



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Εθνικόν και Καποδιστριακόν  
Πανεπιστήμιον Αθηνών

— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

Σχολή Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών

Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

# ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΙΩΑΝΝΗΣ ΤΟΓΙΑΣ (Α.Μ.: 9983201500116)

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ ΓΚΟΥΣΚΟΣ

*Πτυχιακή εργασία που κατατίθεται ως μέρος των απαιτήσεων του  
Προγράμματος Προπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Επικοινωνίας και  
Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης*

Αθήνα, Σεπτέμβριος, 2019





## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b> .....	σελ.1
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 «ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ»</b> .....	σελ.3
1.1 «Η έννοια του παιχνιδιού και τα χαρακτηριστικά του».....	σελ.3
1.2 «Ψηφιακά παιχνίδια και είδη ψηφιακών παιχνιδιών».....	σελ.4
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 «ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ»</b> .....	σελ.9
2.1 «Η ιστορία και η εξέλιξη των ψηφιακών παιχνιδιών».....	σελ.9
2.2 «Σχέση πολεμικών παιχνιδιών και στρατού».....	σελ.11
2.3 «Η περίπτωση του “America’s Army”» .....	σελ.15
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 «ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ»</b> ...σελ.18	
3.1 «Ρεαλισμός στα ψηφιακά πολεμικά παιχνίδια».....	σελ.18
3.2 «Ιστορικά παιχνίδια και ιστορική αναπαράσταση».....	σελ.23
3.2.1 «Ιστορικά παιχνίδια».....	σελ.23
3.2.2 «Ιστορική ορθότητα».....	σελ.24
3.2.3 «Ιστορική Αναπαράσταση και πολιτική ορθότητα».....	σελ.27
3.3 «Ρεαλισμός και ιστορική αναπαράσταση στα παιχνίδια “Call of Duty”».....	σελ.30
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 «ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΠΟΛΕΜΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ»</b> .....	σελ.36
4.1 «Τα ψηφιακά παιχνίδια ως πηγή μάθησης».....	σελ.36
4.2 «Η περίπτωση του παιχνιδιού “Making History”».....	σελ.37
<b>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ</b> .....	σελ.40
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</b> .....	σελ.42
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ</b> .....	σελ.44

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα τελευταία χρόνια, τα ψηφιακά παιχνίδια γίνονται ολοένα και περισσότερο μέρος της καθημερινότητας των νέων. Ενώ οι κατηγορίες των ψηφιακών παιχνιδιών είναι πολλές, παρατηρείται η στρόφη της παραγωγής τους σε θέματα που αφορούν τον πόλεμο και σε σημαντικά γεγονότα και περιόδους της παγκόσμιας ιστορίας. Ενταγμένη στο ευρύτερο επιστημονικό πεδίο της πληροφορικής και των ψηφιακών παιχνιδιών, αντικείμενο της παρούσας εργασίας είναι η μελέτη των video games που έχουν ως θέμα τον πόλεμο και την ιστορία, καθώς και η εμβάθυνση στο θέμα της ιστορικής αναπαράστασης και του ρεαλισμού που προσφέρουν. Σκοπός της έρευνας είναι η καταγραφή διάφορων πλευρών των πολεμικών και ιστορικών παιχνιδιών και ειδικότερα η σχέση τους με τον πόλεμο, τον ρεαλισμό, την ιστορική αναπαράσταση και την μάθηση. Η σημαντικότητα που έχει η συγκεκριμένη πραγμάτευση του θέματος έγκειται στο γεγονός πως η ελληνική βιβλιογραφία είναι σχετικά ελλιπής και η παρούσα εργασία αποτελεί μία επισκόπηση της βιβλιογραφίας που θα συμβάλλει στην επέκτασή της. Η διαδικασία συλλογής δεδομένων που ακολουθείται είναι κυρίως πρωτογενής, μέσω της μελέτης βιβλίων και επιστημονικών άρθρων που συνδέονται άμεσα με το αντικείμενο μελέτης και σε έναν βαθμό δευτερογενής, μέσω συλλογής πληροφοριών από επιστημονικά περιοδικά ή μέσω διαδικτύου. Επίσης, η έρευνα επιλέχθηκε να διεξαχθεί μόνο μέσω της μελέτης της βιβλιογραφίας και δεν στηρίχθηκε σε δεδομένα που εξάγονται από πρωτογενή έρευνα του ίδιου του συγγραφέα. Αν και η έρευνα περιορίζεται στα πρωτογενή και δευτερογενή δεδομένα, γίνεται μία εις βάθος μελέτη του θέματος των πολεμικών και ιστορικών ψηφιακών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, στο **Κεφάλαιο 1** γίνεται μία εξοικίωση του αναγνώστη με την έννοια του «παιχνιδιού» και του «ψηφιακού παιχνιδιού», καθώς και μία περιήγηση στις κατηγορίες των ψηφιακών παιχνιδιών, ενώ στο **Κεφάλαιο 2** περιγράφεται το ζήτημα των «πολεμικών παιχνιδιών», καθώς και η στενή σχέση που έχει αναπτυχθεί μεταξύ αυτών και του αμερικάνικου στρατού, η οποία οδήγησε στην ανάπτυξη του “America’s Army”, ενός εξ’ ολοκλήρου στρατιωτικού παιχνιδιού που καλύπτει τα αμερικάνικα στρατιωτικά συμφέροντα εδώ και δεκαετίες. Αντίθετα, στο **Κεφάλαιο 3** διερευνάται το θέμα του ρεαλισμού και της ιστορικής αναπαράστασης στα πολεμικά και ιστορικά ψηφιακά παιχνίδια, στο οποίο μέσω της παρουσίασης και

ανάλυσης συγκεκριμένων βιντεοπαιχνιδιών τίθενται προβληματισμοί που αφορούν την οπτική με την οποία παρουσιάζεται η ιστορία και τα συμφέροντα που εξυπηρετούνται από την μονόπλευρη αφήγησή της. Τέλος, στο **Κεφάλαιο 4** αναδεικνύεται η δυνατότητα των πολεμικών παιχνιδιών για μάθηση και η χρήση τους ως συμπληρωματικά μέσα διδασκαλίας για θέματα που αφορούν την παγκόσμια ιστορία και την εκμάθηση των νέων για τον πολιτισμό διάφορων χωρών και περιοχών του κόσμου.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

### 1.1 Η έννοια του «παιχνιδιού» και τα χαρακτηριστικά του

Το «παιχνίδι» σαν δραστηριότητα κυριαρχεί στην ανθρώπινη ιστορία από τα αρχαία χρόνια μέχρι και σήμερα. Όμως, αποτελεί και μία από τις πιο δύσκολες έννοιες προς εξήγηση, με αποτέλεσμα να υπάρχουν πολλοί που να έχουν δώσει διάφορους ορισμούς, που συνήθως μπερδεύουν τους αναγνώστες. Ίσως ο πιο ορθός ορισμός του «παιχνιδιού» είναι αυτός του Marc Prensky, ο οποίος στο βιβλίο του «*Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι*», το συσχετίζει στενά με την έννοια της διασκέδασης. Η έννοια της διασκέδασης δηλώνει τόσο την απόλαυση και την ευχαρίστηση όσο και την ανάλαφρη ψυχαγωγία και την γελοιοποίηση (Prensky, 2007) και έρχεται να συμπληρώσει την αφηρημένη έννοια του παιχνιδιού, η οποία εξηγείται ορθότερα μέσω της διερεύνησης των χαρακτηριστικών του (2007). Οι παράγοντες που χαρακτηρίζουν και συνθέτουν την έννοια του «παιχνιδιού» είναι έξι:

- 1) **Η ύπαρξη κανόνων:** Οι κανόνες αποτελούν το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό ενός παιχνιδιού, καθώς το διαφοροποιούν από οποιαδήποτε άλλη ομαδική ή ατομική κατάσταση. Οι κανόνες είναι αυτοί που το καθιστούν ως μία ψυχαγωγική διαδικασία, καθώς το οριοθετούν στο πλαίσιο της διασκέδασης και του υγιούς ανταγωνισμού.
- 2) **Η παρουσία στόχων:** Δεν είναι δυνατό να υπάρξει η διαδικασία του «παιχνιδιού», χωρίς την προσπάθεια επίτευξης ορισμένων σκοπών, αφού είναι υπεύθυνοι για την παροχή κινήτρων στους παίκτες.
- 3) **Ανάδραση:** Σε ένα παιχνίδι πρέπει να υπάρχει συνεχώς μία ανάδραση παιχνιδιού-παίκτη, ώστε εκείνος να γνωρίζει σε ποιο σημείο βρίσκεται και πόσο κοντά είναι στην επίτευξη των στόχων που έχουν τεθεί.
- 4) **Πρόκληση και Ανταγωνισμός:** Οι δύο αυτοί παράγοντες είναι υπεύθυνοι για την διατήρηση του ενδιαφέροντος του παίκτη και συμβάλλουν στο να απολαμβάνει και να μην βαριέται εύκολα το εκάστοτε παιχνίδι.
- 5) **Διαδραστικότητα:** Αφορά την αλληλεπίδραση με άλλους παίκτες και καθιστά το «παιχνίδι» μία κοινωνική διαδικασία.

**6) Αναπαράταση:** Η αναπαράσταση σημαίνει την παρουσία του θέματος σε ένα παιχνίδι. Κάθε παιχνίδι, ψηφιακό και μη, αναπαριστά θέματα και κανόνες εμπνευσμένους από την καθημερινή ζωή και εμπειρία.

Τα παραπάνω χαρακτηριστικά συνθέτουν τον όρο «παιχνίδι» σαν μία αμιγώς κοινωνική ή ατομική ψυχαγωγική διαδικασία, που αποτελείται από συγκεκριμένους κανόνες και σκοπούς. Εφαρμόζοντας τις παραπάνω έννοιες στην σύγχρονη ψηφιακή εποχή, είμαστε σε θέση να μιλάμε για την έννοια των «ψηφιακών παιχνιδιών», τα οποία έχουν κατακλύσει την παγκόσμια αγορά και αποτελούν έναν από του πιο αναπτυσσόμενους τομείς της ψυχαγωγίας.

## 1.2 Ψηφιακά παιχνίδια και είδη ψηφιακών παιχνιδιών

Η εκτόξευση της τεχνολογίας κατά τον 20<sup>ο</sup> και 21<sup>ο</sup> αιώνα, οδήγησε στην ψηφιοποίηση των παιχνιδιών ως μία νέα μορφή διασκέδασης και ψυχαγωγίας. Τα ψηφιακά παιχνίδια (ως τρόπος διασκέδασης) έκαναν την εμφάνισή τους ήδη από την δεκαετία του 1960 με την μορφή arcade παιχνιδιών, όπου οι χρήστες είχαν την δυνατότητα να παίξουν με αυτά, μόνο εάν επισκέπτονταν τις αίθουσες ψυχαγωγίας που τα φιλοξενούσαν. Την δεκαετία του 1970, όμως, με την έλευση του οικιακού ηλεκτρονικού υπολογιστή, όλο και περισσότεροι χρήστες είχαν την ευκαιρία να ζήσουν την εμπειρία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από το σπίτι τους και έτσι ξεκίνησε η ευρεία χρήση τους ανά τον κόσμο. Τί είναι όμως αυτό που καθιστά ένα παιχνίδι «ψηφιακό» και οδήγησε στο να μιλάμε σήμερα για μία «Βιομηχανία Διασκέδασης» που βασίζεται εξ' ολοκλήρου στο ψηφιακό παιχνίδι;

Όπως τονίζει και ο Prensky, το κύριο χαρακτηριστικό που συνοδεύει τα ψηφιακά παιχνίδια είναι η «εμπειρία του παιχνιδιού» (Prensky, 2007), καθώς ο χρήστης-παίκτης προσπερνά όλες τις διαδικασίες εξήγησης και κατανόησης των κανόνων και του επιτρέπεται να πάρει μέρος στην δράση ήδη από τα πρώτα λεπτά χρήσης τους. Άλλα σημαντικά χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών που τα καθιστούν ελκυστικά και μοναδικά είναι οι όμορφες γραφικές αναπαραστάσεις και τα ψηφιακά περιβάλλοντα με τα οποία ο παίκτης αλληλεπιδρά, η ποικιλία των επιλογών και η ευκολία του χρήστη στην εφαρμογή τους, η καλή επικοινωνία ανθρώπου – υπολογιστή (σε επίπεδο δράσης – ανάδρασης), καθώς και η δυνατότητά του, να



ανταγωνιστεί ή να συνεργαστεί με άλλους χρήστες ανά τον κόσμο (2007). Όλες οι παραπάνω πρωτοτυπίες, ώθησαν τα ψηφιακά ηλεκτρονικά παιχνίδια να γίνουν αμέσως αποδεκτά από την παγκόσμια αγορά και τους παίκτες κάθε ηλικίας.

Καθώς τα ψηφιακά παιχνίδια κατέλαβαν γρήγορα τις πρώτες θέσεις στην παγκόσμια αγορά διασκέδασης ήταν φυσικό να υπάρξει και μία εκτόξευση στην παραγωγή καινούργιων παιχνιδιών τα οποία θα κάλυπταν κάθε απαίτηση των χρηστών, όπως επίσης και μία ευρεία θεματολογία όσον αφορά το περιεχόμενο και την αφήγησή τους. Το γεγονός αυτό οδήγησε στην κατηγοριοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών, ανάλογα με το περιεχόμενό τους και τον τρόπο με τον οποίο παίζονται.

Πολλοί μελετητές προχώρησαν σε μία κατηγοριοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών, η οποία άλλαζε ανά τακτά χρονικά διαστήματα λόγω της εμφάνισης νέων απαιτήσεων. Με την παρακμή των παιχνιδιών arcade και την πλήρη μεταφορά των παιχνιδιών στους ψηφιακούς υπολογιστές, οι κατηγορίες τους, όπως τις παρουσιάζει ο Prensky είναι τα παιχνίδια δράσης, τα παιχνίδια περιπέτειας, τα παιχνίδια μάχης, τα παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games), τα παιχνίδια προσομοίωσης, τα αθλητικά παιχνίδια και τα παιχνίδια στρατηγικής (2007).

- **Παιχνίδια Δράσης:** Η κατηγορία αυτή αφορά τα παιχνίδια που χαρακτηρίζονται από την ταχύτητά τους σε επίπεδο χειρισμού και δράσης, όπως ακριβώς ήταν τα πρώτα παιχνίδια που παίζονταν σε κονσόλες και σε παιχνιδιομηχανές. Τα πιο γνωστά παιχνίδια της κατηγορίας αυτής είναι το “Pac-man”, το “Super Mario” (Εικόνα 1.1) και τα παιχνίδια αγώνων ταχύτητας. Αξίζει να αναφερθεί πως όλα τα παιχνίδια δράσης που παίζονταν σε παλιές συσκευές είναι πλέον διαθέσιμα στους σύγχρονους ψηφιακούς υπολογιστές μέσω διαδικτύου.
- **Παιχνίδια Περιπέτειας (Adventure Games):** Στα παιχνίδια αυτά ο χρήστης καλείται να εξερευνήσει και να περιηγηθεί στο ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται η πλοκή και να φέρει εις πέρας διάφορες αποστολές, όπως στο παιχνίδι “Tomb Raider” (Εικόνα 1.2).



Εικόνα 1.1: Το παιχνίδι “Super Mario”



Εικόνα 1.2: Το παιχνίδι “Tomb Raider”

- **Παιχνίδια Μάχης:** Τα παιχνίδια μάχης, αναπαριστούν συνήθως δύο χαρακτήρες τους οποίους χειρίζονται δύο διαφορετικοί παίκτες σε πραγματικό χρόνο και σκοπός τους είναι να εξοντώσει ο ένας τον ψηφιακό χαρακτήρα του άλλου. Αυτό συνήθως επιτυγχάνεται με διάφορες πολεμικές κινήσεις των χαρακτήρων και απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά και φαντασία από τον εκάστοτε χρήστη για τον συνδυασμό κινήσεων που θα του φέρουν την νίκη. Τα πιο χαρακτηριστικά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι το “*Mortal Combat*” (Εικόνα 1.3) και το “*Tekken*”.
- **Παιχνίδια Ρόλων (Role Playing Games):** Το είδος αυτών των παιχνιδιών είναι μάλλον το πιο διαδεδομένο μεταξύ των χρηστών, κυρίως λόγω του περιβάλλοντος που πρωταγωνιστεί, αλλά και της σχέσης που αναπτύσσεται μεταξύ του παίκτη και του ψηφιακού χαρακτήρα. Στα παιχνίδια αυτά, ο παίκτης χειρίζεται έναν χαρακτήρα ο οποίος έχει συγκεκριμένο ρόλο μέσα στο παιχνίδι και καλείται να φέρει εις πέρας δύσκολες και πολύπλοκες αποστολές. Το αξιοσημείωτο σε αυτά τα παιχνίδια είναι το γεγονός πως ο παίκτης διαμορφώνει τον ψηφιακό του χαρακτήρα, τόσο εξωτερικά (εμφάνιση, ύψος, χαρακτηριστικά προσώπου) όσο και εσωτερικά (επιλέγει συγκεκριμένες δεξιότητες για τον χαρακτήρα του, καθώς και την συμπεριφορά του και τις αντιδράσεις του στο περιβάλλον γύρω του). Τα τελευταία χρόνια, έχουν επενδυθεί πάρα πολλά χρήματα από τις εταιρείες παραγωγής σε τέτοιου είδους παιχνίδια με πρώτα ονόματα να είναι το “*Elder Scrolls V: Skyrim*” (Εικόνα 1.4) και το “*Fallout 4*”.



Εικόνα 1.3: Το παιχνίδι “Mortal Combat”



Εικόνα 1.4: Το παιχνίδι “The Elder Scrolls V: Skyrim”

- **Παιχνίδια προσομοίωσης:** Είναι τα παιχνίδια που αναπαριστούν δραστηριότητες της καθημερινότητας και κυρίως έχουν εκπαιδευτικό σκοπό. Κατά κύριο λόγο, είναι παιχνίδια προσομοίωσης πτήσης αεροσκάφους (Flight Simulator), οδήγησης επαγγελματικών οχημάτων (“EuroTrack Simulator”) (Εικόνα 1.5), αλλά και παιχνίδια που προσομοιώνουν την καθημερινή ζωή (“The Sims”).
- **Αθλητικά παιχνίδια:** Αφορούν παιχνίδια που αναπαριστούν αθλητικά δρώμενα και αγώνες, στα οποία ο χρήστης διαχειρίζεται πολλαπλούς χαρακτήρες, με σκοπό την νίκη. Κυρίαρχα παιχνίδια στον τομέα αυτό είναι τα παιχνίδια ποδοσφαίρου (“FIFA”) (Εικόνα 1.6) ή μπάσκετ (“NBA 2K”).
- **Παιχνίδια στρατηγικής:** Στα παιχνίδια αυτά ο παίκτης-χρήστης έχει τον πρώτο λόγο για οτιδήποτε συμβαίνει στο ψηφιακό περιβάλλον όπου διαδραματίζεται η δράση. Συνήθως είναι υπεύθυνος να διοικεί έναν ολόκληρο στρατό ή ακόμα και πολιτισμό και αποφασίζει (μέσω εντολών) για την εξέλιξη των χαρακτήρων και την ανάπτυξη του ψηφιακού πολιτισμού. Χαρακτηριστικά παιχνίδια της κατηγορίας αυτής είναι το “Age Of Empires” (Εικόνα 1.7) και το “Civilization”.



Εικόνα 1.5: Το παιχνίδι “EuroTrack Simulator”



Εικόνα 1.6: Το παιχνίδι “FIFA”



Εικόνα 1.7: Το παιχνίδι "Age Of Empires"

Όλες οι παραπάνω κατηγορίες είναι σε θέση να καλύψουν την πλειοψηφία των ψηφιακών παιχνιδιών που βρίσκονται αυτήν την στιγμή στην αγορά. Βέβαια, πολλές φορές παρατηρείται το φαινόμενο, να υπάρχουν συνδυασμοί κατηγοριών, από τις οποίες προκύπτουν παιχνίδια με παραπάνω από ένα χαρακτηριστικά, όπως το "Assasins' Creed", το οποίο πέρα από ένα παιχνίδι ρόλου (RPG) είναι και παιχνίδι περιπέτειας (Adventure Game), λόγω του περιβάλλοντος και των αποστολών που εμπεριέχει. Τέλος, υπάρχουν και εκείνα τα παιχνίδια που αποτελούν «υποκατηγορίες» των παραπάνω κυρίαρχων κατηγοριών. Ένα τέτοιο είδος παιχνιδιού είναι και αυτό που θα απασχολήσει την παρούσα έρευνα. Πρόκειται φυσικά για την υποκατηγορία των «πολεμικών παιχνιδιών», τα οποία έχουν πλέον κατακλύσει την παγκόσμια αγορά και αποτελούν την πιο διαδεδομένη μορφή ψηφιακού παιχνιδιού στον πλανήτη.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

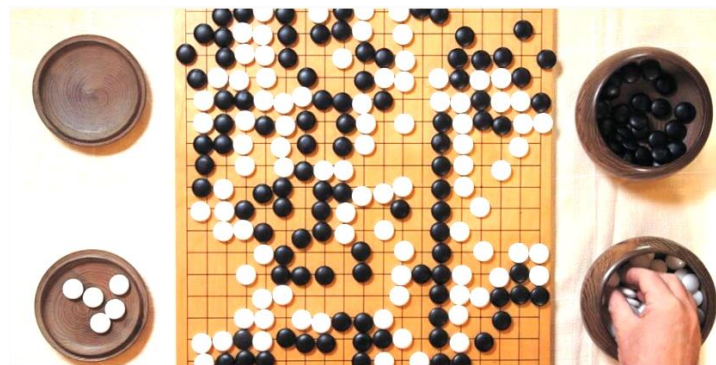
### 2.1 Η ιστορία και η εξέλιξη των πολεμικών παιχνιδιών.

Τα πολεμικά παιχνίδια προυπήρχαν της έλευσης του ηλεκτρονικού υπολογιστή, ήδη από την εποχή της αρχαιότητας, με την μορφή επιτραπέζιων παιχνιδιών. Όπως αναφέρει και ο Ed Halter στο βιβλίο του *«Πόλεμος και Βιντεοπαιχνίδια: Από τον Σουν Τζου στο Xbox»*, τα πρώτα πολεμικά παιχνίδια παρατηρούνται σε πολλές τοιχογραφίες αρχαίων πολιτισμών και ως πρώτο θεωρείται το “*t’au*”, ένα επιτραπέζιο πολεμικό παιχνίδι που κυριαρχούσε στα χρόνια του αρχαίου Αιγυπτιακού πολιτισμού, όπου είχε ως θέμα την αναπαράσταση μίας μάχης και τα πόνια των παικτών χρησιμοποιούνταν για την αναπαράσταση πολεμιστών, ζώων κ.α. (Halter, 2006). Πολεμικά παιχνίδια παρατηρούνται επίσης και στην Αρχαία Ελλάδα, με το πιο γνωστό να είναι το παιχνίδι με όνομα «*πεττοί*» (Εικόνα 2.1), στο οποίο ο κάθε παίκτης βρίσκοντας την κατάλληλη στρατηγική έπρεπε να περικυκλώσει και να «*αιχμαλωτίσει*» τα αντίπαλα πόνια (2006). Ύστερα από την παρακμή της ελληνικής κυριαρχίας και το πέρασμα από την Ελληνική στην Ρωμαϊκή αυτοκρατορία, οι Ρωμαίοι φρόντισαν να υιοθετήσουν και το παιχνίδι «*πεττοί*» και να δημιουργήσουν μία παραλλαγή του, το οποίο ονόμασαν “*ludus latrunculium*”, δηλαδή το «*παιχνίδι των μισθοφόρων*». Το παιχνίδι αυτό παιζόταν κυρίως από λεγεωνάριους σε κάθε γωνία της αυτοκρατορίας ή από εύπορους πολίτες (2006). Περνώντας στην εποχή των πρώιμων πολιτισμών της Βόρειας Ευρώπης, ο Halter παρατηρεί παρόμοια πολεμικά παιχνίδια με εκείνα των προηγούμενων περιόδων. Το πιο δημοφιλές ήταν εκείνο που παιζόταν από τον πολιτισμό των Βικινγκ με ονομασία “*hnefatafl*”. Επηρεασμένο από το ρωμαϊκό “*latrunculium*”, το παιχνίδι των Βίκινγκ διαδόθηκε σε όλες τις Σκανδιναβικές χώρες και έφτασε μέχρι την σαξονική Βρετανία και Ιρλανδία. Το επιτραπέζιο αυτό παιχνίδι αναπαριστούσε μυθικές μάχες και πολέμους, ενώ αποτελούνταν από πόνια που αναπαριστούσαν μυθικά θηρία και πολεμιστές (2006).



Εικόνα 2.1: Ο Αχιλλέας και ο Αϊάντας παίζουν το παιχνίδι «Πεσσοί» (Αναπαράσταση σε αγγείο)

Όλα τα παραπάνω παιχνίδια αποτελούσαν μέσο ψυχαγωγίας και δεν υπάρχουν σαφείς ενδείξεις ότι χρησιμοποιούνταν για εκμάθηση πολεμικών στρατηγικών και επιχειρήσεων. Αυτό δεν ισχύει όμως και στην περίπτωση του αρχαίου κινέζικου πολιτισμού. Πριν από τέσσερις χιλιάδες χρόνια, οι κινέζοι εφηύραν ένα πολεμικό παιχνίδι, του οποίου η ονομασία είναι «Ουέι Τσι» («περικύκλωση»), ενώ στο δυτικό πολιτισμό είναι γνωστό ως «Γκο» (Εικόνα 2.2). Το παιχνίδι παίζεται σε ένα αβάνκι χωρισμένο σε τετράγωνα, όπου οι παίκτες χρησιμοποιώντας τι λείες πέτρες που κατέχουν (ο ένας μαύρες, ο άλλος άσπρες) προσπαθούν να κατακτήσουν το μεγαλύτερο μέρος του αβανκιού και να περικυκλώσουν τις πέτρες του αντιπάλου. Το «Ουέι Τσι» έχει δυνατούς δεσμούς με τον πραγματικό πόλεμο, καθώς χρησιμοποιήθηκε για την εκπαίδευση μελλοντικών ηγετών του στρατού (2006). Στον Δυτικό πολιτισμό, το αντίστοιχο πολεμικό παιχνίδι εμφανίστηκε στα σκοτεινά χρόνια του Μεσαίωνα και δεν είναι άλλο από το γνωστό «σκάκι», το οποίο εδραιώθηκε γρήγορα σε όλο τον ευρωπαϊκό χριστιανικό κόσμο. Το σκάκι, αν και δεν αποτέλεσε μέσο εκπαίδευσης των στρατιωτών, έπαιξε τεράστιο ρόλο στον πολιτισμικό τομέα της εποχής, αφού χρησιμοποιούνταν ως μέσο αλληγορίας του επίγειου πολέμου σε πολλά έργα της εποχής (2006).



Εικόνα 2.2: Το κινέζικο πολεμικό παιχνίδι «Γκο»

Έτσι, με το πέρας της ιστορίας, κάθε πολιτισμός δημιουργούσε τα δικά του πολεμικά παιχνίδια, για να φτάσουμε στην σύγχρονη εποχή όπου για την συμμετοχή σε ένα πολεμικό παιχνίδι δεν απαιτείται η φυσική παρουσία και η ύπαρξη φυσικών αντικειμένων. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής έμελλε να αλλάξει τα πάντα στο πεδίο των πολεμικών παιχνιδιών. Η κύρια αλλαγή που έφερε είναι η δυνατότητα που προσφέρει στον χρήστη να παίζει ένα πολεμικό παιχνίδι μόνος του, χωρίς την φυσική παρουσία του αντιπάλου. Ενώ μέχρι πριν την εφεύρεση των υπολογιστών τα πολεμικά παιχνίδια απαιτούσαν την παρουσία και την επικοινωνία σε φυσικό χρόνο – τόπο δύο η περισσότερων ανθρώπων, πλέον ο χρήστης έχει την επιλογή να έρθει αντιμέτωπος με την τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή (AI) και να βρει την κατάλληλη στρατηγική, ώστε να την ξεπεράσει. Βέβαια, τα πρώτα πολεμικά ψηφιακά παιχνίδια ήταν σχεδιασμένα με πολύ απλά γραφικά. Συνήθως, τα «πιόνια» παρουσιάζονταν με ένα μόνο χρώμα και ο χρήστης έπρεπε απλώς να τα μετακινεί σε ένα ψηφιακό ταμπλό, για να εξολοθρεύσει τα αντίστοιχα αντίπαλα (Darby, 2009).

Όμως, η απότομη εξέλιξη της πληροφορικής και η εμφάνιση του διαδικτύου, σε συνδυασμό με την ταχεία ανάπτυξη στην τεχνολογία του hardware και software των υπολογιστών, έφερε και την εξέλιξη στον χώρο του gaming και των πολεμικών παιχνιδιών. Πλέον, οι χρήστες δεν περιορίζονται στο να παίζουν ένα μόνο είδος πολεμικών παιχνιδιών, αλλά έχουν να επιλέξουν αναμεσα σε πολλά, όπως τα πολεμικά παιχνίδια προσομοίωσης, τα πολεμικά παιχνίδια σε πρώτο πρόσωπο (first person shooting games) και τα πολεμικά παιχνίδια ρόλων. Πλέον, ο παίκτης έχει την δυνατότητα να μετακινεί ολόκληρους στρατούς, να σχεδιάζει στρατηγικές μάχης ή να επιλέγει τον δρόμο της διπλωματίας, μέσω της επικοινωνίας του με άλλους παίκτες (2009).

## **2.2 Σχέση πολεμικών παιχνιδιών και στρατού**

Όπως αναδείχθηκε στην προηγούμενη ενότητα, τα πολεμικά παιχνίδια πέρασαν από πολλές αλλαγές, για να φτάσουν στο σημείο που βρίσκονται σήμερα και να θεωρούνται σε τόσο μεγάλο βαθμό «ρεαλιστικά». Επιπλέον, αναδείχθηκε πως δεν ήταν λίγες οι περιπτώσεις, όπου τα πολεμικά παιχνίδια χρησιμοποιούνταν για στρατιωτικούς σκοπούς, εκτός της ψυχαγωγίας. Τα ηλεκτρονικά πολεμικά παιχνίδια δεν αποτελούσαν πάντα ένα μέσο ψυχαγωγίας για τον χρήστη – παίκτη. Η ιστορία

των πολεμικών παιχνιδιών έχει συνδεθεί στενά με τον στρατό και τα στρατιωτικά συμφέροντα, περισσότερο από όσο μερικοί ενδεχομένως να νομίζουν.

Ο στρατός, ανέκαθεν είχε τον πρώτο λόγο όσον αφορά τις τεχνολογικές εξελίξεις και την ανάπτυξη των υπολογιστικών συστημάτων. Ακόμα και ο ίδιος ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, στην πρώιμη μορφή του, υπήρξε εφεύρεση του στρατού και υπηρετούσε μόνο δικά του συμφέροντα. Ο Corey Mead, επικεντρώνοντας στο ζήτημα αυτό, στο βιβλίο του *“War Play – Video games and the future of armed conflict”*, τονίζει ιδιαίτερα την σχέση στρατού και ηλεκτρονικού υπολογιστή. Οι ανάγκες του Πρώτου και του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου οδήγησαν σε μία τεράστια εξέλιξη της τεχνολογίας και των τεχνολογικών καινοτομιών στο όνομα της εξόντωσης του εχθρού και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν ξέφυγε από αυτόν τον κανόνα. Μέσω της τεράστιας προσφοράς κεφαλαίων του στρατού στην τεχνολογική έρευνα, η τεχνολογία έκανε τόσο μεγάλα άλματα τα οποία σε διαφορετική περίπτωση θα χρειαζόνταν ολόκληρες δεκαετίες για να επιτευχθούν. Έτσι, μέχρι το τέλος του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου ο πρώτος ηλεκτρονικός υπολογιστής με την ονομασία “ENIAC” κάνει την εμφάνισή του, εξυπηρετώντας, όμως, μόνο στρατιωτικούς σκοπούς (Mead, 2013). Οι στρατιωτικές επενδύσεις, όμως, δεν σταμάτησαν εκεί, καθώς τις επόμενες δεκαετίες (1950, 1960) το Υπουργείο Άμυνας της Αμερικής ίδρυσε πρακτορεία τα οποία ασχολούνταν εξ’ ολοκλήρου με την ανάπτυξη της τεχνολογίας των υπολογιστών, με το πιο γνωστό να είναι το “Advanced Research Projects Agency (ARPA), το οποίο σήμερα είναι γνωστό ως “DARPA” (Defense Research Advanced Projects Agency) (2013). Αξίζει να σημειωθεί, πως οι δεκαετίες μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, σηματοδεύτηκαν από την περίοδο του Ψυχρού Πολέμου, κάτι που δικαιολογεί το ενδιαφέρον του αμερικάνικου στρατού για κάθε τεχνολογική εξέλιξη και καινοτομία, έχοντας ως βασική επιδίωξη να ξεπεράσει την αντίστοιχη τεχνολογία της Σοβιετικής Ένωσης.

Μέχρι την δεκαετία του ‘60 το πρώτο πολεμικό παιχνίδι ήταν γεγονός. Η επανάσταση στην τεχνολογία των υπολογιστών και η αξιοποίησή της από τους νέους επιστήμονες και εφευρέτες, ώθησε τον Russell και τους συνεργάτες του από το MIT στην παραγωγή ενός από τα πιο γνωστά παιχνίδια όλων των εποχών, το *“SpaceWar!”* (Εικόνα 2.3). Η πρωτοτυπία του παιχνιδιού αυτού έγκειται στο γεγονός ότι για πρώτη φορά ο χρήστης αποφεύγει την χρήση πληκτρολογίου (εισάγεται για πρώτη φορά το Joypad) και η οθόνη που αναπαρίστανται τα γραφικά δεν θυμίζει καθόλου τις μέχρι



τότε αντίστοιχες συσκευές. Ο χρήστης, όντας χειριστής ενός ψηφιακού διαστημόπλοιου, καλείται να καταστρέψει εχθρικά αεροσκάφη, να αποφύγει κομήτες και να φτάσει όσο πιο μακριά γίνεται, δίχως να του καταστραφεί το αεροσκάφος. Ενώ, αρχικά το παιχνίδι χρησιμοποιούνταν μόνο για έρευνα και μελέτη στα αμερικάνικα πανεπιστήμια, η τεράστια δημοτικότητά του άνοιξε τον δρόμο για μια νέα εποχή στον χαρακτήρα και την χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, εκείνον της ψυχαγωγίας και της διασκέδασης (2013).



Εικόνα 2.3: Το “SpaceWar!” αποτέλεσε το πρώτο ψηφιακό παιχνίδι.

Οι δεκαετίες που ακολούθησαν (1970 – 1980), σημαδεύτηκαν από την τεράστια παραγωγή και κυκλοφορία των arcade παιχνιδιών, δηλαδή των παιχνιδιών που παίζονταν μέσω της χρήσης παιχνιδομηχανών. Το στρατιωτικό περιεχόμενο ως θέμα στα arcade παιχνίδια εμφανίστηκε έντονα κατά την δεκαετία του 1980, αφού κυκλοφόρησε μεγάλος αριθμός στρατιωτικών πολεμικών παιχνιδιών τα οποία έμειναν στην ιστορία. Ένα πολύ χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το “Battlezone”, το οποίο βγήκε στην κυκλοφορία το 1980 από την ATARI. Το παιχνίδι αυτό εισήγαγε για πρώτη φορά τον τρισδιάστατο κόσμο, όπου ο χρήστης όντας «ψηφιακός» χειριστής ενός ταγκ, είχε ως αποστολή να καταστρέψει τα εχθρικά άρματα μάχης, ζώντας την εμπειρία από πρώτο πρόσωπο καθιστώντας το “Battlezone”, τον πρόγονο των σημερινών “First Person Shooting” παιχνιδιών. Πέρα όμως από την ψυχαγωγική του διάσταση, το παραπάνω παιχνίδι συνδέθηκε στενά με τον αμερικάνικο στρατό (2013). Η σχέση αυτή έγκειται στο γεγονός πως δόθηκε εντολή στην εταιρεία (ATARI), να δημιουργήσει μία παραλλαγή του παιχνιδιού η οποία θα χρησίμευε στην εκπαίδευση

πραγματικών στρατιωτών. Αν και το παιχνίδι ήταν έτοιμο (με την ονομασία “*Army Battlezone*”), η εφαρμογή του εγκαταλείφθηκε και δεν χρησιμοποιήθηκε ποτέ για πραγματική εκπαίδευση. Φάνηκε, όμως, πως τα πολεμικά παιχνίδια δεν επιτελούσαν μόνο ψυχαγωγικούς και διασκεδαστικούς σκοπούς και δεν περνούσαν απαρατήρητα από την εκάστοτε κυβέρνηση και την ηγεσία του στρατού. Ύστερα από την κυκλοφορία του “*Battlezone*”, ακολούθησαν εξίσου σημαντικά πολεμικά παιχνίδια όπως τα “*Commando*”, “*Missile Command*” και “*Contra*”, τα οποία έδωσαν την ευκαιρία στους παίκτες να ζήσουν την εμπειρία του πολέμου και της στρατηγικής σκέψης και προσέφεραν γερές βάσεις για την μετέπειτα εξέλιξη των πολεμικών παιχνιδιών.

Μετά την αποτυχία εφαρμογής του “*Battlezone*” ως εκπαιδευτικό μέσο για τους στρατιώτες, δεν σταμάτησε η προσπάθεια εύρεσης ενός πολεμικού παιχνιδιού που θα εκπλήρωνε αυτόν τον σκοπό. Σε μια δεκαετία όπου η παραγωγή νέων παιχνιδιών ήταν καθημερινό φαινόμενο (δεκαετία του '90) και τα ψηφιακά παιχνίδια είχαν κατακλύσει την παγκόσμια αγορά, ένα παιχνίδι ταίριαξε με την φύση του στρατού, και αυτό δεν είναι άλλο από το “*Doom*”, ένα πολεμικό παιχνίδι δράσης σε πρώτο πρόσωπο. Για να έρθει στα μέτρα του στρατού, η εταιρεία παραγωγής προχώρησε στην κυκλοφορία του δεύτερου τίτλου της σειράς, “*Doom2*”. Η διαφορά με το πρώτο παιχνίδι αφορά κυρίως το ψηφιακό περιβάλλον, καθώς στο δεύτερο κυριαρχεί το στρατιωτικό σε αντίθεση με το πρώτο όπου πρωταγωνιστεί το διαστημικό. Μεταξύ του αμερικάνικου στρατού, το παιχνίδι κυκλοφόρησε με την ονομασία “*Marine Doom*” και χρησιμοποιήθηκε για να μάθει στους πεζοναύτες την χρήση και τα χαρακτηριστικά των όπλων, αλλά και την συνεργασία/ομαδικότητα (2013). Το “*Marine Doom*” έγινε γρήγορα πολύ δημοφιλές μεταξύ των στρατιωτών επιτελώντας τελικά τον σκοπό για τον οποίο είχε δημιουργηθεί.



Εικόνα 2.4: Το “*Battle Zone*” εισήγαγε την προοπτική του πρώτου προσώπου.



Εικόνα 2.5: Gameplay από το παιχνίδι “*Doom 2*”.

Η δεκαετία του '90 αποτέλεσε την περίοδο όπου όλες οι τεχνολογικές εξελίξεις στο πεδίο των υπολογιστών, χρησιμοποιήθηκαν και αξιοποιήθηκαν για την δημιουργία των σύγχρονων ψηφιακών παιχνιδιών. Χωρίς την ίδρυση του “ARPA” και των τεράστιων χρηματοδοτήσεων του στρατού στην τεχνολογική έρευνα και μελέτη, δεν θα υπήρχαν οι αναγκαίες εξελίξεις και οι κατάλληλες συνθήκες για την δημιουργία και την παραγωγή εμπορικών ψηφιακών παιχνιδιών. Ενδεικτικά, οι τεχνολογικές εξελίξεις που βοήθησαν στην παραγωγή των σύγχρονων ψηφιακών παιχνιδιών είναι τα τρισδιάστατα γραφικά, η εμφάνιση του διαδικτύου και των πολυχρηστικών συστημάτων και γενικότερα τα εξελιγμένα συστήματα πληροφορικής (2013).

### **2.3 Η περίπτωση του “America’s Army”**

Η χρονιά του 1999 αποδείχθηκε μία από τις χειρότερες για τον αμερικάνικο στρατό. Ο αριθμός των νεοσύλλεκτων στρατιωτών είχε πέσει σημαντικά και ο κόσμος έδειχνε να μην ενδιαφέρεται για τα στρατιωτικά θέματα και για τις ευκαιρίες που προσέφερε ο στρατός για επαγγελματική αποκατάσταση. Η κατάσταση αυτή οδήγησε την Αμερικάνικη κυβέρνηση σε μία πρωτοφανή επένδυση στην εκστρατεία στρατολόγησης, ενώ παράλληλα έδωσε εντολή για καινοτόμους τρόπους προσέλκυσης πιθανών νεοσύλλεκτων στρατιωτών (Halter, 2006). Χωρίς δεύτερη σκέψη, ο μέχρι τότε καθηγητής οικονομικών, Casey Wardynski, πρότεινε την δημιουργία ενός πολεμικού ψηφιακού παιχνιδιού, το οποίο θα αποτελούσε το μέσο προσέλκυσης κοινού και παράλληλα το μέσο διαφήμισης του αμερικάνικου στρατού. Έτσι, ο Wardynski, όντας πλέον επικεφαλής του Army’s Game Project προχώρησε στον σχεδιασμό και την δημιουργία του ψηφιακού παιχνιδιού με την ονομασία “America’s Army” (2006). Το “America’s Army” αποτελεί ένα first person shooting παιχνίδι όπου οι παίκτες εξοικιώνονται με τις πραγματικές συνθήκες πολέμου και τους προσφέρεται η δυνατότητα να εκπαιδευτούν σε μείζοντα στρατιωτικά ζητήματα όπως στην ιατρική περίθαλψη τραυματισμένων στρατιωτών, στην εξοικίωση με τα στρατιωτικά όπλα και τον χειρισμό τους, αλλά και με την λειτουργία πολεμικών συστημάτων και μηχανισμών. Μέχρι σήμερα, το παιχνίδι μετρά παραπάνω από σαράντα αναβαθμίσεις και έχουν κυκλοφορήσει ήδη δύο νέοι τίτλοι της σειράς με

ονομασία “America’s Army 3” (2011) και “America’s Army: Proving Grounds” (2013).



Εικόνα 2.5: Η εκπαίδευση εντός του παιχνιδιού “America’s Army”

Μετά την 11<sup>η</sup> Σεπτεμβρίου, όπου κύριος στόχος του αμερικάνικου στρατού αποτελούσε η αντιμετώπιση της τρομοκρατίας, η ανάγκη για στρατολόγηση νέων στρατιωτών ήταν πιο επιτακτική από ποτέ. Έτσι, η δεύτερη πιο βελτιωμένη εκδοχή του παιχνιδιού έγινε πράξη το 2002 και η παρουσίασή της έγινε στο μεγαλύτερο event που αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, στην έκθεση E3, η οποία οδήγησε και στην διαθεσιμότητα του παιχνιδιού για το ευρύ κοινό μέσα στον επόμενο χρόνο. Η πράξη αυτή αποτέλεσε τεράστια διαφήμιση για τον ίδιο τον στρατό αλλά και για τον σκοπό που είχε δημιουργηθεί: την προσέλκυση των νέων για στρατολόγηση στον αμερικάνικο στρατό. Μετά την παρουσίαση του παιχνιδιού, πάνω από δύο εκατομμύρια χρήστες το εγκατέστησαν στον προσωπικό τους υπολογιστή καθιστώντας το ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια εκείνης τη εποχής. Μεχρι και το 2005, ο αριθμός αυτός είχε φτάσει τα πέντε εκατομμύρια και το παιχνίδι αποτέλεσε κεντρικό ζήτημα σε πολλά περιοδικά και έντυπα της εποχής (2006). Ανά τακτά χρονικά διαστήματα, πραγματοποιούνταν τουρνουά “America’s Army” σε συγκεκριμένους χώρους και ο στρατός φρόντιζε να αποστέλλει εκπροσώπους του με σκοπό να συζητά με τους παίκτες για οποιοδήποτε ζήτημα τους απασχολούσε σχετικά με τα στρατιωτικά ζητήματα.

Σε μία εποχή όπου τα ψηφιακά παιχνίδια και κύριως τα πολεμικά κατηγορούνταν από μεγάλο μέρος του πληθυσμού ως μέσα ανάπτυξης βίαιων και παραβατικών συμπεριφορών των νέων, το “America’s Army”, έσπασε αυτή τη λογική. Αυτό δεν έγινε ακούσια, καθώς ο αμερικάνικος στρατός είχε φροντίσει να «προλάβει» όσους θα έσπευδαν να το κατακρίνουν. Μέσω πολλών συνεντεύξεων από φορείς του

στρατού, αλλά και της διαφήμισης του παιχνιδιού σε κάθε μέσο επικοινωνίας, φάνηκε η γρήγορη αποδοχή του από την μάζα. Επιπλέον, στην ιστοσελίδα του παιχνιδιού, υπήρχε ένα μέρος που απευθυνόταν αποκλειστικά στους γονείς των νέων, στο οποίο απαριθμούνταν οι λόγοι για τους οποίους ένα τέτοιο παιχνίδι δεν θα είχε επιβλαβείς επιπτώσεις στα παιδιά τους. Έτσι, με την συγκατάθεση των γονέων και της πλειοψηφίας των πολιτών, το παιχνίδι παιζόταν ελεύθερα από κάθε χρήστη, χωρίς να «προκαλεί» την κοινή γνώμη (Mead, 2013).

Η κυκλοφορία του “*America’s Army*” έφερε εις πέρας τον σκοπό για τον οποίο είχε δημιουργηθεί, αφού πολύ γρήγορα έγινε το κύριο μέσο στρατολόγησης νέων στον αμερικάνικο στρατό. Μέσα από την τεράστια διαφήμιση του παιχνιδιού και την συνεχή αλληλεπίδραση του κοινού με τον στρατό, ήδη από τον πρώτο χρόνο της κυκλοφορίας του τα ποσοστά στρατολόγησης είχαν ανέβει σημαντικά και το 2003 πάνω από το 20% των νεοσύλλεκτων είχε δηλώσει πως έπαιζε το παιχνίδι και αποτέλεσε το πειστήριο για την αποφασή τους να ενταχθούν στον στρατό (2013). Μέχρι και σήμερα, οι εγγεγραμμένοι χρήστες του παιχνιδιού ξεπερνάνε τα έντεκα εκατομμύρια και πλέον χρησιμοποιείται από την κυβέρνηση ως ένα σημαντικό μέσο εκπαίδευσης και προσομοίωσης των “PackBot Robots” (μικρών ρομποτικών μηχανών), και των μαχητικών οχημάτων. Έχοντας αποτελέσει κεντρικό θέμα όλα αυτά τα χρόνια σε όλα τα μέσα μαζικής ενημέρωσης στην Αμερική (τηλόραση, ραδιόφωνο, τύπος), το “*America’s Army*” κρατά τον τίτλο ενός από τα πιο πολυσυζητημένα και επιτυχημένα παιχνίδια όλων των εποχών. Μεταξύ άλλων, το παιχνίδι κέρδισε το βραβείο του παιχνιδιού με τα πιο πολλά downloads στο είδος του (πολεμικά ψηφιακά παιχνίδια) και η τεράστια επιτυχία του οδήγησε στην κυκλοφορία του και σε άλλες πλατφόρμες (Xbox 360), ενώ υπάρχουν εφαρμογές του παιχνιδιού διαθέσιμες και στα κινητά τηλέφωνα.

Συμπερασματικά, το “*America’s Army*” αποτελεί την μεγαλύτερη επένδυση του στρατού στον τομέα της ψυχαγωγίας, ξεπερνώντας τις αντίστοιχες επενδύσεις στον χώρο του κινηματογράφου δαπανώντας πάνω από τριάντα εκατομμύρια δολάρια για την παραγωγή, την κυκλοφορία και την διανομή του. Λαμβάνοντας όλα τα παραπάνω υπόψη, δίκαια κατακτά τον τίτλο ενός από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους στρατολόγησης και εξοικίωσης του πληθυσμού με τις στρατιωτικές υποθέσεις.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΣΤΑ ΠΟΛΕΜΙΚΑ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

### 3.1 Ρεαλισμός στα ψηφιακά πολεμικά παιχνίδια

Η ιστορία των ψηφιακών παιχνιδιών συνδέεται στενά με την επιμονή στην εξέλιξη των γραφικών τους και την δομή των ψηφιακών περιβαλλόντων στα οποία εκτυλίσσεται η πλοκή. Απο την παραγωγή των πρώτων ψηφιακών παιχνιδιών, κύριο μέλημα των σχεδιαστών και των παραγωγών ήταν η όσο τον δυνατόν καλύτερη απεικόνιση της πραγματικότητας και η μεταφορά των καθημερινών δραστηριοτήτων στον ψηφιακό κόσμο, ώστε οι χρήστες να βρίσκουν τα ψηφιακά παιχνίδια όσο γίνεται πιο ελκυστικά. Η μεταφορά των ψηφιακών παιχνιδιών από τις κονσόλες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, ώθησε τις προσπάθειες για μεταφορά της πραγματικής ζωής στον ψηφιακό κόσμο να πολλαπλασιαστούν. Αυτό οφείλεται κυρίως στην τεράστια εξέλιξη της τεχνολογίας, η οποία επέτρεψε την ανάπτυξη των γραφικών και συνεπώς την καλύτερη εμπύθιση του χρήστη στο ψηφιακό περιβάλλον, αλλά και στην στροφή της φύσης των παιχνιδιών από την *third person* οπτική στην *first person*.

Η ρεαλιστικότητα, όμως, δεν αναφέρεται μόνο στα καλοσχεδιασμένα γραφικά ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Ο ρεαλισμός στον ψηφιακό κόσμο έχει μία βαθύτερη έννοια και απαιτεί περισσότερης προσοχής και μελέτης. Στο άρθρο "*Perceived realism in shooting games: Towards scale validation*", οι Ribbens, Malliet, Van Eck και Larkin διερευνούν το ζήτημα του ρεαλισμού στα shooting games, τα οποία αποτελούν κατ' εξοχήν πολεμικά παιχνίδια. Είναι ευρέως αποδεκτό, πως όσο πιο ρεαλιστικό είναι ένα ψηφιακό παιχνίδι τόσο πιο πολύ επιδρά στην συμπεριφορά του χρήστη, ενώ δεν είναι και λίγες οι περιπτώσεις όπου ο βαθμός ρεαλιστικότητας συγκεκριμένων παιχνιδιών ώθησαν πολλές χώρες στην απαγόρευσή τους ή στην μερική λογοκρισία τους, λόγω επίμαχων, ευαίσθητων ή βίαιων σκηνών που πρωταγωνιστούν (Ribbens et al., 2016). Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του παιχνιδιού "*Call of Duty: World War 2*", όπου η αρχικές σκηνές που αποτελούν αναπαράσταση της απόβασης στην Νορμανδία το 1944 και παρουσιάζονται διαμελισμοί των άκρων των στρατιωτών, έχουν λογοκριθεί στην γερμανική και κινεζική έκδοση του παιχνιδιού. Κατά αυτόν τον τρόπο, ο ρεαλισμός στα video

games έχει συνδεθεί στενά με τον τρόπο που παρουσιάζεται η βία και η επιθετικότητα μέσα σε αυτά, ως μέσο επιρροής των χρηστών.

Οι χρήστες των ψηφιακών παιχνιδιών χρησιμοποιούν διαφορετικά κριτήρια για να κρίνουν εάν ένα παιχνίδι είναι ρεαλιστικό ή όχι. Για παράδειγμα, ένα ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να είναι ρεαλιστικό κρίνοντας μόνο από οπτικοακουστικής πλευράς και όχι από την ρεαλιστικότητα των χαρακτήρων και της πλοκής. Βέβαια, μπορεί να υπάρξει και το αντίθετο, όπου ένα παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ρεαλιστικό όσον αφορά το θέμα, τις καταστάσεις και του ήρωες, αλλά να χάνει ρεαλιστικότητας λόγω του ψηφιακού περιβάλλοντος στο οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία. Οι παράγοντες, λοιπόν, που συνεπάγονται στην ρεαλιστικότητα ενός ψηφιακού παιχνιδιού μπορεί να είναι πολλοί, αλλά αυτοί που ξεχωρίζουν είναι οι εξής έξι (2016):

- 1) Ρεαλιστική προσομοίωση:** Ο παράγοντας αυτός αφορά την πιστή προσομοίωση της πραγματικής ζωής στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών. Πιο συγκεκριμένα, για να θεωρείται ένα video game «προσομοίωση», χρειάζεται να αναπαριστά με ορθό τρόπο τους κανόνες και συμπεριφορές της πραγματικής ζωής με ό,τι αυτό συνεπάγεται (επιλογές, εμπόδια, κίνδυνοι, ευκαιρίες). Για παράδειγμα, στα παιχνίδια προσομοίωσης πτήσης αεροσκαφών (μαχητικών και μη), είναι σημαντικό ο χρήστης να καλείται να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις που θα αντιμετώπιζε σε πραγματικές συνθήκες (σωστός χειρισμός, καιρικές συνθήκες, πίεση κ.α).
- 2) Ελευθερία επιλογών:** Η ελευθερία επιλογών αποτελεί μάλλον έναν από τους σημαντικότερους παράγοντες ρεαλιστικότητας. «Ελευθερία επιλογών», σημαίνει πως ο παίκτης έχει την δυνατότητα να πραγματοποιήσει οποιαδήποτε πράξη στον ψηφιακό κόσμο ελεύθερα, υπομαίνοντας βέβαια και τις αντίστοιχες συνέπειες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα στα πολεμικά παιχνίδια αποτελεί η επιλογή του παίκτη να προβεί σε ενέργειες που πολλές φορές είναι ανεπιθύμητες, όπως το “Friendly fire”, η δυνατότητά δηλαδή να πυροβολήσει έναν συμπαίκτη/σύμμαχό του. Η συνέπεια της πράξης αυτής σε πολλές περιπτώσεις οδηγεί στον αποκλεισμό του χρήστη που το έπραξε, ώστε να καταλάβει το ανήθικο της επιλογής αυτής. Η ελευθερία επιλογών (“freedom of choice”), αν και έχει καταδικαστεί πολλές φορές σαν ένα μέσο ανάπτυξης της βίας και της επιθετικής συμπεριφοράς των χρηστών, αποτελεί την πηγή ρεαλιστικότητας και ελκυστικότητας ενός ψηφιακού παιχνιδιού.

- 3) Κοινωνικός Ρεαλισμός:** Ο κοινωνικός ρεαλισμός στα ψηφιακά παιχνίδια αφορά την προσομοίωση των κοινωνικών σχέσεων της πραγματικής ζωής. Ειδικότερα, για να είναι ρεαλιστικό ένα παιχνίδι σε κοινωνικό επίπεδο, χρειάζεται να υπάρχει πιστή αναπαράσταση των ανθρώπινων συμπεριφορών και σχέσεων μεταξύ των ψηφιακών χαρακτήρων. Επιπλέον, στα multiplayer παιχνίδια, κοινωνικός ρεαλισμός σημαίνει να υπάρχουν οι κατάλληλοι τρόποι, ώστε οι παίκτες να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω των ψηφιακών τους χαρακτήρων. Για τον λόγο αυτό, σε πολλά παιχνίδια γίνεται χρήση των λεγόμενων emotes, διάφορων κινήσεων, δηλαδή, που μπορεί να κάνει ο χαρακτήρας για να επικοινωνήσει με τον περίγυρό του.
- 4) Συμμετοχή του χρήστη:** Αφορά τον βαθμό στον οποίο ο χρήστης νιώθει ενσωματωμένος στο ψηφιακό περιβάλλον. Για να καταστεί αυτό δυνατό και να υπάρξει εμπύθιση του χρήστη, αλλά και ρεαλιστική αναπαράσταση των περιοχών, ήχων και τοποθεσιών, χρειάζεται ένας καλός σχεδιασμός σε επίπεδο γραφικών και αρχιτεκτονικής του ψηφιακού περιβάλλοντος. Στα πολεμικά παιχνίδια, δίνεται μεγάλη έμφαση στην εμπύθιση του χρήστη (να νιώθει δηλαδή ότι βρίσκεται σε συνθήκες πολέμου) και για αυτό τα «πεδία μάχης», οι ήχοι και τα όπλα, σχεδιάζονται με προσεκτικό τρόπο, ώστε να φτάσουν στο μέγιστο ρεαλιστικό επίπεδο.
- 5) Αυθεντικότητα:** Η αυθεντικότητα ενός ψηφιακού παιχνιδιού έγκειται στην δυνατότητά του, να αγγίζει τα συναισθήματα των χρηστών. Συγκεκριμένα, ένα παιχνίδι που χαρακτηρίζεται αυθεντικό, μπορεί να περάσει διάφορα μηνύματα στους χρήστες, ανάλογα με τις προθέσεις των παραγωγών και σχεδιαστών. Στα ψηφιακά πολεμικά παιχνίδια αυτό συναντάται στην έντονη προώθηση αντιπολεμικών μηνυμάτων που θέλουν να περάσουν οι σχεδιαστές, μέσω της πλοκής, της δομής των χαρακτήρων και στην δημιουργία συναισθηματικού δεσμού του χρήστη με τον ψηφιακό του χαρακτήρα.
- 6) Αντιληπτική διαχυτικότητα (Perceptual Pervasiveness):** Πολλές φορές, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν την ικανότητα να είναι πλήρως ρεαλιστικά, χωρίς όμως να αναπαριστούν μία ομαλή πραγματικότητα ανταποκρινόμενη στην καθημερινή ζωή και εμπειρία. Δεν χρειάζεται, δηλαδή, το ψηφιακό περιβάλλον να αποτελεί «καθρέπτη» του πραγματικού, αφού η ιστορία μπορεί να διαδραματιστεί σε ένα εντελώς εξωπραγματικό περιβάλλον, εμπνευσμένο από σενάρια επιστημονικής φαντασίας. Για να υπάρξει ρεαλισμός σε αυτές τις



περιπτώσεις, τα ψηφιακά παιχνίδια τέτοιου είδους χρειάζεται να σχεδιαστούν με μία καλή οπτικοακουστική επένδυση, η οποία θα δίνει στον χρήστη το συναίσθημα της παρουσίας στο περιβάλλον, ανεξάρτητα από την δομή του. Έτσι, οι σχεδιαστές αυτών των videogames ξεπερνώντας το εμπόδιο των φανταστικών τοποθεσιών και χαρακτήρων, δημιουργούν παιχνίδια, τόσο ρεαλιστικά όσο και τα παιχνίδια προομοίωσης της καθημερινής ζωής.

Σε μία αντίστοιχη μελέτη η οποία ενσωματώνεται στο βιβλίο των Kapell και Elliott *“Playing with the past: Digital Games and the Simulation of History”*, ο Josef Kostlbauer εμβαθύνει στην ρεαλιστικότητα των πολεμικών ψηφιακών παιχνιδιών, συνδέοντάς την στενά με την έννοια της «προσομοίωσης», ως τον ύψιστο παράγοντα ελκυστικότητας. Σύμφωνα με τον συγγραφέα, η προσομοίωση της πραγματικής ζωής και εργασιών αποτελεί κομβικό σημείο για να παραχθεί ένα μοντέρνο ψηφιακό παιχνίδι. Ο βαθμός προσομοίωσης δεν συναντάται τόσο στους στόχους και στους κανόνες ενός ψηφιακού παιχνιδιού, αλλά στις επιλογές που έχει στην διάθεσή του ο χρήστης να εφαρμόσει στον ψηφιακό κόσμο (Kostlbauer, 2013). Όσον αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια με θέμα τον πόλεμο και τις ένοπλες συγκρούσεις, ρεαλισμός και προσομοίωση αποτελούν αναπόσπαστα κομμάτια για την παραγωγή τους. Όπως παρατηρεί και ο Kostlbauer, τα περισσότερα ρεαλιστικά παιχνίδια έχουν πολεμικά χαρακτηριστικά, ενώ δεν είναι λίγες οι φορές που πολεμικά παιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί για εκπαίδευση στρατιωτών και πολιτών (2013) (βλ. ενότητα 2.3).

Οι λόγοι που καθιστούν τα πολεμικά παιχνίδια τόσο ρεαλιστικά και συνεπώς ελκυστικά είναι η υψηλή «πρόκληση» που προσφέρουν, η αυθεντικότητά τους και η «απομίμηση» των πραγματικών γεγονότων και συνθηκών. Η «πρόκληση» συναντάται στον μεγάλο ανταγωνισμό μεταξύ των παικτών και στην επιθυμία να υπερισχύσουν των αντιπάλων. Όσον αφορά την αυθεντικότητα, ο Kostlbauer την ορίζει ως την ρεαλιστική απεικόνιση των περιβαλλόντων, των εξοπλισμών και των οχημάτων που πρωταγωνιστούν στο πολεμικό παιχνίδι, ενώ η «απομίμηση» αφορά τον βαθμό ρεαλιστικότητας στις διεργασίες που πραγματοποιεί ο χρήστης (2013). Η «απομίμηση» των διάφορων διεργασιών που εφαρμόζονται σε ένα ψηφιακό πολεμικό περιβάλλον δεν πρόκειται να μάθουν στον χρήστη να ανταποκρίνεται σε πραγματικές πολεμικές συνθήκες (για παράδειγμα στην οδήγηση τανκ ή στον χειρισμό πολεμικών εξοπλισμών), αλλά είναι ικανές να τον εμβυθίσουν στους «ψηφιακούς πολέμους» στον μέγιστο βαθμό (2013).

Συμπερασματικά, ο ρεαλισμός έχει φτάσει σε ένα τόσο υψηλό επίπεδο, ώστε πολλοί να συγχέουν την ψηφιακή ζωή με την πραγματική. Το γεγονός αυτό διεγείρει προβληματισμούς και ερωτήματα για το εάν είναι ηθικό να υπάρχει ελευθερία επιλογών στον ψηφιακό κόσμο και ρεαλιστικές απεικονίσεις σκηνών βίας. Αυτό αποδεικνύεται από την πεποίθηση πως ο ρεαλισμός στα ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να ευθύνεται για πράξεις βίας και βίαιων συμπεριφορών. Πιο συγκεκριμένα, κυριαρχεί η άποψη πως η επίθεση στους δίδυμους πύργους, έγινε πράξη λόγω της έκθεσης των τρομοκρατών σε ένα ψηφιακό παιχνίδι προσομοίωσης πτήσεων, το οποίο τους εκπαίδευσε στην πλοήγηση αεροσκαφών, ώστε να οδηγήσουν στον θάνατο χιλιάδες ανθρώπους εκείνο το πρωινό της 11<sup>ης</sup> Σεπτεμβρίου 2001 (2013). Επίσης, πολλοί τείνουν να πιστεύουν πως τα θανάσιμα επεισόδια που εκδηλώνονται σε διάφορα σχολεία (School shootings) πηγάζουν από την επιρροή των video games στους νέους χρήστες, αφού τα πολεμικά παιχνίδια και γενικότερα τα shooting games μαθαίνουν στα νέα παιδιά να συμφιλώνονται με πράξεις βίας και τα καθιστούν επιρρεπή σε βίαιες συμπεριφορές λόγω της έκθεσής τους σε βίαιες σκηνές. Παρ' όλο που οι κατηγορίες απέναντι στα πολεμικά παιχνίδια είναι πολλές και σοβαρές, τίποτα δεν έχει αποδειχθεί όσον αφορά την ευθύνη τους για τις αποτρόπαιες πράξεις ορισμένων ανθρώπων. Αν και πολλές φορές τα ψηφιακά παιχνίδια (ιδίως τα πολεμικά) υπερβάλλουν σε θέμα ρεαλιστικότητας, χρειάζεται να γίνει κατανοητό πως το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνίας και της κουλτούρας των περισσότερων λαών. Τα video games, όντας μία πολύ πρόσφατη «εφεύρεση» είναι ο πιο εύκολος στόχος για την δικαιολόγηση φρικιαστικών πράξεων και ο ρεαλισμός που προσφέρουν αυξάνει αυτήν την τάση. Όμως, ο ρεαλισμός είναι υπεύθυνος και για την συνεχή εξέλιξη των παιχνιδιών, τα οποία πλέον μπορούν να αντικαταστήσουν τις τυπικές μορφές διδασκαλίας και βοηθούν πολύ κόσμο στην καταπολέμηση κοινωνικών και προσωπικών εμποδίων που τους απομονώνει κοινωνικά. Τα πολεμικά/ιστορικά παιχνίδια, μέσω της ρεαλιστικής απεικόνισης και της ορθής ιστορικής αναπαράστασης έχουν πολλά να δώσουν και αργά η γρήγορα αυτό θα γίνει πλήρως αποδεκτό.

## 3.2 Ιστορικά παιχνίδια και ιστορική αναπαράσταση

### 3.2.1 Ιστορικά παιχνίδια

Στις μέρες μας, τα ψηφιακά παιχνίδια γνωρίζουν τόσο μεγάλη επιτυχία, ώστε να έχουν φτάσει να ανταγωνίζονται σε επίπεδο κερδους άλλους τομείς της ψυχαγωγίας και κυρίως αυτόν του κινηματογράφου. Συγκεκριμένα, τα τελευταία χρόνια, οι πωλήσεις που καταγράφουν ορισμένα video games είναι πολύ υψηλότερες από ταινίες του Hollywood για τις οποίες έχουν επενδυθεί πολλά εκατομμύρια δολάρια. Τα παιχνίδια αυτά δεν είναι τυχαίο πως αποτελούν στην πλειονότητά τους ιστορικά παιχνίδια, καθώς η τάση της εποχής για παραγωγή ταινιών με πρωταγωνιστή την ιστορική αναπαράσταση, επηρέασε σημαντικά και τον κλάδο του gaming. Τα ιστορικά παιχνίδια οφείλουν την μεγάλη επιτυχία τους, τόσο στην μεταφορά ιστορικών γεγονότων στην οθόνη ενός υπολογιστή σε οπτικοακουστικό επίπεδο όσο και στην ελευθερία του παίκτη να αλληλεπιδράσει με τα ιστορικά γεγονότα που εκτυλίσσονται μπροστά του.

Τα ψηφιακά παιχνίδια που αναπαριστούν ιστορικά γεγονότα αποτελούν την απόπειρα μεταφοράς της ιστορίας στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών. Αυτό που τα ξεχωρίζει είναι το γεγονός πως δίνουν την δυνατότητα στον χρήστη να αλληλεπιδράσει με τα ιστορικά γεγονότα και να αποφασίσει για το πως θα εξελιχθεί η ιστορία. Η δυνατότητα αυτή έχει δύο οπτικές, τις οποίες ο Charpman στο βιβλίο του *“Digital Games as History: How video games represent the Past and offer Access to Historical Practice”* τις κατανομάζει ως «διάβασμα» και «πράξη» (Charpman, 2016). Ο όρος «διάβασμα», αφορά την δυνατότητα που προσφέρουν να αντιμετωπίζονται ως πηγές γνώσης και μελέτης, δηλαδή ο χρήστης να τα χρησιμοποιεί σαν μέσα διαβάσματος ακριβώς όπως τις ταινίες, τα βιβλία και τα ντοκιμαντέρ. Από την άλλη πλευρά, η «πράξη» σημαίνει την δυνατότητα του παίκτη να αλληλεπιδράσει με τα ιστορικά γεγονότα και τους κανόνες που δομούν το ψηφιακό περιβάλλον. Οι δύο αυτές δυνατότητες συνήθως επηρεάζουν η μία την άλλη, καθιστώντας τον χρήστη/παίκτη παραγωγό και ταυτόχρονα θεατή του παιχνιδιού το οποίο παίζει (2013). Χαρακτηριστικό παράδειγμα των δυνατοτήτων αυτών είναι τα ιστορικά παιχνίδια πολέμου, καθώς μία επιλογή του χρήστη μπορεί να αλλάξει όλη την ιστορία. Πιο συγκεκριμένα, σε πολλές αποστολές όπου χρειάζεται η μυστικότητα, μία

λάθος κίνηση μπορεί να οδηγήσει στον θάνατο του ήρωα ή των υπόλοιπων ψηφιακών χαρακτήρων.

Όταν γίνεται λόγος για «ιστορικά παιχνίδια», η μελέτη πρέπει να επικεντρώνεται σε δύο άξονες. Πρώτον, στο θέμα της ιστορικής ορθότητας, δηλαδή το κατά πόσο τα ιστορικά γεγονότα που παρουσιάζονται έχουν όντως πραγματοποιηθεί και το πόσο ορθά παρουσιάζεται το ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται η δράση. Δεύτερον, στο ζήτημα της πολιτικής ορθότητας, δηλαδή εάν τα ιστορικά και πολεμικά παιχνίδια κρατάνε μία ουδέτερη στάση όσον αφορά τα ιστορικά γεγονότα που αναπαριστούν και στο εάν παρουσιάζονται με μονόπλευρο τρόπο. Οι δύο επόμενες ενότητες αφορούν ακριβώς αυτούς τους δύο άξονες, καθώς είναι κομβικοί για την σωστή μελέτη των ιστορικών ψηφιακών παιχνιδιών.

### **3.2.2 Ιστορική ορθότητα**

Τα τελευταία χρόνια έχουν κυκλοφορήσει πολυάριθμα ψηφιακά παιχνίδια όπου η ιστορία διαδραματίζεται σε ένα ιστορικό περιβάλλον, ανάλογα με το θέμα και την πλοκή του κάθε παιχνιδιού. Κυριώς την τελευταία δεκαετία έχουν κυκλοφορήσει ολόκληρες σειρές παιχνιδιών που επενδύουν στην ιστορική αναπαράσταση, καθιστώντας την σημαντικό παράγοντα ελκυστικότητας για τους εν δυνάμει παίκτες. Βέβαια, είναι γεγονός πως, όσο πιο πιστή είναι η ιστορική αναπαράσταση του παιχνιδιού τόσο πιο μεγάλο και το κοινό που πρόκειται να προσελκύσει. Για τον λόγο αυτό, οι μεγάλες εταιρείες παραγωγής έχουν επενδύσει πολλά λεφτά για την όσο δυνατόν καλύτερη και ορθότερη παρουσίαση της ιστορίας και του περιβάλλοντος που την συνοδεύει.

Τα παιχνίδια που δίνουν έμφαση στην ρεαλιστική ιστορική αναπαράσταση εμμένουν στην οπτικοακουστική παρουσίαση του ιστορικού παρελθόντος και όχι στην παρουσίαση του παρελθόντος από κάποια ιδεολογική ή πολιτική σκοπιά (Charman, 2016). Σύμφωνα με τον Charman, η εμπύθιση του χρήστη στο ιστορικό περιβάλλον επιτυγχάνεται κυρίως με τα οπτικοακουστικά μέσα που εμπεριέχονται στο παιχνίδι (2016). Το οπτικό κομμάτι είναι ύψιστης σημασίας, διότι είναι υπεύθυνο για την ορθή αναπαράσταση των περιβαλλόντων, των αντικειμένων και των χαρακτήρων, όπως ακριβώς ήταν στον παρελθόν. Στην περίπτωση αυτή, χρησιμοποιούνται οι όσο το δυνατό καλύτερες στυλιστικές τεχνικές για την απεικόνισή τους. Τα καλά γραφικά και ο σωστός σχεδιασμός, προσδίδουν τον

μέγιστο οπτικό ρεαλισμό και ο χρήστης είναι σε θέση να αποκτήσει την εμπειρία για την ζωή και τις συνθήκες που θα βίωνε στην εκάστοτε ιστορική περίοδο (2016). Πιο συγκεκριμένα, γίνεται απόπειρα πιστής αντιγραφής ολόκληρων πόλεων, κτηρίων, περιοχών, δρόμων, και αντικειμένων, αφού κύριως στόχος είναι η έκθεση των χρηστών στο ψηφιακό ιστορικό περιβάλλον και η μέγιστη εμπύθισή τους σε αυτό.

Ένας επιπλέον παράγοντας που βοηθά στην εμπειρία αυτή είναι η ορθή αναπαράσταση των κοινωνικών σχέσεων που κυριαρχούσαν την περίοδο για την οποία μιλά το παιχνίδι (2016). Η επένδυση στην πιστότητα των συνηθειών των ψηφιακών χαρακτήρων και των συμπεριφορών που κυριαρχούσαν στην εκάστοτε εποχή, προσδίδει στο παιχνίδι αυθεντικότητα και αποτελεί πόλο έλξης για νέους χρήστες. Για παράδειγμα, εάν ένα παιχνίδι αφορά την περίοδο του μεσαίωνα, οι σχεδιαστές φροντίζουν, οι ψηφιακοί χαρακτήρες του παιχνιδιού να ανταποκρίνονται πλήρως στις απαιτήσεις εκείνης της περιόδου και το κοινωνικό σύστημα, η εργασία, η συνήθειες, τα ήθη, τα έθιμα κ.ο.κ., να αναπαριστώνται με ορθό τρόπο.

Τέλος, γίνεται προσπάθεια για καταγραφή της οποιασδήποτε λεπτομέρειας που θα προσδώσει στο παιχνίδι ιστορική ορθότητα που θα βοηθήσει τον χρήστη υποσυνείδητα να εμπυθιστεί περισσότερο στο παιχνίδι. Για παράδειγμα στα πολεμικά παιχνίδια, η λεπτομερής καταγραφή και απεικόνιση των όπλων και των λειτουργιών τους, του εξοπλισμού και της ενδυμασίας των στρατιωτών, καθώς και των οχημάτων και των αρμάτων μάχης, πολλές φορές αρκεί για την μέγιστη εμπύθιση του χρήστη.

Ίσως το πιο χαρακτηριστικό παιχνίδι που έχει επιτελέσει με μεγάλη επιτυχία τον σκοπό του για ιστορική ορθότητα και εμπύθιση, είναι η σειρά παιχνιδιών “*Assassin’s Creed*”. Η εταιρεία παραγωγής της σειράς έχει επενδύσει όσο καμία άλλη στην ορθή ιστορική αναπαράσταση διάφορων περιόδων την παγκόσμιας ιστορίας. Μετρώντας ήδη 11 τίτλους παιχνιδιών από το 2007 μέχρι και το 2018, το “*Assassin’s Creed*” έχει καταφέρει να μεταφέρει την παγκόσμια ιστορία στον ψηφιακό κόσμο και στην οθόνη ενός υπολογιστή. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να γνωρίσει την ιστορία διάφορων πολιτισμών, απλά παίζοντας τα παιχνίδια και εξερευνώντας το ρεαλιστικό περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται η εκάστοτε πλοκή. Ενδεικτικά, οι πολιτισμοί όπου διαδραματίζονται οι ιστορίες των ψηφιακών χαρακτήρων είναι η αρχαία Αίγυπτος (“*Assassin’s Creed: Origins*”), η αρχαία Ελλάδα (“*Assassin’s Creed: Odyssey*”), η αναγεννησιακή Ρώμη και το Βυζάντιο (“*Assassin’s Creed 2*”,

“Brotherhood” και “Revelations”), η Αμερική της περιόδου του εμφυλίου πολέμου (“Assassin’s Creed 3”) και η Γαλλική κοινωνία μετά την επανάσταση (“Assassin’s creed: Unity”). Ο μεγάλος βαθμός ιστορικού ρεαλισμού που προσφέρουν τα παιχνίδια αυτά έγκειται στο γεγονός πως ανάλογα με την ιστορική περίοδο, το ψηφιακό περιβάλλον σχεδιάζεται έτσι, ώστε να προσφέρεται στον παίκτη η ευκαιρία να «ζήσει» σε εκείνη την εποχή. Ειδικότερα, δίνεται έμφαση στην πιστή αναπαράσταση της αρχιτεκτονικής των κτηρίων (π.χ Κολοσσαίο, Παρθενώνας, Αιγυπτιακές πυραμίδες), στον σχεδιασμό των πόλεων (Ρώμη, Αθήνα, Παρίσι), καθώς και στα χαρακτηριστικά των ψηφιακών χαρακτήρων (ενδυμασίες, συνήθειες). Πέρα όμως από την οπτική αναπαράσταση, παρατηρείται και η προσπάθεια για πιστή αντιγραφή του πολιτιστικού τομέα, καθώς ανάλογα με την ιστορική περίοδο αναφοράς, οι ψηφιακοί χαρακτήρες μιλούν την αντίστοιχη γλώσσα (Ιταλικά, Αρχαία Ελληνικά, Γλώσσα των ιθαγενών της Αμερικής). Επιπλέον, στα παιχνίδια “Assassin’s Creed” ο χρήστης έχει την ευκαιρία να «συναντήσει» σημαντικά πρόσωπα της ιστορίας. Πιο συγκεκριμένα στο παιχνίδι που διαδραματίζεται στην Ρώμη ο χαρακτήρας συναντά τον Leonardo DaVinci, στην αρχαία Ελλάδα τον Περικλή, στην Αμερική του Εμφυλίου τον George Washington κ.ο.κ, λαμβάνοντας ταυτόχρονα πληροφορίες για τα επιτεύγματα τους και την σημασία τους ως ιστορικές μορφές. Καταληκτικά, τόσο το “Assassin’s Creed” όσο και τα υπόλοιπα «ιστορικά παιχνίδια» φροντίζουν, ώστε ο χρήστης να ενημερώνεται συνεχώς για το γεγονός/τοποθεσία που έρχεται σε επαφή μέσω διάφορων οπτικοακουστικών μηνυμάτων, θυμίζοντας πολλές φορές παραγωγές ντοκιμαντέρ ή τηλεοπτικών ταινιών.



Εικόνα 3.1: Η αναπαράσταση του Παρθενώνα στο παιχνίδι “Assain’s Creed: Odyssey” (πάνω), σε σύγκριση με τον πραγματικό (κάτω).



Εικόνα 3.2: Η αναπαράσταση του George Washington στο παιχνίδι “Assains Creed 3”.



Εικόνα 3.3: Η αναπαράσταση της καθημερινής ζωής στην Αίγυπτο στο “Assassin’s Creed: Origins”.

### 3.2.3 Ιστορική Αναπαράσταση και πολιτική ορθότητα

Εκείνο, όμως, που είναι ύψιστης σημασίας και πολλές φορές στιγματίζει τα «ιστορικά» παιχνίδια είναι ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζουν την ιστορία και η σχέση τους με την αντικειμενικότητα και την πολιτική ορθότητα. Σε αντίθεση με την κατηγορία παιχνιδιών που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη ενότητα, υπάρχουν ιστορικά παιχνίδια τα οποία εκτός της ορθής ιστορικής αναπαράστασης (γνησιότητα γεγονότων, καλά γραφικά, σωστός σχεδιασμός ψηφιακού περιβάλλοντος), δίνουν μεγάλη έμφαση και στην αφήγηση της ιστορίας, τόσο μέσω των cutscenes όσο και με το ίδιο το gameplay του παιχνιδιού. Όπως παρατηρεί και ο Kapell στο βιβλίο του *“Playing With the Past: Digital Games and the Simulation of History”*, η ιστορία στην πλειοψηφία των παιχνιδιών ιστορικής αναπαράστασης, αφηγείται απο την πλεονεκτική πλευρά της Δύσης (Kapell, 2013). Η παγκόσμια ιστορία εξιστορείται από την μονόπλευρη οπτική του Δυτικού πολιτισμού, ο οποίοςς όντας ο «νικητής» της ιστορίας παρουσιάζει με τον δικό του τρόπο τα γεγονότα που σημάδεψαν την ανθρωπότητα. Αυτό με την σειρά του οδηγεί σε μία διχοτόμιση του ψηφιακού κόσμου, στο δίπολο «Εμείς» και οι «Άλλοι», όπου συνήθως οι «Άλλοι» δεν έχουν δική τους ιστορία και πολιτισμό (2013).

Το παραπάνω δίπολο εκφράζεται με τις έννοιες των «καλών» εναντίων των «κακών» ή των «πολιτισμένων» εναντίων των «βαρβάρων». Οι δύο πρώτες έννοιες εμφανίζονται πάντα στις περιπτώσεις των πολεμικών παιχνιδιών, κάτι που παρατήρησε και ο Halter στην περίπτωση του *“America’s Army”*, όπου οι «κακοί» ξεχωρίζουν από την ενδυμασία και την προφορά τους (Halter, 2006). Πλέον, οι έννοια των «κακών» στα πολεμικά παιχνίδια έχει παγιωθεί ως χαρακτηρισμός των αντίπαλων στρατευμάτων του αμερικάνικου στρατού, και δεν δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στον λόγο για τον οποίο τους προσδίδεται αυτό το χαρακτηριστικό (2006). Στα παιχνίδια όπως το *“America’s Army”*, οι «κακοί» αποτελούν ομάδες ταλιμπάν, τρομοκρατών ή γενικότερα στρατιωτών που προέρχονται απο κάποια χώρα με την οποία η Αμερική είναι (ή ήταν) σε αντιπαλότητα. Αντίστοιχα, η έννοια των «καλών», συναντάται στα αμερικάνικα στρατεύματα και στους συμμάχους τους, οι οποίοι πραγματοποιούν τον πόλεμο στο όνομα της παγκόσμιας ελευθερίας ή στο όνομα της άμυνάς τους.

Στα πολεμικά παιχνίδια στρατηγικής κυριαρχεί επίσης η τάση διαφοροποίησης των «πολιτισμένων» χωρών από τους «βάρβαρους» και άγριους πληθυσμούς. Οι «βάρβαροι» μπορεί να αποτελούν αδιάφορους για την εξέλιξη του παιχνιδιού πληθυσμούς, χωρίς καμία ιστορική και πολιτισμική υπόσταση (στην περίπτωση του “*Civilization*” και του “*Grand Ages: Rome*”) ή άγριους πληθυσμούς, όπου αν και έχουν ιδιαιτερότητες και έναν υποτυπώδη πολιτισμό, δεν παύουν να επιδιώκουν την εξόντωση των «καλών» (“*Rome: Total War*”) (Bembeneck, 2013). Στην περίπτωση των παιχνιδιών που αναπαριστούν την περίοδο της αποικιοκρατίας (*Civilization IV: Colonization*), παρατηρείται η τάση «δαιμονοποίησης» των ιθαγενών της Αμερικής και η προσπάθεια των «πολιτισμένων» Ευρωπαίων να τους εκπαιδεύσουν στα ευρωπαϊκά πρότυπα, χωρίς να παρουσιάζεται η πλευρά των ιθαγενών που έβλεπαν τους ευρωπαίους σαν εισβολείς, που απειλούν τα ιερά εδάφη τους (Mir & Owens, 2013). Ο τρόπος με τον οποίο επιλέγεται να παρουσιασθεί η ιστορία στις περιπτώσεις αυτές, καθιστά τους λευκούς αποικιοκράτες «λυτρωτές» των «απολίτιστων» ιθαγενών, οι οποίοι αν δεν συμβιβαστούν με την νέα τάξη πραγμάτων, απειλούνται με πλήρη καταστροφή και αφανισμό. Αντιθέτως, στα παιχνίδια “*Age of Empires*” και “*Medieval 2: Total War*”, η ιστορία των ιθαγενών παρουσιάζεται πιο αναλυτικά και υπάρχει ο απαραίτητος σεβασμός όσον αφορά τις πολιτισμικές τους ιδιαιτερότητες, αλλά η πλοκή της ιστορίας από μόνη της υπαινίσσεται την αδιαμφισβήτητη ανωτερότητα και κυριαρχία των αποικιοκρατών (Holdenried & Trepanier, 2013).



Εικόνα 3.4: Επίθεση σε περιοχή ιθαγενών στο παιχνίδι “*Age of Empires*”.



Το φαινόμενο της μονόπλευρης παρουσίασης των γεγονότων στα ψηφιακά πολεμικά παιχνίδια γίνεται πράξη μέσω της «επιλεκτικής αυθεντικότητας», η οποία σύμφωνα με τους Salvati και Bullinger είναι θεμελιακή για την συμπόρευση της εξιστόρησης σημαντικών ιστορικών γεγονότων, με τον τρόπο που επιθυμούν οι παραγωγοί και οι σχεδιαστές των παιχνιδιών (Salvati & Bullinger, 2013). Αναλυτικότερα, οι παραγωγοί των επιτυχημένων πολεμικών παιχνιδιών, φροντίζουν να καλύπτουν τις απαιτήσεις των χρηστών, οι οποίες οδηγούν στην παραγωγή νέων παιχνιδιών που πρωταγωνιστεί η διαστρέβλωση της ιστορίας και των γεγονότων που έχουν συμβεί. Η επιθυμία για περισσότερη διασκέδαση και ψυχαγωγία έχει ωθήσει τους σχεδιαστές, να προσδίδουν περισσότερο στυλιστικά και μελοδραματικά χαρακτηριστικά στα παιχνίδια τους, αντί ποιοτικών και πολιτικά ορθών που θα συνεισφέρουν στην σωστή γνώση και μάθηση. Η «επιλεκτική αυθεντικότητα», όντας εργαλείο για μεγαλύτερη εμπύθιση στο ψηφιακό περιβάλλον, αποτελεί έναν καινούργιο τρόπο αφήγησης που δημιουργεί μία εντελώς διαφορετική ιστορική πραγματικότητα. Η νέα μορφή αφήγησης εκφράζεται με την έμφαση στα γραφικά και της ρεαλιστικής αναπαράστασης των περιβαλλόντων, με την εμμονή για αφήγηση της ιστορίας με τρόπο μελοδραματικό και κινηματογραφικό και τέλος με την αναπαρασταση πραγματικών ντοκουμέντων, φωτογραφιών και περιοχών που αντιστοιχούν στην εκάστοτε περίοδο αναφοράς (2013).

Συμπερασματικά, τα ιστορικά παιχνίδια είναι ικανά να παρουσιάσουν ανακριβείς εκδοχές της ιστορίας, δίνοντας έμφαση στην κινηματογραφική αφήγηση και στα πιο ελκυστικά χαρακτηριστικά. Καθώς τα πιο επιτυχημένα ιστορικά πολεμικά παιχνίδια παράγονται από εταιρείες αμερικάνικων συμφερόντων, είναι λογικό η εκδοχή της ιστορίας να αφηγείται από την πλευρά των νικητών. Με αυτόν τον τρόπο, τα ψηφιακά παιχνίδια δημιουργούν ανθρώπους χωρίς ιστορική συνείδηση, οι οποίοι χάνοντας την διπλή ικανότητα ως παραγωγοί και θεατές, εξαναγκάζονται να παίρνουν το μέρος των «νικητών» της ιστορικής πραγματικότητας και να εκλαμβάνουν ως ιστορική αλήθεια οτιδήποτε τους παρουσιάζεται ως ορθό στα πολεμικά ψηφιακά παιχνίδια. Έχοντας σύμμαχο την «επιλεκτική αυθεντικότητα» η οποία προσδίδει στα παιχνίδια έναν σημαντικό βαθμό ρεαλισμού και εμπύθισης, οι παραγωγοί των παιχνιδιών γράφουν την δική τους ιστορική εκδοχή για τον κόσμο. Στο όνομα της διασκέδασης και των κερδών, οι μεγάλες εταιρείες παραγωγής τείνουν να προωθούν ανακριβείς πτυχές της ιστορίας και να τις παρουσιάζουν ως «πολιτικά ορθές» και ακριβείς, παίρνοντας το

μέρος του νικητή, αδιαφορώντας πλήρως για την ιστορία και την πολιτισμική υπόσταση του «Άλλου».

### **3.3 Ρεαλισμός και η ιστορική αναπαράσταση στα παιχνίδια της σειράς “Call of Duty”**

Τα ψηφιακά παιχνίδια που εξιστορούν πολεμικά γεγονότα και στοχεύουν στην ρεαλιστική αναπαράσταση του πολέμου είναι πολυάριθμα και με το πέρασμα των χρόνων πολλαπλασιάζονται. Στην παρούσα ενότητα επιλέγονται να μελετηθούν ορισμένοι τίτλοι παιχνιδιών της σειράς “*Call Of Duty*”, την μεγαλύτερη σε πωλήσεις σειρά πολεμικών παιχνιδιών που εξιστορούν σημαντικά γεγονότα της ανθρώπινης ιστορίας και συγκεκριμένα, τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, την περίοδο του Ψυχρού Πολέμου, καθώς και την σύγχρονο πόλεμο της Αμερικής εναντίων της τρομοκρατίας. Τα παιχνίδια στα οποία επικεντρώνεται η παρούσα ενότητα είναι το “*Call of Duty: World War 2*” που αφορά την περίοδο του Β’ Παγκοσμίου Πολέμου, το “*Call of duty: Black Ops*”, που παρουσιάζει την αμερικάνικη οπτική για τον Ψυχρό Πόλεμο και η σειρά των “*Modern Warfare*”, στο οποίο παρουσιάζεται με μια πιο φουτουριστική σκοπιά ο πόλεμος της Αμερικής κατά της τρομοκρατίας, τόσο στο εξωτερικό όσο και στο εσωτερικό της.

Η περίοδος του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου έχει χρησιμοποιηθεί πολλές φορές ως κεντρικό θέμα στα ψηφιακά πολεμικά παιχνίδια. Σειρές παιχνιδιών, όπως το “*BattleField*” και το “*Medal of Honor*” αναπαριστούν σκηνές του πολέμου με μεγάλη επιτυχία, αλλά δεν έχουν καταφέρει να ξεπεράσουν σε δημοτικότητα την σειρά παιχνιδιών “*Call of Duty*”. Έχοντας αφιερώσει πέντε τίτλους παιχνιδιών (από τους 15 συνολικά) στο συγκεκριμένο ζήτημα, το “*Call of duty*” έχει καθιερωθεί ως το πιο επιτυχημένο παιχνίδι εξιστόρησης του Β’ Παγκοσμίου Πολέμου. Το πιο πρόσφατο παιχνίδι που αφορά εκείνη την περίοδο είναι το “*Call of Duty: World War 2*”, το οποίο κυκλοφόρησε στην αγορά το 2018 και εκδόθηκε από την “*SledgeHammer Games*”. Το συγκεκριμένο παιχνίδι, παίρνοντας την σκυτάλη από τους προηγούμενους τίτλους που αφορούσαν πιο σύγχρονα γεγονότα, προσπάθησε να αναπαραστήσει τον Πόλεμο με έναν διαφορετικό τρόπο, ο οποίος καθιστά το παιχνίδι να θυμίζει περισσότερο κινηματογραφική ταινία παρά ψηφιακό παιχνίδι.

Ξεκινώντας με μία αναπαράσταση της απόβασης της Νορμανδίας, όπου ο χρήστης καλείται να αντιμετωπίσει τον στρατό των Ναζί σε ένα άκρως ρεαλιστικό περιβάλλον

που πρωταγωνιστεί η βία και οι ευαίσθητες σκηνές, το παιχνίδι ακολουθεί την πορεία των Αμερικάνικων Δυνάμεων από την στιγμή της απόβασης μέχρι και την τελική νίκη επί των Δυνάμεων του Άξονα. Στο “World War 2”, ο πόλεμος παρουσιάζεται όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά, καθώς ο οπτικοακουστικός παράγοντας παίζει εξέχοντα ρόλο στην πλοκή και στην εμπύθιση του χρήστη. Τα ψηφιακά περιβάλλοντα και οι ιστορικές περιοχές όπου πραγματοποιήθηκαν συγκρούσεις Αμερικανών και Ναζί, αναπαριστώνται με τεράστια επιτυχία και η χρήση τελευταίας γενιάς γραφικών συμβάλει στην ρεαλιστικότητά τους. Επίσης, δίνεται μεγάλη έμφαση στην ρεαλιστική αναπαράσταση των όπλων και γενικότερα του πολεμικού εξοπλισμού. Ιστορικά όπλα όπως το “M1 Garand”, το “Thomson”, η γερμανική καραμπίνα “Springfield” και τα πολεμικά άρματα μάχης παρουσιάζονται λεπτομερώς τόσο στο εξωτερικό τους, όσο και σε επίπεδο χαρακτηριστικών και δυνατοτήτων.



**Εικόνα 3.5: Αναπαράσταση φωτογραφίας από στρατόπεδο συγκέντρωσης, όπου οι Ναζί είχαν αιχμαλωτίσει Εβραίους.**

Βέβαια, το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν ξεφεύγει από τον γενικό κανόνα δραματοποίησης και χρήσης κινηματογραφικών τεχνικών για την εξιστόριση της ιστορίας. Ένα μεγάλο μέρος του παιχνιδιού αφιερώνεται στην οπτική αφήγηση, θυμίζοντας καλογυρισμένη ταινία του Hollywood, καθώς οι δραματικές σκηνές είναι μεγίστης σημασίας για την εξέλιξη της πλοκής του παιχνιδιού. Αφιερώνοντας ένα μεγάλο μέρος στην ψυχική σύνθεση των χαρακτήρων και στην «αδελφική» σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ τους, το παιχνίδι δίνει ιδιαίτερο βάρος σε συναισθηματικές και δραματικές σκηνές, οι οποίες συγκινούν και επηρεάζουν άμεσα τον χρήστη. Πιο συγκεκριμένα, η αφήγηση εκτός των ιστορικών γεγονότων, εξιστορεί τον δεσμό του ήρωα με τους συντρόφους του, την σύγκρουση με τους ανωτέρους του και εστιάζει στην ψυχική του ανισοροπία όσον αφορά την φύση και τις συνέπειες του πολέμου. Γενικότερα, η εξιστόριση της πλοκής με έντονα κινηματογραφικά στοιχεία

παραμερίζει σε έναν βαθμό το gameplay και ο χρήστης δεν έχει την δυνατότητα να αλληλεπιδράσει ικανοποιητικά με τα ιστορικά γεγονότα και να αποτελεί χρέη παραγωγού και θεατή της ιστορικής ψηφιακής πραγματικότητας. Βέβαια, αξίζει να αναφερθεί πως στο παιχνίδι τίγονται σημαντικά ζητήματα που αφορούν τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο όπως το ολοκαύτωμα, τα στρατόπεδα συγκέντρωσης των Ναζί και γενικότερα οι συνέπειες του πολέμου στα έθνη και στους λαούς του κόσμου. Ο χρήστης παρατηρεί μέσα από τα μάτια του στρατιώτη τις φρικαλεότητες που διαπράττονταν εκείνη την εποχή και ο στόχος για την διάδοση αντιπολεμικών μηνυμάτων επιτυγχάνεται σε μέγιστο βαθμό.



Εικόνα 3.6: Το τέλος του παιχνιδιού θυμίζει κινηματογραφική ταινία.

Μία ακόμη περίοδος που αποτελεί κεντρικό θέμα σε ένα από τα παιχνίδια της σειράς “*Call of Duty*” είναι εκείνη του Ψυχρού Πολέμου, των χρόνων, δηλαδή, που ακολούθησαν τον Δεύτερο Παγκοσμίου Πολέμου μέχρι και την τελική κατάρρευση της Σοβιετικής Ένωσης. Το “*Call of Duty: Black Ops*”, αναλαμβάνοντας να εξιστορίσει σημαντικά γεγονότα εκείνης της περιόδου, συγγέει την διαδέσκαση με την ιστορική αναπαράσταση, με αποτέλεσμα να αδιαφορεί για την πολιτική ορθότητα και την πιστή αφήγηση της ιστορίας. Πιο συγκεκριμένα, αναπαριστά την Επέμβαση των Αμερικανών στον Κόλπο των Χοίρων (1961) και την προσπάθειά τους για ανατροπή της κυβέρνησης Castro, όπως και την πολεμική επέμβαση της Αμερικής στο Βιετνάμ με σκοπό την καταπολέμιση των κομμουνιστικών δυνάμεων του Βορείου Βιετνάμ (1965-1973). Η οπτική με την οποία παρουσιάζονται τα γεγονότα δεν ξεφεύγει του κανόνα της μονόπλευρης παρουσίασης, καθώς αυτά αφηγούνται από την Αμερικάνικη οπτική και κυριαρχεί η «δαιμονοποίηση» των αντιπάλων της, οι οποίοι στην συγκεκριμένη περίπτωση αποτελούνται από τις σοσιαλιστικές δυνάμεις της Κούβας και από τον κομμουνιστικό στρατό του Βορείου Βιετνάμ. Ενδεικτικά, η

πρώτη «αποστολή» του παιχνιδιού διαδραματίζεται στην Κούβα την στιγμή της επέμβασης και ο ήρωας έχει ως αποστολή να ανιχνεύσει και να δολοφονήσει τον Fidel Castro. Ο ήρωας (Mason), επιτελώντας τον στόχο του, αντιλαμβάνεται πως εξόντωσε λάθος άνθρωπο και πιάνεται αιχμάλωτος από την κυβέρνηση. Η αμέσως επόμενη σκηνή βρίσκει τον Castro να στέκεται από πάνω του και να σχεδιάζει με έναν αντιπρόσωπο της Σοβιετικής Ένωσης για την μοίρα του η οποία έμελλε να είναι η αποστολή σε σοβιετικές φυλακές (Gulag). Εκτός των άλλων, εμφανίζονται να συζητούν και για τις επόμενες κινήσεις τους, που αφορούν στρατηγικά σχέδια κατά της Αμερικής. Αντίστοιχα, στις αποστολές που διαδραματίζονται στο Βόρειο Βιετνάμ, οι βορειοβιετναμέζοι στρατιώτες και οι ανώτεροι τους παρουσιάζονται ως απάνθρωπα όντα που σκοτώνουν με ωμό τρόπο τους συντρόφους του πρωταγωνιστή. Οι εχθροί τους, όντας ταγμένοι στο κομμουνιστικό κίνημα, επιθυμούν την εδραίωση του κομμουνιστικού συστήματος σε ολόκληρη την γη. Έτσι, σε ολόκληρη την αφήγηση του παιχνιδιού κυριαρχεί η αντικομμουνιστική προπαγάνδα, τόσο σε επίπεδο ιδεολογίας όσο και σε επίπεδο ευθύνης για τα γεγονότα του Ψυχρού Πολέμου. Αυτό παρατηρείται επίσης από τις σκηνές που παρουσιάζονται ενδιάμεσα των αποστολών, οι οποίες αφορούν την «απειλητική» εξάπλωση του κομμουνισμού, μέσω χαρτών ή διάφορων ντοκουμέντων (εγγράφων και σύντομων βίντεο) εκείνης της περιόδου. Ο χρήστης όντας ανίκανος να αλληλεπιδράσει με την ιστορία που εκτυλίσσεται, παραμένει απλώς θεατής σε οσα παρουσιάζονται μπροστά του. Παρ' όλη την δράση και τα ρεαλιστικά ψηφιακά περιβάλλοντα που το παιχνίδι έχει να προσφέρει, δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητος ο τρόπος με τον παρουσιάζεται η ιστορία και η στοχευμένη επίθεση προς συγκεκριμένες ιδεολογίες και πρόσωπα.



Εικόνα 3.7: Αναπαράσταση του Fidel Castro να διαπραγματεύεται με Σοβιετικούς αξιωματικούς



Εικόνα 3.8: Η κύρια σκηνή μεταξύ των αποστολών, όπου ο χρήστης βλέπει σε πρώτο πρόσωπο φωτογραφίες και βίντεο για την εξάπλωση του κομμουνισμού.

Εκτός, όμως, των αναπαραστάσεων ιστορικών περιόδων, αρκετοί τίτλοι του “*Call of Duty*” αφορούν την σύγχρονη εποχή. Στα παιχνίδια αυτά, η ψηφιακή πραγματικότητα είναι εξ’ολοκλήρου δημιουργημένη από τους σχεδιαστές και παραγωγούς του εκάστοτε παιχνιδιού. Η πιο δημοφιλής σειρά “*Call of Duty*” που αφορά την σύγχρονη σύγκρουση είναι αυτή των “*Modern Warfare*”, η οποία αφηγείται τον πόλεμο της Αμερικής εναντίων τρομοκρατικών δυνάμεων στο εξωτερικό της αλλά και στο εσωτερικό της. Εμπνευσμένη από την όξυνση του φαινομένου της τρομοκρατίας (επίθεση στους δίδυμους πύργους το 2001), αλλά και των στρατιωτικών επεμβάσεων των αμερικάνικων δυνάμεων σε χώρες του εξωτερικού (Ιράκ, Αφγανιστάν), η σειρά “*Modern Warfare*” αναπαριστά έναν σκοτεινό κόσμο, όπου τα αντίπαλα (προς αυτήν) στρατεύματα, αποσκοπούν στην καταστροφή της χώρας και του λαού της. Η πλοκή στα παιχνίδια “*Modern Warfare*”, αφορά την προσπάθεια των αμερικάνικων στρατευμάτων να σταματήσουν την επίθεση τρομοκρατικών οργανώσεων και κυβερνήσεων, τόσο μέσω επεμβάσεων στα εδάφη των εχθρών όσο και μέσω αμυντικών ενεργειών, εξαιτίας τρομοκρατικών εφόδων στο εσωτερικό της χώρας. Ενδεικτικά οι περιοχές όπου εκτυλίσσεται η ιστορία είναι τα εδάφη του Αφγανιστάν, της Ρωσίας, της Νότιας Αμερικής, αλλά και περιοχές των Ηνωμένων Πολιτειών όπως η Ουάσινγκτον και η πολιτεία της Βιρτζίνια. Οι αντίπαλοι των αμερικανών στα παραπάνω παιχνίδια αντιμετωπίζονται υποτιμητικά, καθώς παρουσιάζονται ως «βάρβαροι» που αποβλέπουν μόνο στην καταστροφή του κόσμου. Η δαιμονοποίηση των λαών της Ανατολής, αλλά και του πληθυσμού της Νότιας Αμερικής, ισχυροποιεί την ιδεολογία του «Εμείς» και των «Άλλων», προβάλλοντας μόνο την Αμερικανική οπτική για την κατάσταση του κόσμου. Προβάλλοντας έναν κόσμο που απειλείται άμεσα από την τρομοκρατία, τα παιχνίδια “*Modern Warfare*” συμβάλλουν στην διατήρηση της ιδέας πως στον πραγματικό κόσμο η Αμερική απειλείται άμεσα από ενδεχόμενες τρομοκρατικές ενέργειες και καλείται να αντιμετωπίσει εχθρούς που είναι αποφασισμένοι να την καταστρέψουν. Διατηρούν, δηλαδή, το τραύμα της 11<sup>ης</sup> Σεπτεμβρίου και τον φόβο των Αμερικάνων πολιτών πως η καταστροφή των δίδυμων πύργων ήταν απλώς η αρχή μιας σειράς επικείμενων επιθέσεων. Όπως αναδεικνύει και ο Frederick Gagnon στο άρθρο του “*Invading Your Hearts and Minds: Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture*”, τα παιχνίδια “*Modern Warfare*”, εξυπηρετούν στην διατήρηση της μνήμης του Ψυχρού Πολέμου, όπου η σύγχρονη Ρωσία όντας ο μόνιμος αντίπαλος της Αμερικής, έχει επεκτατικές βλέψεις

και επιθυμεί να επανακτήσει την κυριαρχία που είχε στον παρελθόν, βλάπτοντας τα αμερικάνικα και παγκόσμια συμφέροντα (Gragnon, 2010).



Εικόνα 3.9: Πολιορκία αμερικάνικης πόλης από εχθρικά στρατεύματα στο “Modern Warfare2”.



Εικόνα 3.10: Επέμβαση Αμερικάνικων Δυνάμεων σε εχθρικό έδαφος (“Modern Warfare 2”).

Το “*Call of Duty*”, ενώ αποτελεί την πιο γνωστή σειρά πολεμικών παιχνιδιών σε πρώτο πρόσωπο, κατακτά επίσης και την πρώτη θέση όσον αφορά το θέμα της μονόπλευρης ιστορικής αναπαράστασης και αφήγησης. Αν και τα παιχνίδια της σειράς προσφέρουν οπτικοακουστικό θέαμα και μεγάλο βαθμό εμπύθισης στο πολεμικό ψηφιακό περιβάλλον, δίνουν την δυνατότητα στην Αμερική να αφηγηθεί τα γεγονότα από την σκοπιά των συμφερόντων της. Όπως και σε αντίστοιχα παιχνίδια στρατηγικής, έτσι και στην περίπτωση του “*Call of Duty*” οι «καλοί» και «πολιτισμένοι» Δυτικοί πρέπει να αντιμετωπίσουν τους «κακούς» και «βάρβαρους» αντιπάλους τους. Η ιστορική αναπαράσταση, λοιπόν, γίνεται έρμαιο στα χέρια των παραγωγών των ψηφιακών παιχνιδιών και δεν εκπληρώνουν την δυνατότητά που τους δίνεται να δημιουργούν χρήστες με κριτική σκέψη και ιστορική γνώση.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΠΟΛΕΜΙΚΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

### 4.1 Τα ψηφιακά παιχνίδια ως πηγή μάθησης

Η μάθηση διαχρονικά αποτελούσε αποκλειστική αρμοδιότητα του σχολείου και σε έναν βαθμό και των μέσων ενημέρωσης. Η εκπαιδευτική τηλεόραση και ο τύπος αναλάμβαναν, να συμπληρώνουν την μαθησιακή διαδικασία, αλλά η έλευση των ψηφιακών παιχνιδιών και του διαδικτύου έμελλε να αλλάξει αυτά τα δεδομένα. Τα τελευταία χρόνια, παρατηρείται η τάση δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών που έχουν αποκλειστικό σκοπό την διδασκαλία των νέων όσον αφορά την κουλτούρα, τον πολιτισμό και την παγκόσμια ιστορία. Παρόλο που έχουν γίνει προσπάθειες δημιουργίας ψηφιακών εφαρμογών όπου ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί σε ψηφιακά μουσεία/κόσμους, να αλληλεπιδράσει με τα ψηφιακά εκθέματα που αποτελούν αναπαραστάσεις των αντίστοιχων πραγματικών και να λάβει πληροφορίες για το κάθε ένα, οι περισσότεροι χρήστες (κυρίως οι νέοι) αναζητούν πιο διασκεδαστικούς τρόπους να μάθουν και να αλληλεπιδράσουν με την ιστορία. Το κενό αυτό έρχονται να καλύψουν τα σοβαρά παιχνίδια τα οποία (ανεξάρτητα του είδους τους), στοχεύουν στην ουσιαστική μάθηση μέσω της διασκέδασης και δεν αποσκοπούν μόνο στην ψυχαγωγία του χρήστη (Mortar et al., 2012). Η δυνατότητά τους να είναι εκπαιδευτικά και ταυτόχρονα διασκεδαστικά επιτυγχάνεται μέσω της πλούσιας και ενδιαφέρουσας πλοκής, λόγω της οποίας ο χρήστης παρακινείται να παίζει, των καλοσχεδιασμένων γραφικών για ορθή αναπαράσταση περιβαλλόντων, περιοχών και αντικειμένων, αλλά και μέσω της δυνατότητας που προσφέρουν για συνεργασία και υγιή ανταγωνισμό με τους υπόλοιπους χρήστες (2012). Με άλλα λόγια, η ελκυστικότητα και η διάδραση που προσφέρουν, τα καθιστά έναν από τους πιο αποτελεσματικούς σύγχρονους τρόπους για μάθηση και διδασκαλία. Η διαδικασία αυτή, γνωστή και ως “*Game-based Learning*”, γίνεται ολοένα και πιο ελκυστική τόσο από τους εκπαιδευόμενους όσο και από τους ίδιους τους δασκάλους (Prensky, 2001).

Εκτός όμως από τα παιχνίδια σοβαρού σκοπού που παράγονται αποκλειστικά για διδακτικούς σκοπούς, μαθησιακές δυνατότητες μπορούν να προσφέρουν και τα εμπορικά ψηφιακά παιχνίδια, τα οποία αναπαριστούν ιστορικές περιόδους και γεγονότα. Αν και έχουν ως κύριο μέλημα την ψυχαγωγία του χρήστη, πολλά από



αυτά είναι ικανά να του μεταδώσουν πληροφορίες για την ιστορία διάφορων πολιτισμών και την κουλτούρα τους όπως και για σημαντικά γεγονότα, πολέμους και συγκρούσεις που συνέβησαν στο παρελθόν. Όπως αναδεικνύεται και από την έρευνα που πραγματοποίησε ο Erven Sar σε 219 μαθητές δημοτικού στην Κωνσταντινούπολη, τα εμπορικά παιχνίδια μπορούν να διδάξουν τους νέους για θέματα ιστορίας με μεγάλη επιτυχία. Πιο συγκεκριμένα, η πλειονότητα των μαθητών ανέφερε πως τα πολεμικά και ιστορικά παιχνίδια στα οποία αφιερώνουν τον περισσότερο “gaming” χρόνο τους είναι το “Call of Duty”, το “Assasin’s Creed” και το “Age of Empires”, παιχνίδια τα οποία είναι γνωστά για την ικανότητά τους να εξιστορούν την παγκόσμια ιστορία σε επίπεδο πολέμων, αλλά και πολιτισμών (βλ. Κεφάλαιο 3). Η έρευνα απέδειξε πως οι μαθητές παίζοντας τα παραπάνω παιχνίδια ήταν σε θέση να μάθουν πληροφορίες και να διευρύνουν την ιστορική τους γνώση σχετικά με τον πολιτισμό της Ρώμης, του Βυζαντίου και της Οθωμανικής Αυτοκρατορίας (Sar, 2012).

Τα εμπορικά παιχνίδια, ως «άτυπη» μορφή διδασκαλίας, συμπληρώνουν τα κενά της «τυπικής», τα οποία συναντώνται κυρίως στην έλλειψη ενδιαφέροντος από τους μαθητές προς τις κλασικές μεθόδους διδασκαλίας. Η χρήση των video games στην σχολική αίθουσα προσδίδουν έναν ψυχαγωγικό χαρακτήρα στην διαδικασία μάθησης και η ανάδραση μεταξύ παιδιού - υπολογιστή μεταλλάσσεται σε σχέση μαθητή – δασκάλου, ενώ ο εκπαιδευτικός έχει την ευκαιρία να αποκτήσει μία πιο ουσιαστική σχέση με τους μαθητές του αποκτώντας τον ρόλο του επιτηρητή και ταυτόχρονα του «βοηθού». Με το παιδί στο επίκεντρο, η μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι εισάγει μία νέα εποχή στην μορφή και την δομή του εκπαιδευτικού συστήματος, η οποία μόνο θετικές εξελίξεις μπορεί να έχει.

#### **4.2 Η περίπτωση του παιχνιδιού “*Making History*”**

Όπως αναφέρθηκε και στην προηγούμενη ενότητα, τα ψηφιακά παιχνίδια θεωρούνται και αυτά ως μία μορφή διδασκαλίας, καθώς το περιεχόμενό τους, τους επιτρέπει να διδάξουν τους μαθητές εξίσου καλά όσο η «τυπική» μορφή των διαλέξεων. Ενώ πολλοί κατακρίνουν την μαθησιακή διάσταση των παιχνιδιών, το “*Making History*” είναι ένα παράδειγμα παιχνιδιού που έχει καταφέρει να ενταχθεί στην μαθησιακή διαδικασία με μεγάλη επιτυχία.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι έκανε την εμφάνισή του το 2007 και ως θέμα του έχει τα γεγονότα που συνέβησαν κατά την διάρκεια του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου. Το παιχνίδι αποτελεί ένα “Strategy Game”, όπου ο χρήστης έχει την δυνατότητα να επιλέξει να διοικεί ένα από τα κράτη που πρωταγωνίστησαν εκείνη την εποχή. Δεν υπάρχει περιορισμός στην επιλογή του και είναι σε θέση να διαλέξει ανάμεσα σε χώρες όπως η Αμερική, η Σοβιετική Ένωση και η Ναζιστική Γερμανία. Το παιχνίδι, όπως τα αντίστοιχά του, ξεδιπλώνει τα γεγονότα του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου, με την διαφορά όμως πως ο παίκτης μπορεί να αλληλεπιδράσει και να αλλάξει την ιστορία μέσω των επιλογών του. Του δίνεται η ευκαιρία να επιλέξει ανάμεσα σε διάφορες πρακτικές για να προχωρήσει στο παιχνίδι, μεταξύ των οποίων την σύγκρουση και την διπλωματία. Έχοντας την έννοια της επίθεσης και άμυνας, ο χρήστης καλείται να διοικεί ταυτόχρονα το κράτος που έχει επιλέξει και να φροντίζει για την οικονομική του ανάπτυξη, το βιοτικό επίπεδο των πολιτών, την τεχνολογική ανάπτυξη και έρευνα, καθώς και την διατήρηση επαρκών πόρων που χρειάζονται σε καιρό πολέμου.



Εικόνα 4.1: Το στρατηγικό gameplay του “Making History”.

Το “*Making History*” έχει διεισδύσει όσο κανένα άλλο στις σχολικές αίθουσες διδασκαλίας, αφού τα τελευταία χρόνια περισσότερα από 150 σχολεία στην Αμερική έχουν φροντίσει να το εντάξουν στο πρόγραμμα διδασκαλίας τους για τους μαθητές τους, με σκοπό την εκμάθησή τους για τα γεγονότα του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου (Philips, 2007). Σε έρευνα που πραγματοποίησαν οι Watson, Mong και Harris σε ένα σχολείο της Αμερικής συλλέγοντας δεδομένα από μαθητές και από διδάσκοντες, αποδείχθηκε πως οι μαθητές παίζοντας το παιχνίδι έδειχναν μεγαλύτερο ενδιαφέρον και όρεξη για συμμετοχή στο μάθημα σε αντίθεση με την τυπική διδασκαλία που είχε προηγηθεί. Η αίθουσα μεταμορφώθηκε σε ένα περιβάλλον

συζήτησης για τις επιλογές και αποφάσεις που κάθε παίκτης έπρεπε να πάρει και οι μαθητές παίρνοντας την ιστορία στα χέρια τους, έβλεπαν το μάθημα περισσότερο σαν μία διαδραστική διαδικασία γνώσης και μάθαιναν για τα ιστορικά γεγονότα με έναν εξ' ολοκλήρου διασκεδαστικό τρόπο (Watson et.al, 2011).

Το “*Making History*” αποτελεί ένα απλό παράδειγμα για τις δυνατότητες που έχουν τα video games για διδακτικές πρακτικές. Κάνοντας την αρχή στην διείσδυση των ψηφιακών παιχνιδιών στις σχολικές αίθουσες, ανοίγει τον δρόμο και σε άλλα ιστορικά παιχνίδια να υιοθετηθούν ως νέες μορφές διδασκαλίας και να αλλάξουν για πάντα τον «βαρετό» και αδιάφορο σε πολλές περιπτώσεις τρόπο μετάδοσης γνώσεων.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στην παρούσα εργασία έγινε μια προσπάθεια κατανόησης και μελέτης του θέματος των πολεμικών και ιστορικών ψηφιακών παιχνιδιών. Αποτελώντας θέμα πολλών συζητήσεων και προβληματισμών, η έρευνα επικεντρώθηκε στις κύριες πλευρές για τις οποίες τα πολεμικά ψηφιακά παιχνίδια κατακρίνονται και κατηγορούνται ως μέσα αρνητικής επιρροής για τους νέους χρήστες. Έχοντας καλύψει με την βοήθεια της βιβλιογραφίας θέματα όπως την σχέση των ψηφιακών παιχνιδιών με τον πόλεμο και τον στρατό, καθώς και την σχέση τους με την ιστορία και την μονόπλευρη αναπαράστασή της, εξάγεται το συμπέρασμα πως τα πολεμικά και ιστορικά παιχνίδια αποτελούνται τόσο από θετικά όσο και από αρνητικά χαρακτηριστικά. Από την μία πλευρά, τα παιχνίδια αυτού του είδους μπορούν να προσφέρουν στον χρήστη ιστορική γνώση για σημαντικά γεγονότα της παγκόσμιας ιστορίας και να του δίνουν την δυνατότητα να γνωρίσει την ιστορία πολλών πολιτισμών. Όμως, είναι ικανά να διαστρευλώνουν τα ιστορικά γεγονότα, αδιαφορώντας πλήρως για την ιστορική και πολιτισμική υπόσταση άλλων λαών. Αυτό παρατηρείται κυρίως στα παιχνίδια που παράγονται από αμερικάνικες εταιρείες, οι οποίες στο όνομα του κέρδους αφηγούνται την ιστορία με έναν δικό τους τρόπο, θεωρώντας τους υπόλοιπους λαούς υποτελείς και υποανάπτυκτους. Το γεγονός αυτό, αφορά κυρίως πολεμικά παιχνίδια αναπαράστασης πολεμικών συγκρούσεων ή παιχνίδια στρατηγικής που αναπαριστούν την αρχαία εποχή και την εποχή της αποικιοκρατίας. Ενώ υπάρχουν πολλά videogames που δίνουν έμφαση στην ιστορία άλλων πολιτισμών και ασχολούνται κυρίως με την πολιτιστική κληρονομιά που έχουν αφήσει (π.χ. *“Assasin’s Creed”*), η πλειονότητα αυτού του είδους των παιχνιδιών κρατά μία πιο εγωκεντρική στάση όπου κυριαρχεί η μονόπλευρη αφήγηση και η προβολή συγκεκριμένης ιδεολογίας. Βεβαίως, ανεξάρτητα της οπτικής, τα σύγχρονα ιστορικά παιχνίδια έχουν και μία μαθησιακή διάσταση και μπορούν να αποτελέσουν εργαλεία στα χέρια των διδασκόντων για πιο ουσιαστική και αλληλεπιδραστική εκπαιδευτική διαδικασία.

Το θέμα των πολεμικών και ιστορικών παιχνιδιών είναι πολυσδιάστατο και επιδέχεται περαιτέρω μελέτης. Η παρούσα έρευνα, περιορισμένη σε συγκεκριμένα πλαίσια, δεν κάλυπτε πλευρές όπως την κοινωνική διάσταση των παιχνιδιών αυτών και την επιρροή τους στις συμπεριφορές των νέων. Όμως, με ασφάλεια μπορεί να εξαχθεί το συμπέρασμα πως τα πολεμικά και ιστορικά παιχνίδια είναι μία ανάγκη της

εποχής, όπου ο ρεαλισμός σε συνδυασμό με την ορθή ιστορική αναπαράσταση και αφήγηση προσφέρουν νέες δυνατότητες για μάθηση και είναι ικανά να δημιουργήσουν ανθρώπους με κριτική σκέψη και ιστορική γνώση.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Bos, D. (2017). “*Answering the Call of Duty: Everyday encounters with the popular geopolitics of military—themed videogames*” *Political Geography*, 63, 54-64. DOI: <https://doi.org/101016/j.polgeo.2018.01.001>
- Cantele, C. (2016, October 5). “*The 10 Best Military Arcade Games of the 80s*”, Ανακτήθηκε από <https://www.thedrive.com/the-war-zone/5444/the-10-best-military-arcade-games-of-the-80s> στις 20 Ιουλίου 2019.
- Chapman, A. (2016). “*Digital Games as History: How Videogames Represent the Past an Ofeer Access inHistorical Practice*”. Routledge
- Champion, E. (2015). “*Critical Gaming: Interactive History and Virtual Heritage*”. Ashgate
- Couture, S. (2017, December 12). “*PREVIEW: MAKING HISTORY: THE SECOND WORLD WAR*”, Ανακτήθηκε από <https://www.wargamer.com/articles/preview-making-history-the-second-world-war/> στις 10 Σεπτεμβρίου 2019.
- Darby, J. (2009). “*Going to War: Creating Computer War Games*”. Course Technology PTR
- Gagnon, F. (2010). “*Invading Your Hearts and Minds*”: *Call of Duty® and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture*”, *European Journal of American Studies*, 5-3, Ανακτήθηκε από <https://journals.openedition.org/ejas/8831#citedby> στις 10 Σεπτεμβρίου 2019
- Gish, H. (2010). “*Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History*”. *Eludamos, Journal for Computer Game Culture*, 4(2), 167-180
- Halter, A. (2006). “*Πόλεμος και Βιντεοπαιχνίδια. Από τον Σουν Τζου, στο Xbox*”. Αθήνα: Εκδόσεις SCRIPTA, 2008
- Hilgers, P. (2008). “*War Games: A history of War on Paper*”. The MIT Press
- Kapell, M. W., Elliott, A. B.R & Contributors (2013). “*Playing with the Past: Digital games and the simulation of history*”. Bloomsbury.
- Kempshall, C. (2015). “*The First World War in Computers Games*”. Palgrave Pivot

- McCall, J. (2016). “*Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practice*”. *Simulation & Gaming*, 47(4). DOI: 10.1177/1046878116646693
- Mead, C. (2013). “*War play: video games and the future of armed conflict*”. Boston: Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt.
- Mortara, M., Catalano, C.E., Bellotti, F., Fiucci, G., Panchetti, M., Petridis, P. (2012). “*Learning cultural heritage by serious games*”. *Journal of Cultural Heritage*, 15, 318-325. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.culher.2013.04.004>
- Philips, M. (2007, December 27). “*Why WW2 Games are Hot*”, ανακτήθηκε από <https://www.newsweek.com/why-wwii-videogames-are-hot-94465> στις 20 Αυγούστου 2019.
- Prensky, M. (2001). «*Μάθηση Βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι. Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση*». Αθήνα: Εκδόσεις METAIXMIO, 2007
- Ribbens, W., Malliet, S., Van Eck, R., Larkine, D. (2016). “*Perceived realism in shooting games: Towards scale validation*”. *Computers in Human Behavior*, 64, 308-318. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.055>
- Saber, D., Webber, N. (2016). “This is our Call of Duty: hegemony, history and resistant videogames in the Middle East”. *Media, Culture and Society*, 39(1), 77-93. DOI: 10.1177/0163443716672297
- Sar, E. (2012). “*The Role of History-Themed Non-Educational Computer Games on Primary School Children’ (at Grades 6<sup>th</sup>, 7<sup>th</sup> and 8<sup>th</sup>) Perceptions of History*”. *Social and Behavioral Sciences*, 55, 776-781. DOI: 10.1016/j.sbspro.2012.09.563
- Watson, W.R., Mong, C.J., Harris, C.A. (2009) “*A case study of the in-class use of a video game for teaching high school history*”. *Computers & Education*, 56, 466-474. DOI: 10.1016/j.compedu.2010.09.007
- Χρήστου, Ι. (2007). «*Παιδί & ηλεκτρονικό παιχνίδι*». Αθήνα: Εκδόσεις Ταξιδευτής

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Εικόνα 1.1 : Ανακτήθηκε από [https://aminoapps.com/c/mario/page/blog/you-should-play-super-mario-flashback/1J2t\\_6uL16DLbn536REGwPNrYw1bKnx](https://aminoapps.com/c/mario/page/blog/you-should-play-super-mario-flashback/1J2t_6uL16DLbn536REGwPNrYw1bKnx) στις 15 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 1.2: Ανακτήθηκε από <https://turntherightcorner.com/2013/02/23/crystal-dynamics-tomb-raider-gameplay-monastery-escape-walkthrough/crystal-dynamics-tomb-raider-gameplay-1/> στις 15 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 1.3: Ανακτήθηκε από <https://www.gamecrate.com/mortal-kombat-11-mechanics-impressions-what-pros-can-expect/21989> στις 15 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 1.4: Ανακτήθηκε από <https://stuffandthatreviews.wordpress.com/2017/04/13/the-elder-scrolls-v-skyrim-special-edition-xbox-oneps4-2016-review/> στις 15 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 1.5: Ανακτήθηκε από <http://thetorchentertainmentguide.com/man-week-atomp-reviews-euro-truck-simulator-2-scs-software/> στις 15 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 1.6: Ανακτήθηκε από <https://www.futhead.com/news/opinion/1539/what-we-want-to-see-in-gameplay-in-fut-19/> στις 15 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 1.7: Ανακτήθηκε από <https://www.ageofempires.com> στις 15 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 2.1: Ανακτήθηκε από <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B5%CF%83%CF%83%CF%8C%CF%82> στις 23 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 2.2: Ανακτήθηκε από <https://www.xanthipress.gr/meta-skaki-gko-texniti-noimosini-nikise-anthropo-protathliti-sto-arxeo-pexnidi-stratigikis/> στις 23 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 2.3: Ανακτήθηκε από <https://en.wikipedia.org/wiki/Spacewar!> στις 25 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 2.4: Ανακτήθηκε από <https://gr.pinterest.com/pin/489414684489585362/> στις 28 Ιουλίου 2019.



Εικόνα 2.5: Ανακτήθηκε από <https://www.abandonware.com/abandonware-game.php?abandonware=Doom+2%3A+Hell+on+Earth&gid=1468> στις 29 Ιουλίου 2019.

Εικόνα 2.6: Ανακτήθηκε από <https://www.giantbomb.com/americas-army-special-forces/3030-6437/> στις 5 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.1: Ανακτήθηκε από <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CF%81%CE%B8%CE%B5%CE%BD%CF%8E%CE%BD%CE%B1%CF%82> και <https://www.artstation.com/artwork/1n1ELZ> στις 16 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.2: Ανακτήθηκε από [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/George\\_Washington](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/George_Washington) στις 16 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.3: Ανακτήθηκε από <https://news.ubisoft.com/en-us/article/322316/assassins-creed-origins-made-me-feel-accepted-as-an-egyptian> στις 16 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.4: Ανακτήθηκε από <https://www.moddb.com/mods/age-of-empires-3-unleashed/news/age-of-empires-3-unleashed> στις 18 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.5: Ανακτήθηκε από <https://www.eurogamer.net/articles/2017-11-30-how-call-of-duty-ww2-trivialises-history> στις 27 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.6: Από τον ίδιο τον συγγραφέα στις 27 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.7: Από τον ίδιο τον συγγραφέα στις 30 Αυγούστου 2019.

Εικόνα 3.8: Από τον ίδιο τον συγγραφέα στις 30 Αυγούστου 2019.

3.9: Ανακτήθηκε από [https://callofduty.fandom.com/wiki/Invasion\\_of\\_Virginia](https://callofduty.fandom.com/wiki/Invasion_of_Virginia) στις 6 Σεπτεμβρίου 2019.

3.10: Ανακτήθηκε από <https://www.noobfeed.com/reviews/226/call-of-duty-modern-warfare-2> στις 6 Σεπτεμβρίου 2019.

4.1: Ανακτήθηκε από [https://store.steampowered.com/app/46770/Making\\_History\\_II\\_The\\_War\\_of\\_the\\_World/](https://store.steampowered.com/app/46770/Making_History_II_The_War_of_the_World/) στις 10 Σεπτεμβρίου 2019.

