε χώρα στο τερματικό κάθε χρήστη, σε ξεχωριστές κονσόλες οι οποίες θα παρήγαν μια εικόνα της ιδιαίτερης «οπτικής» κάθε εκπαιδευόμενου μέσα σε έναν κοινό φανταστικό χώρο, αντί να απορρέει από έναν μόνο πανίσχυρο κεντρικό υπολογιστή. Ο Θορπ ονόμασε αυτό το εγχείρημα SIMNET, από

τη σύντμηση της φράσης simulation network [δίκτυο προσομοίωσης].

Μέσα στη δεκαετία του '80 δημιουργήθηκαν κάποια πειραματικά πρωτότυπα και το 1990 το SIMNET ήταν πλέον έτοιμο να λειτουργήσει. Η DARPA προμήθευσε 238 μονάδες δικτυακών προσομοιωτών στον Στρατό. Εκείνη την εποχή, το SIMNET μπορούσε πλέον να φιλοξενεί εκατοντάδες μεμονωμένους χρήστες συγχρόνως, επιτρέποντάς τους να λειτουργούν σε ένα κοινό περιβάλλον και σε πραγματικό χρόνο, ενώ ο καθένας τους μπορούσε να χειρίζεται και από έναν διαφορετικό τύπο οχήματος, χωρίς περιορισμό. «Ο κυβερνοχώρος δεν ήταν εφεύρεση του Γουίλιαμ Γκίμπσον [William Gibson]», έγραψε το περιοδικό *Wired* το 1997, «αλλά του σμηναγού Τζακ Θορπ».

Ο Στρατός εκμεταλλεύτηκε τις επαναστατικές δυνατότητες του SIMNET για να φτιάξει το Εκπαιδευτικό Σύστημα στην Τακτική της Μάχης εκ του Συστάδην [Close Combat Tactical Trainer, CCTT]. Εξωτερικά, το CCTT μοιάζει με μια σειρά από μεγάλα γκριζοπράσινα κουτιά από φάιμπεργκλας, το ίδιο ουδέτερα όσο και ένας θάλαμος αισθητηριακής αποστέρησης. Εσωτερικά, κάθε μονάδα είναι ένα προσεκτικά κατασκευασμένο, σε φυσικό μέγεθος αντίγραφο του εσωτερικού ενός οχήματος μάχης –ενός Ambrams, ίσως ενός Bradley ή ακόμη και ενός Humvee– που τα «παράθυρά» του είναι οθόνες οι οποίες βλέπουν στον κόσμο του SIMNET. Επιπλέον της κλειστοφοβικής αίσθησης που προκαλεί το στενόχωρο εσωτερικό της μονάδας, μια σειρά ηχητικών εφέ εντείνουν τον ρεαλισμό της εκπαίδευσης: ψεύτικοι ήχοι κινητήρων, όπλων, ερπυστριών ή πυργίσκων που περιστρέφονται. Η όλη εμπειρία ενδέχεται να είναι τόσο έντονη, ώστε να προκαλέσει στους εκπαιδευόμενους που τη βιώνουν για πρώτη φορά τη λεγόμενη «νόσο της προσομοίωσης» –μια παραλλαγή της ναυτίας που νιώθει κανείς στη θάλασσα ή της νόσου των αεροπόρων, η οποία προκαλείται όταν ο εγκέφαλος μπερδεύεται και δεν μπορεί να ξεχωρίσει αυτό που πραγματικά συμβαίνει από αυτό που προσομοιώνεται.

Ορισμένοι έχουν υποστηρίξει ότι το SIMNET επηρεάστηκε α-

πό το *Army Battlezone*, παρότι η αρχική πρόταση του Θορπ στην Πολεμική Αεροπορία είχε προηγηθεί χρονικά. Αν το *PLATO Panzer* ή τα δικτυακά παιχνίδια του PLATO εν γένει ενέπνευσαν τον Θορπ, δεν το γνωρίζουμε. Αναμφίβολα, η ιδέα ενός επίκοινου εικονικού κόσμου προέκυψε κατά πολλούς τρόπους στις δεκαετίες του '70 και του '80. Το 1985, στο μυθιστόρημά του *Neuromancer* [Νευρομάντης],[18] ο Γουίλιαμ Γκίμπσον φαντάστηκε έναν διαρκή τρισδιάστατο κόσμο και, όπως επισημαίνει το περιοδικό *Wired*, εισήγαγε τον όρο *κυβερνοχώρος* [*cyberspace*] στο λεξιλόγιό μας (παρά ταύτα, είναι γνωστό ότι το μυθιστόρημα γράφτηκε σε μια χειροκίνητη γραφομηχανή).

Όμως ένα άλλο μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας τής δεκαετίας του '80 άσκησε ακόμη πιο μεγάλη επίδραση στους οραματιστές της στρατιωτικής προσομοίωσης, πολλοί από τους οποίους σήμερα το μνημονεύουν ως σημαντική πηγή έμπνευσης. Το *Ender's Game* [Το παιχνίδι του Έντερ] του Όρσον Σκοτ Καρντ [Orson Scott Card], που επίσης εκδόθηκε το 1985,[19] διαδραματίζεται σε μια μελλοντική Γη η οποία κινδυνεύει από την εισβολή μιας εντομοειδούς εξωγήινης φυλής, των Buggers. Προκειμένου να αναπτύξει έναν ισχυρό στρατό μαχητών, η κυβέρνηση στέλνει τα ικανότερα και ευφυέστερα παιδιά της στο διάστημα, για να εκπαιδευτούν στη μάχη. Η εκπαίδευση γίνεται με τη μορφή βιντεοπαιχνιδιών, δισδιάστατων και ολογραφικών, καθώς και με ψεύτικες αλλά σφοδρές αναμετρήσεις μεταξύ των εκπαιδευομένων σε συνθήκες χαμηλής βαρύτητας. Ο κεντρικός ήρωας, ο Έντερ, αποδεικνύεται μια μικρή αυθεντία σε αυτά τα παιχνίδια και ανέρχεται διαρκώς ψηλότερα στην ιεραρχία αυτής της πολύπλοκης ακαδημίας, αντιμετωπίζοντας ολοένα πιο περίπλοκες προσομοιώσεις και δυσκολότερα εκπαιδευτικά σενάρια. Τελικά, ύστερα από μια πολύ σκληρή εικονική μάχη, ο Έντερ ανακαλύπτει το μυστικό του συ-

18. Ελληνική έκδοση: Ουίλιαμ Γκίμπσον, *Νευρομάντης*, μτφρ. Δημήτρης Σταματιάδης, εκδ. Αίολος, Αθήνα, 1998 (β' εκδ.)

19. Ελληνική έκδοση: Orson Scott Card, *Το παιχνίδι του Έντερ*, μτφρ. Μαρία Αντωνίου, εκδ. Μέδουσα, Αθήνα, 1996.

στήματος στο οποίο έχει διαπρέψει. Οι τελευταίες ασκήσεις δεν ήταν προσομοιώσεις· ήλεγχε από απόσταση πραγματικά σμήνη πολεμικών διαστημοπλοίων. Χωρίς να το συνειδητοποιεί, είχε εξοντώσει όλη τη φυλή των Buggers και είχε σώσει τη Γη.

Η γενιά του *Doom*

Αλλά και στον κόσμο των εμπορικών βιντεοπαιχνιδιών τα πράγματα άλλαζαν. Η ταχεία εξέλιξη του προσωπικού υπολογιστή και η δημιουργία του CD-ROM ως αποθηκευτικού μέσου οδήγησε τα παιχνίδια για προσωπικό υπολογιστή σε ένα νέο επίπεδο δημοτικότητας και σχεδιαστικής βελτίωσης. Βέβαια, τα παιχνίδια είχαν ανέκαθεν αποτελέσει στοιχείο των προσωπικών υπολογιστών ήδη από τη δεκαετία του '70, όταν κάποιες πρωτόγονες εκδοχές σκακιού και *Minesweeper* [Ναρκαλιευτή] εισήχθησαν στα πρώτα PC από το ARPAnet και το PLATO. Όμως, τώρα, μια πληθώρα περισσότερο προηγμένων τίτλων δημιουργούνταν ειδικά για να χρησιμοποιούνται στα desktop και τα laptop. Με τα παιχνίδια για προσωπικό υπολογιστή, το είδος των first-person shooter βρήκε το ιδανικό του περιβάλλον.

Το παιχνίδι που άνοιξε το δρόμο για την εξέλιξη του είδους ήταν το *Wolfenstein 3D*, ένα πολεμικό παιχνίδι φαντασίας που κυκλοφόρησε το 1994 και έκανε γνωστό στο ευρύ κοινό το είδος των first-person shooter παιχνιδιών, παρέχοντας ως εκ τούτου μια δομή για τον σχεδιασμό των βιντεοπαιχνιδιών η οποία εξακολουθεί να κυριαρχεί μέχρι σήμερα και έχει ωθήσει το είδος ακόμη πιο κοντά στην οπτική πολυπλοκότητα του κινηματογράφου. Το *Wolfenstein* δεν ήταν ένα καινούργιο παιχνίδι· το πρώτο της σειράς, μια δισδιάστατη περιπέτεια ονόματι *Castle Wolfenstein*, είχε κυκλοφορήσει το 1981 για τον υπολογιστή Apple II και το είχε γράψει ο Σίλας Γουόρνερ [Silas Warner], δημιουργός πολλών σημαντικών παιχνιδιών στο δίκτυο PLATO, ενώ το 1984 ακολούθησε το *Beyond Castle Wolfenstein*. Παρότι δημοφιλή στην εποχή τους, αυτά τα αρκετά απλοϊκά παιχνίδια

δεν κατόρθωσαν να πλησιάσουν καν την απήχηση του απογόνου τους που εμφανίστηκε το 1994, του *Wolfenstein 3D*, το οποίο δημιούργησε η id Software.

Όπως το *Battlezone* μια δεκαετία πριν, το *Wolfenstein 3D* παρουσιάζει στον παίκτη τον κόσμο του παιχνιδιού από τη σκοπιά του πρωταγωνιστή. Σε αυτή την περίπτωση, ωστόσο, ο ήρωας δεν είναι κάποιος ανώνυμος πυροβολητής ενός άρματος μάχης, αλλά ο αμερικανός λοχίας του Β΄ Παγκοσμίου πολέμου Γουίλιαμ «Μπ. Τζ.» Μπλάζκοβιτς [William «B. J.» Blazkowicz], ο οποίος πρέπει να δραπετεύσει από το κατακλυσμένο από Ναζί οχυρό Βόλφενσταϊν, που η δομή του μοιάζει με μια βελτιωμένη εκδοχή των λαβυρίνθων του *Mazewar*. Αρκετές από τις καινοτομίες τού *Wolfenstein 3D* έχουν σήμερα καταστεί κοινός τόπος στο είδος των first-person shooter παιχνιδιών: η τοποθέτηση του όπλου τού πρωταγωνιστή κάτω και στο κέντρο της οθόνης· η χρήση τού «heads-up display» [HUD], ενός πίνακα πληροφοριών, διαχωρισμένου από τον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, ο οποίος δείχνει πόση «ζωή» απομένει ακόμη στον παίκτη, το σκορ και άλλες πληροφορίες (μια ιδέα που οι σχεδιαστές του παιχνιδιού τη δανείστηκαν, διόλου τυχαία, από τους προσομοιωτές πτήσης και αρμάτων μάχης)· η συμπερίληψη των «φαρμακείων με είδη πρώτων βοηθειών», τα οποία μπορεί να χρησιμοποιήσει ο παίκτης για να παρατείνει τη ζωή του Μπλάζκοβιτς· και η προοδευτική εμφάνιση πιο ισχυρών αντιπάλων καθώς ο παίκτης προχωράει στα ανώτερα επίπεδα του παιχνιδιού, καθένα από τα οποία κορυφώνεται σε έναν ιδιαίτερα σκληρό «αρχηγό» (στο τελευταίο επίπεδο, τον ίδιο τον Αδόλφο Χίτλερ [Adolph Hitler]).

Συμβαδίζοντας με τις δυνατότητες των γραφικών της εποχής, οι Ναζί του *Wolfenstein 3D* είναι κυριολεκτικά καρικατούρες κακών, δισδιάστατες φιγούρες μέσα σε ένα απλοϊκό τρισδιάστατο περιβάλλον, με τα κοντόχοντρα κορμιά και τα μεγάλα κεφάλια που συναντάμε στους χαρακτήρες των anime.[20] Εί-

20. Anime: Συντομογραφία του animation, η οποία έχει επικρατήσει να δηλώνει τα ιαπωνικά κινούμενα σχέδια.

ναι συγχρόνως ανατριχιαστικό και αστείο να βλέπεις τους δράστες του Ολοκαυτώματος να σμικρύνονται σε φιγούρες σχεδόν χαριτωμένες: τα τείχη του κάστρου κοσμούνται από κακότεχνες bitmap ζωγραφιές με σβάστικες και αετούς· τα γερμανικά τσοπανόσκυλα που επιτίθενται σχεδόν σου γεννούν τη διάθεση να τα χαϊδέψεις· και ο Χίτλερ εμφανίζεται ντυμένος με μια ρομποτική στολή εφόδου, εφάμιλλη εκείνων που συναντάμε στα περιοδικά κόμικς. (Ευφάνταστη ή όχι, η χρησιμοποίηση των ναζιστικών συμβόλων και του πραγματικού ύμνου του ναζιστικού κόμματος, του *Horst Wessel Lied*, ως μουσικού θέματος του παιχνιδιού είχε ως συνέπεια η γερμανική πολιτεία να απαγορεύσει το παιχνίδι στην επικράτειά της.)

Παρότι δημοφιλές, το *Wolfenstein 3D* απλώς προλείανε το έδαφος για το παιχνίδι-σταθμό της id Software που εμφανίστηκε το 1993, το *Doom*, το οποίο οδήγησε το είδος των first-person shooter παιχνιδιών σε ένα νέο επίπεδο πολυπλοκότητας και δημοτικότητας. Στο *Doom*, ο παίκτης υποδύεται έναν «Space Marine» [Διαστημικό Πεζοναύτη], ο οποίος περιπλανιέται μόνος στα προκεχωρημένα φυλάκια της ανθρωπότητας στον Άρη, αφού αυτά έχουν καταληφθεί από δαιμονικά εξωγήινα πλάσματα. Τα γραφικά των πρώτων εκδόσεων του παιχνιδιού ίσως σήμερα να μας φαίνονται χοντροκομμένα, όμως συνιστούσαν επαναστατική πρόοδο σε σχέση με οτιδήποτε είχε προηγηθεί. Η αρχιτεκτονική του προκεχωρημένου φυλακίου στον Άρη έχει σχεδιαστεί με καλύτερη απόδοση της υφής [texture mapping] και η πρωτοπρόσωπη οπτική κινείται αβίαστα μέσα στο περιβάλλον (ακόμη και αν οι αντίπαλοι μερικές φορές εμφανίζονται ως δισδιάστατες φιγούρες, σαν τις κομμένες σε χαρτόνι μορφές μιας οφθαλμαπάτης). Πιο ενδιαφέρουσα, όμως, από αυτήν τη βελτίωση των γραφικών είναι η δυνατότητα που παρέχεται στον παίκτη να εξερευνά ελεύθερα τους χώρους του παιχνιδιού. Αφού εξολοθρεύσει όλους τους δαίμονες που συρρίζουν και τα ιπτάμενα κρανία, ο Διαστημικός Πεζοναύτης σου μπορεί απλώς να περιπλανηθεί μέσα τα μπουντρούμια, να διαβεί υπόγειους ποταμούς και να αναζητήσει στοιχεία τα οποία μέχρι

τότε έμεναν αθέατα. Μάλιστα, «μυστικές περιοχές», κρυμμένες σε κάθε επίπεδο, ενθαρρύνουν τον παίκτη να κάνει κάτι τέτοιο. Κατ' αυτή την έννοια, ο κόσμος του *Doom* επιτρέπει σχεδόν τόση ελευθερία εξερεύνησης όση και το *Grand Theft Auto* ή το *Halo* σήμερα.

Ο θαυμαστός κόσμος των τροποποιήσεων

Μια άλλη καινοτομία του *Doom* ήταν ότι κυκλοφόρησε μέσω μιας προσέγγισης η οποία εκμεταλλευόταν τις δυνατότητες του Internet, πολύ πριν τέτοιες μέθοδοι γίνουν ο κανόνας. Δείγματα του παιχνιδιού δημοσιεύτηκαν δωρεάν online· μόλις οι παίκτες έπαιρναν μια πρώτη γεύση, μπορούσαν να αγοράσουν την πλήρη έκδοση για να αποκτήσουν πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα του παιχνιδιού. Αργότερα, καθώς άρχισαν να δημιουργούνται νέες εκδόσεις του *Doom*, η id Software διένειμε την αρχική έκδοση δωρεάν online και έκανε την πρωτοφανή κίνηση να δημοσιεύσει τον πηγαίο κώδικά της επίσης δωρεάν, επιτρέποντας έτσι στους παίκτες να παρέμβουν στο παιχνίδι όπως αυτοί έκριναν σκόπιμο. Με τις ευλογίες των εκδοτών του *Doom*, οι παίκτες σύντομα επωφελήθηκαν από τον τροποποιήσιμο χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Σε διάστημα λίγων χρόνων δημιουργήθηκαν χιλιάδες αρχεία WAD (καλούμενα έτσι από τη χαρακτηριστική προέκταση «.wad» που φέρουν τα ονόματά τους), πολλά από τα οποία εξακολουθούν να είναι διαθέσιμα online σήμερα. Ενώ τα περισσότερα πρόσθεταν απλώς αυτοσχέδια, δυσκολότερα επίπεδα, κάποια προχώρησαν ακόμη πιο πέρα και επέφεραν δραστικές τροποποιήσεις στην όψη και στο περιεχόμενο του παιχνιδιού, στην αρχιτεκτονική και στους χαρακτήρες του. Οι πολιτισμικές αναφορές που έχουν αποτυπωθεί σε αυτά τα αυτοσχέδια περιβάλλοντα αποπνέουν έντονα την ποπ κουλτούρα των μέσων τής δεκαετίας του '90. Μπορεί κανείς να κατεβάσει και να παίξει ένα *Doom* με θέμα εμπνευσμένο από τις περιπέτειες του Batman

ή, ασφαλώς, *Doom* με θέματα εμπνευσμένα από το *Star Trek* ή το *Star Wars*. Ή μπορεί να κατεβάσει ένα WAD που μεταμορφώνει τους γιγαντιαίους δολοφονικούς σάρκινους όγκους σ' εκείνον τον εύθυμο βυσσινή δεινόσαυρο, τον Μπάρνεϊ.[21] Υπάρχουν τροποποιήσεις με ήρωες τους Simpsons, όπως και με θέματα από το *Army of Darkness* και το *Pulp Fiction*. Υπάρχουν μέχρι και τροποποιήσεις ακατάλληλες για ανηλίκους, οι οποίες έχουν αντικαταστήσει τους κανονικούς τοίχους με χοντροκομμένες, χαμηλής ανάλυσης ανακυκλούμενες φωτογραφίες σκληρού πορνό. Οι νεαροί παίκτες μπορούσαν να εξοντώνουν τους κακούς με ένα τουφέκι, ενώ ταπετσαρίες με πορνοστάρ ξετυλίγονταν πίσω από το μακελειό. Όταν τα παίζεις σήμερα, αυτά τα πορνογραφικά *Doom* σού δίνουν την αίσθηση μιας νοσηρής λαϊκής τέχνης, που απεικονίζει την υπέρτατη μείξη του θανάτου με το σεξ μέσα στο ανθρώπινο ασυνείδητο.

Ακόμη πιο ανατριχιαστικές είναι οι τροποποιήσεις που έφτιαξαν ορισμένοι φοιτητές, όπου τα προκεχωρημένα φυλάκια της ανθρωπότητας στον Άρη έχουν αντικατασταθεί από ακριβείς αναπαραστάσεις πραγματικών σχολείων και πανεπιστημίων. Όποιος έχει την περιέργεια, μπορεί ακόμη να προσανατολίσει τον browser του στα αρχεία του doomworld.com και να κατεβάσει μιας δεκαετίας παλιά WAD, τα οποία θα του επιτρέψουν να εξολοθρεύσει δαίμονες περιπλανώμενος στα μεσαιωνικά κολέγια του Κέιμπριτζ και της Οξφόρδης. Ή μπορεί να σφαγιάσει τους ενοίκους ορισμένων άσημων λυκείων: το Λύκειο Γιούνιονβιλ, έξω από το Τορόντο, παραμένει διαθέσιμο, όπως και το Λύκειο Γιάρμουθ, στο Γιάρμουθ του Μέιν, που σύμφωνα με το σχόλιο του δημιουργού του είναι βασισμένο στα «αυθεντικά αρχιτεκτονικά σχέδια» του σχολείου του. Όσοι ενδιαφέρονται περισσότερο για τον κόσμο της τεχνολογίας ίσως θελήσουν να ξεπαστρέψουν τους δαίμονές τους ενώ θα περιπολούν μέσα στις

21. Ο πρωταγωνιστής της τηλεοπτικής σειράς *Barney & Friends*, η οποία απευθυνόταν σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και προβαλλόταν στις ΗΠΑ στις αρχές της δεκαετίας του '90.

εικονικές εγκαταστάσεις του Κέντρου Μελέτης της Οπτικής και των Λέιζερ στο Πανεπιστήμιο της Κεντρικής Φλόριντα ή στο κτίριο της Σχολής Μηχανικών του Πανεπιστημίου Περντιού.

Η ζωώδης βία του *Doom*, η εξαιρετικά παραστατική αιματοχυσία του, συνέβαλε σε μεγάλο βαθμό στη μεγάλη απήχησή του. Όταν πυροβολείς έναν αντίπαλο, ένας πίδακας κόκκινων ψεκάδων αναβλύζει από το στέρνο του. Τα πτώματα συσσωρεύονται στα πατώματα σχηματίζοντας πορφυρούς σωρούς. Αν ένας σκοτωμένος εξωγήινος τύχει να σωριαστεί στο άνοιγμα μιας πόρτας, η πόρτα κλείνει με έναν αηδιαστικό ήχο σύνθλιψης. Ένα ιδιαιτέρως ειδεχθές τέρας μοιάζει με γιγαντιαία δυσκίνητη μάζα από γυμνή ροζ σάρκα και χρειάζεται να το πυροβολήσεις πολλές φορές για να το εξοντώσεις. Με όλα αυτά τα αιμόφυρτα πτώματα, το *Doom* είναι ένα ιδιαίτερα μακάβριο εγχείρημα.

Κατά έναν ωμό τρόπο, στο *Doom* συντελείται μια κτηνώδης ακύρωση της σάρκας· ο παίκτης, του οποίου οι μύες σιγά σιγά ατροφούσαν, καθώς καθόταν σχεδόν ακίνητος μπροστά στον υπολογιστή του επί ώρες ατελείωτες, γινόταν ένα όπλο δίχως κορμί, το οποίο πλανιόταν ανάμεσα σε τάφους και κατέστρεφε κάθε ζωντανό πλάσμα που έβρισκε στο διάβα του. Ο κριτικός κινηματογράφου Αντρέ Μπαζέν [André Bazin] παρατήρησε κάποτε ότι ο θάνατος δεν είναι άλλο από τη νίκη τού χρόνου, αλλά το *Doom* καθιστά τον χρόνο ελάσιμο. Συνεπώς, αυτό το άκρως εθιστικό παιχνίδι δεν αποσκοπούσε μόνο να σε βοηθήσει να σκοτώσεις τον ελεύθερο χρόνο σου· σου έδινε επίσης την αίσθηση ότι σκότωνες τον θάνατο, τουλάχιστον προσώρας. Σε καθιστούσε ικανό να σταματήσεις τη ροή του χρόνου, να κλείσεις έξω τον υπόλοιπο κόσμο, προκειμένου να εμπλακείς στο αιώνιο και συναρπαστικό Τώρα ενός διαρκούς πολέμου. Ο θάνατος των εχθρών επιβεβαιώνει την συνέχεια της ύπαρξής σου· ακόμη και αν ηττηθείς, μπορείς πάντα να ξαναρχίσεις το παιχνίδι από την αρχή.

Στο δοκίμιο «The Imagination of Disaster» [Η φαντασία τής καταστροφής] που έγραψε το 1965, η Σούζαν Σόνταγκ [Susan

Sontag] παρατηρεί ότι οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας τής ατομικής εποχής, όπως το *Godzilla* και το *This Island Earth*, παρέχουν «την άμεση αναπαράσταση του εξαιρετικού: σωματικές παραμορφώσεις και μεταλλάξεις, μάχες με υπερεξελιγμένους πυραύλους και διαστημόπλοια, ουρανοξύστες που καταρρέουν», καλώντας έτσι τον θεατή να «συμμετάσχει στη φαντασίωση ότι επιβιώνει του θανάτου του και, ακόμη περισσότερο, του θανάτου των πόλεων, της καταστροφής της ίδιας της ανθρωπότητας». Έχοντας υπόψη το *Doom*, θα ήταν εύκολο να υποστηρίξουμε ότι οι παρατηρήσεις της Σόνταγκ ισχύουν ακόμη περισσότερο για τα πρωτοπρόσωπα βιντεοπαιχνίδια. Γιατί εδώ μπορεί κανείς να φαντασιωθεί ότι επιβιώνει του θανάτου του κατ' επανάληψη, χωρίς κανέναν περιορισμό. Οι ταινίες επιστημονικής φαντασίας επιχειρούν να απορροφήσουν τον θεατή δημιουργώντας του ένα αίσθημα δέους –ακόμη και αν αυτό επιτυγχάνεται μέσα από το αμφίβολο μεγαλείο γιγαντιαίων τεράτων και άλλων αλλόκοσμων επισκεπτών. Το *Doom* κάνει το ίδιο μέσω της πρωτοπρόσωπης εμβύθισης, βάζοντας εσένα τον ίδιο μέσα στη δράση. Την πρώτη φορά που συναντάς εκείνον τον φαινομενικά ακατάβλητο δαίμονα, πρέπει να πεθάνεις αρκετές φορές από την επίθεσή του, προτού μπορέσεις να ανακαλύψεις τον τρόπο για να επιζήσεις. Κάθε φορά που πεθαίνεις, ο χαρακτήρας σου αφήνει μια βραχνή κραυγή και, βλέποντας τον κόσμο του παιχνιδιού μέσα από τα δικά του μάτια, σωριάζεσαι γρήγορα στο έδαφος.

Ή ίσως, όπως προτείνει ο Τσαρλς Μπερνστάιν [Charles Bernstein], «η επιθυμία του θανάτου που εκτονώνεται μέσα σε αυτά τα παιχνίδια δεν είναι διόλου εικονική». Στο «Play It Again Pac-Man» [Ξαναπαίξ' το Πακ-Μαν], το διορατικό δοκίμιο που έγραψε το 1991, πριν από την εμφάνιση του *Doom*, ο Μπερνστάιν διατυπώνει τη γνώμη ότι «ίσως εκείνο που σκοτώνεται ή απορροφάται να είναι εντέλει ο χρόνος –ο πραγματικός παραγωγικός χρόνος που θα μπορούσε να "δαπανηθεί" επωφελέστερα σε κάποιαν άλλη δραστηριότητα». Ενώ σκοτώνει τον χρόνο του, ο παίκτης αισθάνεται ενεργός: κινείται μέσα σε

διαδρόμους, εξερευνά κτίρια, καταστρέφει εχθρούς. Όμως ένα μεγάλο μέρος αυτής της δράσης είναι στην πραγματικότητα αντίδραση και, κατά μια ευρύτερη έννοια, ο παίκτης χειραγωγείται σύμφωνα με μια ευρύτερη αφήγηση η οποία είναι ήδη καθορισμένη από το πρόγραμμα του παιχνιδιού. Ο παίκτης αισθάνεται ότι είναι ελεύθερος, όμως η πλοκή δεν μπορεί να αλλάξει· στην πραγματικότητα το παιχνίδι σε εκπαιδεύει να επιθυμείς τις ανταμοιβές του, να ανεβαίνεις τα επίπεδά του, να ανακαλύπτεις τους θησαυρούς του. Η αυτοπραγμάτωση του χαρακτήρα που ελέγχεις εξαρτάται από την ικανότητά σου να υπακούς στις εντολές του παιχνιδιού και, κατά μια ευρύτερη έννοια, από την ικανότητά σου να ολοκληρώνεις το κύκλωμα του προγράμματος, να ικανοποιείς τους αλγόριθμούς του. Είναι μια σκλαβιά που μοιάζει με ελευθερία· πρέπει να πας με τα νερά του προγράμματος για να επιβιώσεις.

Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού δεν θα μπορούσαν να είχαν διαλέξει καταλληλότερο όνομα: το «doom» είναι μια ανατριχιαστική αγγλοσαξονική λέξη, που και μόνο το άκουσμά της φέρνει στο νου τον ήχο μιας καμπάνας που σημαίνει πένθιμα. Είναι μια πολύ παλιά λέξη, που η ιστορία της φτάνει πολύ πριν από το 1000 μ.Χ.· ενώ αρχικά σήμαινε μια δικαστική απόφαση ή ένα θέσπισμα, με το πέρασμα των αιώνων προσέλαβε τις πιο δυσοίωνες εσχατολογικές υποδηλώσεις της θείας κρίσεως και της αναπόδραστης μοίρας. Ο όρος «Doomsday», επί παραδείγματι, καθιερώθηκε να χρησιμοποιείται στη λαϊκή αγγλική γλώσσα για να δηλώνει την Ημέρα της Κρίσεως· το *Doom* εμφανίστηκε σε μια εποχή που πολλοί τη θεωρούσαν εξίσου αποκαλυπτική, όπως παρατηρεί η Τζέι Σι Χερτζ στη μελέτη της *Joystick Nation* σχετικά με τη λαϊκή κουλτούρα. «Ακόμη και η λέξη "doom" ξυπνάει έντονους συνειρμούς», γράφει. «Ιδίως αν λάβει κανείς υπόψη όλη εκείνη την τρομακτική τεχνολογία που ελλοχεύει στα τέλη του 20ού αιώνα και την απειλή ότι κάποιοι κακοποιοί δικτάτορες θα ανατινάξουν το Σιάτλ με πυρηνικά όπλα που τα έχουν προμηθευτεί από τα οπλοστάσια της πρώην Σοβιετικής Ένωσης. Το Doom σου δίνει τη δυνατότητα να αν-

τιμετωπίσεις αυτό το αίσθημα της ηθικής σήψης, της πολιτικής αστάθειας και της τεχνοφοβίας. Σου δίνει τη δυνατότητα να γίνεις παγκόσμιος σούπερ μπάτσος, *Blade Runner* και Όραλ Ρόμπερτς [Oral Roberts],[22] και τα τρία στη συσκευασία του ενός».

«Εσύ και μόνον εσύ είσαι ο ήρωας», γράφει η Χερτζ. «Δεν υπάρχει ομαδική προσπάθεια, δεν υπάρχει κανένας που να σου δίνει εντολές, δεν υπάρχει μοίρασμα των κερδών... Έτσι κάνουμε εμείς στην Αμερική». Και αν οι φανατικοί οπαδοί τού *Doom* αναλάμβαναν έναν ρόλο ο οποίος έμοιαζε πολύ με τους σκληροτράχηλους ήρωες που έπαιρναν στα χέρια τους το νόμο και τιμωρούσαν ολομόναχοι τους κακούς σε αναρίθμητες ταινίες δράσης της δεκαετίας του '80, υποκινούνταν από έναν εχθρό που σίγουρα του έπρεπε να πεθάνει. Όπως οι τρομοκράτες, οι Ναζί και οι πράκτορες της KGB άλλων παιχνιδιών και ταινιών, οι εξωγήινοι εχθροί του *Doom* είναι αναμφισβήτητα άξιοι εξολόθρευσης, απαλλάσσοντας εκείνον που πατάει τη σκανδάλη από οποιονδήποτε ηθικό ενδοιασμό. «Σε τελευταία ανάλυση, επισκέπτεσαι έναν κόσμο όπου είναι απολύτως αδύνατον να ανθρωποποιήσεις τον εχθρό, γιατί ο εχθρός είναι, εξ ορισμού, Σατανικός», υποστηρίζει η Χερτζ. «Όχι απλώς κακός. Όχι θύμα παρεξήγησης. Δεν πήρε τον κακό δρόμο επειδή έπεσε θύμα κακοποίησης κατά την παιδική του ηλικία, επειδή υπέστη εθνοτικές διακρίσεις, επειδή πήρε λάθος αντικαταθλιπτικά ή επειδή πάσχει από χαμηλή αυτοεκτίμηση... Όλοι αποζητάμε τον τέλειο εχθρό. Οι πολιτικοί ηγέτες χρησιμοποιούν επιτελεία προπαγανδιστών για να δημιουργήσουν αυτά τα τέρατα –την Αυτοκρατορία του Κακού, τον Μανουέλ Νοριέγκα, τον Καντάφι, τον Σαντάμ Χουσεΐν– ώστε να μπορούμε να πετάξουμε από πάνω τους και να τους σβήσουμε από τον χάρτη. Οι δημιουργοί

22. Δημοφιλής νεοπεντηκοστιανός θρησκευτικός ηγέτης, ο οποίος κάνει κηρύγματα από την τηλεόραση, συνδυάζοντας την πίστη με το θέαμα και επηρεάζοντας χιλιάδες ανθρώπους, με συχνά επίμαχες απόψεις.

του *Doom* καταλαβαίνουν πόσο βαθιά ικανοποιητική μπορεί να είναι αυτή η έννοια».

Ο τέλειος εχθρός είναι μια συνιστώσα του τέλειου πολέμου, ή του Δίκαιου Πολέμου, του ηθικού ιδεώδους το οποίο υπαινίσσεται η Χερτζ παραθέτοντας αυτόν τον κατάλογο από αλλοεθνή μορμολύκεια της Αμερικής. Είναι γεγονός ότι το *Doom*, και ουσιαστικά όλοι οι απόγονοί του, υιοθετούν αυτό το πλαίσιο, παρέχοντάς μας μιαν ατέρμονα ροή από ζόμπι, ρομπότ, εξωγήινους, Ναζί, ρομποτικά ζόμπι, ζόμπι-εξωγήινους και ρομπότ-Ναζί ως βδελυρούς, ανατριχιαστικούς στόχους εύλογης καταστροφής. Μερικά βιντεοπαιχνίδια έχουν παίξει με την αντιστροφή αυτής της ιδέας, τοποθετώντας τον παίκτη στον ρόλο του κακού. Στο εικαστικά πρωτότυπο δισδιάστατο arcade παιχνίδι που κυκλοφόρησε η Exidy το 1976 με τίτλο *Death Race* [Κούρσα θανάτου] (εμπνευσμένο από την κλασική exploitation movie[23] *Death Race 2000* που γύρισε ο Ρότζερ Κόρμαν [Roger Corman] το 1975, οι παίκτες κέρδιζαν πόντους χτυπώντας με το αυτοκίνητό τους μικρά, αφαιρετικά σχεδιασμένα ανθρωπάκια· παρότι η εταιρεία υποστήριξε ότι τα θύματα ήταν «βρικόλακες», το παιχνίδι προκάλεσε την πρώτη εκτεταμένη δημόσια κατακραυγή εναντίον της βίας των βιντεοπαιχνιδιών. (Έχει ενδιαφέρον να σημειώσουμε πως λέγεται ότι η Atari, κατά την ίδια περίοδο, είχε ως ρητή αρχή της κανένα από τα παιχνίδια της να μην περιλαμβάνει την καταστροφή χαρακτήρων με αναγνωρίσιμα ανθρώπινα χαρακτηριστικά.) Πιο πρόσφατα, το αφηγηματικά πολύπλοκο first-person shooter της Bungie *Halo 2* (2005) κάνει μιαν απρόσμενη στροφή στα μισά του παιχνιδιού, όταν αίφνης ο παίκτης καλείται να φέρει σε πέρας αποστολές

23. Ταινίες χωρίς καλλιτεχνικές αξιώσεις, οι οποίες προσπαθούν να προσελκύσουν το ενδιαφέρον του θεατή σοκάροντας και απευθυνόμενες στα πιο ευτελή ένστικτά του, με επιδεικτική παρουσίαση σκηνών βίας, αιματοχυσίας, απαγορευμένων σαρκικών επαφών, τεράτων, καταστροφών, κανιβαλισμού, βασανισμών, ζόμπι κτλ.

από τη σκοπιά ενός από τους μεγαλύτερους εχθρούς του *Halo*, των ερπετοειδών Covenant.

Όμως το ενδιαφέρον που παρουσίαζε το *Doom* δεν σχετιζόταν μόνο με τον ήρωα που ανδραγαθεί ολομόναχος, ακόμη και αν αυτή ήταν η κύρια αίσθηση που αποκόμισε μια μεγάλη μερίδα των αφοσιωμένων παικτών του. Στην πραγματικότητα, ένα από τα πλέον αξιοπρόσεκτα χαρακτηριστικά του ήταν η δυνατότητα δικτύωσης· μέχρι και τέσσερις μεμονωμένοι παίκτες μπορούσαν να ενώσουν τις δυνάμεις τους μέσω ενός τοπικού δικτύου [Local Area Network, LAN] ή χρησιμοποιώντας τις ταχύτερες συνδέσεις Internet που ήταν διαθέσιμες σε κολέγια και άλλα ιδρύματα της εποχής, και να συνεργαστούν ως ομάδα για να εξοντώσουν τις δαιμονικές δυνάμεις του παιχνιδιού· επρόκειτο για την απαρχή της εξαιρετικά δημοφιλούς σήμερα πρακτικής του online gaming, μέσω προσωπικού υπολογιστή ή κονσόλας. Για να κερδίσουν το παιχνίδι, οι παίκτες μπορούσαν να σκέφτονται σαν αστυνομικοί ή στρατιώτες, συντονίζοντας τις προσπάθειές τους κατά τρόπους που αύξαιναν τις απώλειες των εχθρών.

Δεν είναι περίεργο, λοιπόν, που το 1997 κάποιοι Πεζοναύτες ενδιαφέρθηκαν πιο σοβαρά για το *Doom*.

Οι λίγοι, οι περήφανοι, οι δικτυωμένοι[24]

Μια δεκαετία μετά το *Battlezone*, το όραμα του στρατηγού Στάρι να χρησιμοποιηθούν τα βιντεοπαιχνίδια για την εκπαίδευση των στρατιωτών αποδείχθηκε εξαιρετικά προφητικό, έστω και αν προπορευόταν ελαφρώς της εποχής του· στις αρχές της δεκαετίας του '80, η κατασκευή χιλιάδων arcade συστημάτων θα ήταν υπερβολικά δαπανηρή, ακόμη και αν χρησιμο-

24. Διασκευή του συνθήματος των Πεζοναυτών The Few, the Proud, the Marines.

ποιούνταν ως βάση η ήδη υπάρχουσα τεχνολογία της Atari. Παρότι θεωρητικά φτηνότερες από τις συμβατικές εκπαιδευτικές συσκευές, οι κονσόλες του *Army Battlezone* θα κόστιζαν περίπου πεντακόσιες χιλιάδες δολάρια το κομμάτι.

Ύστερα από την κατάρρευση του σοβιετικού κομμουνισμού και την αιφνίδια λήξη του Ψυχρού Πολέμου, το Πεντάγωνο άρχισε να επανεξετάζει την τακτική των υπέρογκων δαπανών για την ανάπτυξη τεχνολογίας από στρατιωτικές, κατ' ουσίαν, υπηρεσίες, την οποία είχε ακολουθήσει από την αρχή του Β' Παγκοσμίου πολέμου και μετά. Νέες ντιρεκτίβες, στις αρχές της δεκαετίας του '90, τόνισαν την ανάγκη δημιουργίας ενός πιο αποδοτικού στρατού, ενός στρατού ο οποίος θα λειτουργούσε περισσότερο σύμφωνα με τις καθιερωμένες επιχειρηματικές πρακτικές και όχι βασιζόμενος στη μέχρι τότε εξάρτηση από τη γενναιοδωρία του Πενταγώνου. Ψηφίστηκαν νόμοι οι οποίοι καθιστούσαν ευκολότερο για ιδιωτικές εταιρείες να πωλούν αγαθά και υπηρεσίες στον στρατό, ενθάρρυναν τον ανταγωνισμό στους μειοδοτικούς διαγωνισμούς και έριξαν σε δεύτερη μοίρα προγράμματα τα οποία αφορούσαν αποκλειστικά έναν κλάδο των ενόπλων δυνάμεων, όποιος και αν ήταν αυτός. Ένας πιο υπόλογος για τη διαχείριση των οικονομικών του στρατός είχε ακόμη περισσότερους λόγους να συνεργαστεί με μια παγκοσμιοποιούμενη εταιρική κουλτούρα.

Όμως η επανάσταση του προσωπικού υπολογιστή προσέφερε κάποιες νέες ευκαιρίες για δραστική μείωση του κόστους. Μέχρι τότε, οι προσομοιώσεις μέσω υπολογιστή που χρησιμοποιούνταν για την εκπαίδευση των στρατιωτών ήταν ακριβές και σχετικώς δύσχρηστες εφαρμογές, που ο προγραμματισμός τους εστίαζε πρωτίστως στην απολύτου πιστότητας αναπαραγωγή ρεαλιστικών καταστάσεων. Ένας εκπαιδευτικός προσομοιωτής για το άρμα μάχης M1 στις αρχές της δεκαετίας του '80, φέρ' ειπείν, όπως αυτοί που παρήγαγαν η Chrysler και η General Electric, θα κόστιζε περί τα έξι με επτά εκατομμύρια δολάρια ανά μονάδα. Τρέχοντας αποκλειστικά σε πανάκριβους υπολογιστές, εξειδικευμένους στην απεικόνιση γραφικών, αυτά

τα δυσκίνητα εκπαιδευτικά συστήματα δημιουργούνταν είτε εκ των έσω, από επιστήμονες οι οποίοι εργάζονταν μόνιμα στον στρατό, είτε από εξειδικευμένες εταιρείες οι οποίες προμήθευαν με τεχνολογία το Πεντάγωνο. Το SIMNET είχε χαμηλότερο κόστος ανά μονάδα –περίπου εκατό χιλιάδες δολάρια για κάθε υποσύστημα– αλλά, όταν πλέον χιλιάδες εκπαιδευτικοί προσομοιωτές SIMNET είχαν τοποθετηθεί στα κέντρα εκπαίδευσης των Ενόπλων Δυνάμεων, το συνολικό κόστος του προγράμματος είχε ανέλθει στα 850 εκατ. δολάρια.

Ένα άλλο μειονέκτημα των πρώτων στρατιωτικών προσομοιώσεων ήταν ότι δεν κατόρθωναν να επισύρουν το αυθόρμητο ενδιαφέρον του χρήστη και δεν είχαν καθόλου τον χαρακτήρα παιχνιδιού. Κοντολογίς, δεν ήταν διασκεδαστικές, και αυτό το μειονέκτημα θεωρούνταν σημαντικός ανασταλτικός παράγοντας για την πραγμάτωση των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων τους, ιδίως από τη στιγμή που απευθύνονταν σε μια νέα γενιά η οποία είχε μεγαλώσει χωρίς να αφήνει από τα χέρια της τα τζόιστικ και τα χειριστήρια των αγαπημένων της βιντεοπαιχνιδιών.

Στις αρχές της δεκαετίας του '90, το Γραφείο Διαχείρισης Προγραμμάτων Μοντελοποίησης και Προσομοίωσης του Σώματος των Πεζοναυτών [Marine Crops Modeling and Simulation Management Office, MCMSMO] έλαβε μια νέα οικονομική ντιρεκτίβα από το ετήσιο συμπόσιο των ανώτερων αξιωματικών τού σώματος· βρείτε τρόπους να χρησιμοποιήσετε έτοιμα εμπορικά προγράμματα λογισμικού για την εκπαίδευση των ανδρών μας. Ο πιο δαψιλώς χρηματοδοτούμενος κλάδος των Ενόπλων Δυνάμεων των ΗΠΑ, οι Πεζοναύτες, ουδέποτε είχε συνηθίσει να πορεύεται με λίγα, αλλά ο στρατός της χώρας εν γένει προσπαθούσε εδώ και κάποιον καιρό να κινηθεί προς πιο ορθολογικά οικονομικά μοντέλα. Ο διοικητής του Σώματος Πεζοναυτών στρατηγός Τσαρλς Κρούλακ [Charles Krulak] αντιλήφθηκε ότι αυτή η οικονομική αναγκαιότητα μπορούσε να συνδυαστεί με μια μεγαλύτερη έμφαση στην κριτική σκέψη, την οποία θεωρούσε ως το μέλλον του σώματος. Ο Κρούλακ ήθελε «να φτά-

σουν οι Πεζοναύτες στο στάδιο όπου θα έρχονται στη δουλειά και θα περνούν ένα μέρος της κάθε ημέρας τους συζητώντας τα της διεξαγωγής του πολέμου· μαθαίνοντας να σκέφτονται, λαμβάνοντας αποφάσεις και καλούμενοι να αντιμετωπίσουν ζητήματα τακτικής και επιχειρησιακού σχεδιασμού», και διέβλεψε ότι το μέσον για να επιτευχθεί αυτός ο στόχος θα ήταν τα παιχνίδια προσωπικού υπολογιστή. «Η χρησιμοποίηση τεχνολογικών καινοτομιών», έγραψε, «όπως τα πολεμικά παιχνίδια που παίζονται σε προσωπικούς υπολογιστές, παρέχει μεγάλες δυνατότητες στους Πεζοναύτες να αναπτύξουν την ικανότητα λήψης αποφάσεων».

Οι άνδρες του MCMSMO εξέδραμαν στα καταστήματα που πουλούσαν προγράμματα λογισμικού και ετοίμασαν μια έκθεση ονόματι *Personal Computer Based Wargames Catalog* [Κατάλογος πολεμικών παιχνιδιών προορισμένων να παίζονται σε προσωπικό υπολογιστή], η οποία ανέλυε περισσότερα από τριάντα παιχνίδια στρατηγικής με στρατιωτικά θέματα, όπως τα *Operation Crusader* [Επιχείρηση Σταυροφόρος], *Patriot* [Πάτριοτ], *Harpoon II* [Χαρπούν 2] και *Tigers on the Prowl* [Τίγρεις σε αναζήτηση λείας], αξιολογώντας κατά πόσον ήταν δυνατό να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτικά συστήματα. «Σκοπός αυτής της προσπάθειας», έγραψαν στον *Κατάλογο*, «ήταν να εξετάσει τα πολεμικά παιχνίδια που διατίθενται στο εμπόριο και να διαπιστώσει αν κάποια από αυτά έχουν τη δυνατότητα να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν μια καλύτερη αντίληψη της τέχνης και της επιστήμης του πολέμου ως έχουν, χωρίς καμία τροποποίηση». Αυτοί οι εντριβείς στην τεχνολογία Πεζοναύτες, ωστόσο, ανακάλυψαν ότι σχεδόν κανένας από τους διαθέσιμους τίτλους δεν επαρκούσε για να εξυπηρετήσει τους σκοπούς τους. Παρότι δημοφιλείς στους κύκλους των στρατιωτικών και των παικτών της εποχής, αυτές οι εντυπωσιακές ψηφιακές μάχες ουσιαστικά ήταν ηλεκτρονικά βελτιωμένες εκδοχές του παλιού επιτραπέζιου war gaming. Το *Operation Crusader*, επί παραδείγματι, χρησιμοποιούσε χάρτες χωρισμένους σε εξάγωνα, ανάλογους εκείνων του Kriegsspiel· το *Harpoon II*

πρόσφερε μια πιο εκσυγχρονισμένη εκδοχή της ίδιας ιδέας, με οθόνες ραντάρ όπως αυτές που χρησιμοποιούνταν στα τέλη τού 20ού αιώνα, όμως το αποτέλεσμα ήταν εξίσου αφηρημένο. Στην καλύτερη περίπτωση, αυτά τα παιχνίδια ήταν κατάλληλα ως ασκήσεις στρατηγικής σε επίπεδο διοίκησης ή για τους χειριστές των συστημάτων αεράμυνας, όχι για τις σκληρές καταδρομικές επιχειρήσεις που είναι η ειδικότητα των Πεζοναυτών. Ήταν παιχνίδια για να περνάς ευχάριστα τον καιρό σου, περισσότερο κατάλληλα για τους στρατηγούς της πολυθρόνας και το φανατικό κοινό του History Channel, και όχι για πραγματικούς Πεζοναύτες οι οποίοι χρειάζονταν να εκπαιδευτούν για να συνεργάζονται, σε στοιχειώδες επίπεδο, στα μελλοντικά πεδία μαχών. «Κανένα πολεμικό παιχνίδι», αναφέρει ο *Κατάλογος*, «δεν ήταν ικανό να παραγάγει μια αξιόπιστη προσομοίωση του πραγματικού πεδίου μάχης».

Όμως ένας από τους τίτλους που συμπεριλαμβάνονταν στον *Wargames Catalog* απέφερε τελικά καρπούς. Το 1997, οι υπολογιστές Νταν Σνάιντερ [Dan Snyder] και Σκοτ Μπάρνετ [Scott Barnett] εκμεταλλεύτηκαν τις δυνατότητες τροποποίησης του *Doom II* για να δημιουργήσουν ένα νέο αρχείο WAD, λαμβάνοντας υπόψη τις ιδιαίτερες ανάγκες των Πεζοναυτών. Ο κόσμος του παιχνιδιού απογυμνώθηκε από κάθε περιττό στοιχείο και εξορθολογίστηκε. Τα λαβυρινθώδη αρειανά μπουντρούμια έδωσαν τη θέση τους σε μια λιτή, γκριζωπή πεδιάδα, διάστικτη από μικρά τούβλινα καταφύγια, ατομικά ορύγματα και φράγματα από αγκαθωτό συρματόπλεγμα. Οι αλλόκοσμοι εξωγήινοι και δαίμονες αντικαταστάθηκαν από αντίπαλες δυνάμεις με εντελώς ανθρώπινα χαρακτηριστικά, ντυμένες με απλές χακί στρατιωτικές στολές που το κόψιμό τους θύμιζε αόριστα κομμουνιστές ή Ναζί (σύμφωνα με τον ιστορικό της τεχνολογίας Τιμ Λενόιρ [Tim Lenoir], οι εχθροί του *Marine Doom* είχαν δημιουργηθεί με ψηφιακή επεξεργασία φωτογραφιών από τις φιγούρες δράσης της σειράς GI Joe). Τα όπλα από τα οποία μπορούσε να διαλέξει ο παίκτης περιορίστηκαν στον πραγματικό οπλισμό των Πεζοναυτών (τα ηλεκτρικά όπλα πλάσματος αντι-

καταστάθηκαν από το τυφέκιο εφόδου M-16, το αυτόματο όπλο ομάδας M-249 και χειροβομβίδες διασποράς M-67)· οι δυνατότητες που είχε ο παίκτης να παρατείνει τη ζωή και να αυξάνει ως διά μαγείας τις δυνάμεις του χαρακτήρα που ήλεγχε μέσα στο παιχνίδι [power-ups] καταργήθηκαν. Με δεδομένες πλέον ικανότητες και αντοχές, και χωρίς πιθανότητα να τις αυξήσεις, πέθαινες γρήγορα, ύστερα από μερικά μόνο χτυπήματα. Έτσι γεννήθηκε το *Marine Doom* [το Doom των Πεζοναυτών] (γνωστό επίσης ως *Marine Corps Doom* ή απλώς *MCDoom*). Ήταν ένα *Army Battlezone* για τη γενιά που είχε μεγαλώσει στην εποχή των προσωπικών υπολογιστών, ένας προσομοιωτής των συνθηκών που θα αντιμετώπιζαν οι στρατιώτες στο πραγματικό πεδίο μάχης.

Με το *Marine Doom*, δύο ζεύγη Πεζοναυτών μπορούσαν να εμπλακούν σε δικτυωμένο παιχνίδι, προκειμένου να ασκηθούν σε επιχειρήσεις που απαιτούσαν συντονισμένη προσπάθεια ως μια συνήθης τετραμελής ομάδα. Το *Marine Doom* δεν εκπαίδευε στη σκοποβολή· εκπαίδευε στη συνεργασία. Οι ομάδες μπορούσαν να προετοιμάσουν πεδία βολής, να πραγματοποιήσουν ελιγμούς πλευροκόπτησης και να εφαρμόσουν την τακτική που ονομάζεται «το πήδημα του βατράχου», κατά την οποία κάποια από τα μέλη της ομάδας καθηλώνουν τον εχθρό με τα πυρά τους ενώ τα άλλα προχωρούν. «Παρότι η συμπεριφορά των όπλων δεν είναι απολύτως ακριβής», διαβάζουμε στον διαδικτυακό τόπο του *Marine Doom*, «εκτιμάται ότι η ορθή χρησιμοποίηση αυτών των μοντέλων στην άσκηση της πολεμικής τακτικής θα δώσει το επιθυμητό αποτέλεσμα». Οι παλαιότερου τύπου προσομοιωτές είχαν κοστίσει εκατοντάδες χιλιάδες δολάρια για να επιτύχουν κάτι ανάλογο· το *Marine Doom* κόστιζε μόλις 49,95 δολάρια για το πρωτότυπο παιχνίδι, που στη συνέχεια τροποποιούνταν με το marine1.wad αρχείο των Σνάιντερ και Μπάρνετ, το οποίο διετίθετο δωρεάν στο Internet. Το WAD του *Marine Doom* σύντομα διακινούνταν φρενιτιωδώς μέσα από τα πολυάριθμα Bulletin Board Systems και τα online forum που είχαν αφιερωθεί στο παιχνίδι και, πριν περάσει πολύς καιρός, χρησι-

μοποιήθηκε και αυτό με τη σειρά του ως βάση για τα ευφάνταστα WAD άλλων τροποποιήσεων.

Στο ALMAR της 27ης Ιανουαρίου 1997, ένα ενημερωτικό δελτίο που αποστέλλεται μέσω τηλετύπου στους απανταχού της γης Πεζοναύτες, ο διοικητής του σώματος έκανε επίσημη αναφορά στο *Marine Doom*, αναγγέλλοντας συγχρόνως ότι σύντομα θα επιτρεπόταν στους άνδρες να παίζουν το παιχνίδι σε υπηρεσιακούς υπολογιστές, υπό τον όρο ότι θα τηρούσαν τους περιορισμούς των πνευματικών δικαιωμάτων. «Κατά την ανάπτυξη καινούργιων προγραμμάτων, σας προκαλώ να αναζητήσετε ευκαιρίες για να συμπεριλάβετε ένα στοιχείο υπερέντασης», συνιστούσε ο στρατηγός Κρούλακ. «Οι αποφάσεις που καλείται να πάρει ένας μαχητής στον πόλεμο, τις περισσότερες φορές λαμβάνονται υπό σωματική και συναισθηματική υπερένταση. Οι νοερές ασκήσεις μας στον καιρό της ειρήνης πρέπει να αναπαράγουν σε κάποιον βαθμό τις ίδιες συνθήκες. Οι επικεφαλής μπορούν να δημιουργούν συνθήκες υπερέντασης θέτοντας χρονικά περιθώρια στη λήψη των αποφάσεων, διοργανώνοντας παιχνίδια αμέσως μετά από μια κοπιαστική περίοδο φυσικής αγωγής ή από μια υποχρεωτική πορεία, ή απαιτώντας αποφάσεις κατά τη διάρκεια μιας περιόδου που ο στρατιώτης θα έχει στερηθεί τον ύπνο».

Προς στιγμήν, οι ομάδες του *Marine Doom* έγιναν οι αστέρες του κόσμου της τεχνολογίας. Το παιχνίδι προσέλκυσε μεγάλο ενδιαφέρον, τόσο εντός του στρατού, όπου θεωρήθηκε μια ενδιαφέρουσα καινοτομία, όσο και από τα Μέσα Ενημέρωσης, που είδαν σε αυτό τα σπέρματα κάποιου κυβερνοπάνκ μέλλοντος. Το περιοδικό *Wired* αφιέρωσε στην τροποποίηση το εξώφυλλό του τεύχους του Απριλίου 1997, με έναν τίτλο που έγραφε «Το Doom πηγαίνει στον πόλεμο: οι Πεζοναύτες αναζητούν μερικά καλά παιχνίδια», πάνω από το βλοσυρό πρόσωπο ενός Διαστημικού Πεζοναύτη του αυθεντικού *Doom*, στον οποίο είχε προστεθεί ένα σύγχρονο καφέ κράνος παραλλαγής. Όμως, παρά την τεράστια δημοσιότητα και το μηδαμινό κόστος, το *Marine Doom* ουδέποτε αποτέλεσε μέρος της επίσημης εκπαίδευ-

σης ούτε χρησιμοποιήθηκε ποτέ ευρέως· οι σχεδιαστές του τελικά εγκατέλειψαν τον στρατό για να σταδιοδρομήσουν στη βιομηχανία των εμπορικών παιχνιδιών. Ο Σνάιντερ, λόγου χάριν, εργάστηκε ως σύμβουλος στο *Nam*, ένα παιχνίδι τύπου shooter με θέμα τον πόλεμο του Βιετνάμ που κυκλοφόρησε η GT Interactive το 1998, το οποίο χρησιμοποιούσε ρεαλιστικά όπλα.

Το σημαντικότερο, όμως, ήταν ότι το *Marine Doom* σηματοδότησε ένα νέο ενδιαφέρον για τη χρησιμοποίηση εμπορικών παιχνιδιών στην επίσημη στρατιωτική εκπαίδευση. Μερικά χρόνια αργότερα, η Spectrum Holobyte (περισσότερο γνωστή για την εισαγωγή του *Tetris* στις ΗΠΑ) τροποποίησε το παιχνίδι για προσωπικό υπολογιστή *Falcon 4.0*, έναν δικτυακό προσομοιωτή πτήσης, για να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση πιλότων πραγματικών F-15. Η Ναυτική Ακαδημία των ΗΠΑ χρησιμοποίησε το *Jane's Fleet Command* της Electronic Arts για την εκπαίδευση των φοιτητών της· το παιχνίδι είχε δημιουργηθεί από τη Sonalysts, που είχε μακρά προϊστορία ως προμηθευτής του Πενταγώνου, και δεν χρειαζόταν καμιά τροποποίηση για τους σκοπούς του Πολεμικού Ναυτικού. Στα μετέπειτα χρόνια, η Novalogic τροποποίησε το *Delta Force 2*, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στο πρόγραμμα εκπαίδευσης του Στρατού Land Warrior [Μαχητής Ξηράς], το Ναυτικό συμπεριέλαβε στο εκπαιδευτικό πρόγραμμά του μια τροποποιημένη εκδοχή του *Microsoft Flight Simulator* και η Ubisoft συνεργάστηκε με τον Στρατό για να ανασχεδιάσει το *Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear* προκειμένου να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση για μάχη σε αστικό περιβάλλον.

Η Mäk Technologies, μια εταιρεία ανάπτυξης λογισμικού και προμηθευτής του Πενταγώνου η οποία είχε ιδρυθεί από μια ομάδα πρώην σχεδιαστών του SIMNET, ειδικεύτηκε στη δημιουργία εκπαιδευτικών προσομοιώσεων που λειτουργούσαν με βάση επιτραπέζιους υπολογιστές και δημιούργησε δύο παιχνίδια για τους Πεζοναύτες, τα οποία κυκλοφόρησαν και στο εμπόριο: το *Spearhead* [Αιχμή του δόρατος], έναν multiplayer προσομοιωτή άρματος μάχης, και το *Marine Expeditionary Unit 2000* [Εκ-

στρατευτική Μονάδα Πεζοναυτών 2000], ένα παιχνίδι στρατηγικής. Το *MEU 2000* «δεν έχει σκοπό να επηρεάσει την άποψη των νέων για τον στρατό, αλλά μπορεί να φανεί χρήσιμο σε όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα για τις ένοπλες δυνάμεις της χώρας μας», δήλωσε ο επικεφαλής της ομάδας που σχεδίασε το παιχνίδι, ο Πάτρικ Μπρέναν [Patrick Brennan], στο *Gaming News Network* το 1998. «Έχουμε συζητήσει με τους Πεζοναύτες την προοπτική να χρησιμοποιηθεί ένα παιχνίδι σαν το *MEU 2000* για την προώθηση της στρατολόγησης και της δημόσιας εικόνας του σώματος».

Το 2000, το Γενικό Επιτελείο ανέθεσε στη Rival Interactive να δημιουργήσει ένα παιχνίδι ονόματι *Joint Force Employment* [Συντονισμένη Χρήση Δυνάμεων], ένα turn-based παιχνίδι στρατηγικής που θα ασκούσε τους αξιωματικούς στο πώς θα μπορούσαν να αντιδράσουν σε μια σοβαρή τρομοκρατική επίθεση. Ο τίτλος του παραπέμπει στη σύγχρονη στρατιωτική έννοια της «συντονισμένης δράσης» [jointness], της συνεργασίας μεταξύ όλων των κλάδων του Στρατού. Έναν χρόνο αργότερα, η Rival κυκλοφόρησε το παιχνίδι στο εμπόριο σε δύο μέρη, επιγραφόμενα *Real War* [Πραγματικός Πόλεμος] και *Real War: Rogue States* [Πραγματικός Πόλεμος: Κακοποιά Κράτη]. Οι παίκτες καλούνται να αντιμετωπίσουν μια φανταστική ομάδα ονόματι Ανεξάρτητος Απελευθερωτικός Στρατός [Independent Liberation Army], μια τρομοκρατική οργάνωση η οποία έχει αποκτήσει όπλα μαζικής καταστροφής. Η εταιρεία που είχε αναλάβει τη διανομή του, η Simon & Schuster Interactive, επιχείρησε να ανεβάσει τις πωλήσεις, ύστερα από τα γεγονότα τής 11ης Σεπτεμβρίου· με την αγορά του παιχνιδιού ο πελάτης έπαιρνε δώρο ένα αντίτυπο της *Τέχνης του πολέμου* του Σουν Τζου και ήχους κλήσης για το κινητό του τηλέφωνο που έπαιζαν το «America the Beautiful» [Αμερική η όμορφη]. «Είναι ένα άκρως φιλαμερικανικό παιχνίδι, το οποίο δείχνει πόσο ισχυρός είναι ο Στρατός των ΗΠΑ», δήλωσε στην εφημερίδα *Hollywood Reporter* ένας εκπρόσωπος της εταιρείας. «Και είναι πραγματικά λυτρωτικό να τινάζεις στον αέρα τρομοκράτες».

Αφού οι κριτικοί του χώρου τα απέρριψαν ως άχαρα και ξεπερασμένα, τα δύο παιχνίδια της σειράς *Real War* απέτυχαν εμπορικά. Αλλά όταν ο πόλεμος κατά της τρομοκρατίας εισέβαλε στην καθημερινότητά μας, ο στρατός και ο τομέας της εμπορικής ψηφιακής διασκέδασης συνεργάζονταν πλέον σε πολύ πιο φιλόδοξα εγχειρήματα.