

Μικρή φιλοσοφική ανατομία του ψηφιακού

Επιστημολογία, ανθρωπολογία, πολιτική

Επιστημονική επιμέλεια:

Γκόλφω Μαγγίνη – Γιάννης Περπερίδης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Γκόλφω Μαγγίνη - Γιάννης Περπερίδης	
Πρόλογος	11
Γκόλφω Μαγγίνη	
Εισαγωγή	13
I. ΕΠΙΣΤΗΜΟΛΟΓΙΑ	
Agostino Cera	
Homo Deus ή Homo Datum; Προλεγόμενα για μια φαινομενολογία της δεδομενοκρατίας	31
(μτφρ. Ε. Λυγερού)	
Joel Bock	
Η φιλοσοφία της τεχνολογίας του Bernard Stiegler στην ψηφιακή εποχή	51
(μτφρ. Ν. Νικολέτος)	
Νίκος Νικολέτος	
Η τεχνική ως «φάρμακον» και οι πολλαπλές προκλήσεις του ψηφιακού στον Bernard Stiegler	67
Βασίλης Κωστέας	
Οι επιστημολογικές προκλήσεις του ψηφιακού μετασχηματισμού: οι περιπτώσεις των φυσαλίδων διήθησης και των θαλάμων αντίληψης	85
Ορέστης Παλέρμος	
Επεκτεταμένος νους και κυβερνοόντα: ανθρωπολογικές και ηθικοπρακτικές επιπτώσεις	99

II. ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑ

Μανώλης Πατηνιώτης

Homo Ludens Digitalis: το παιχνίδι ως καταστατικό στοιχείο του ψηφιακού	111
---	-----

Γιάννης Περπερίδης

Η σημασία του παρελθόντος στην εποχή των ψηφιακών αλγορίθμων	127
--	-----

Λεωνίδας Αγγελέτος

Η αυτογένεση της μνήμης στην εποχή της τριτογενούς ψηφιακής διατήρησης και της τεχνητής νοημοσύνης	145
--	-----

Χρήστος Χατζηγιάννου – Μιχαηλάγγελος Αναστασίου

Τεχνητή Νοημοσύνη, Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, και το Πολιτικό: Η Χωροχρονική Λογική των Θαλάμων Αντήχησης	157
---	-----

Ελένη Ρεθυμιωτάκη

Ιατρικά προσωπικά δεδομένα και βιοϊατρική εξουσία: μια κριτική κοινωνική ανάλυση με βάση τα κοινά	173
---	-----

Ειρήνη Φωλίνα

Πάσχοντα σώματα, ψηφιακές πλατφόρμες φροντίδας και ρομπότ φροντίδας μέσα από το πρίσμα της ηθικής της φροντίδας	187
---	-----

III. ΠΟΛΙΤΙΚΗ

Φωτεινή Βάκη

Ο μετασχηματισμός της δημόσιας σφαίρας στην ψηφιακή εποχή	203
---	-----

Σπύρος Καλτσάς

Ο Jürgen Habermas για την ψηφιακή δημόσια σφαίρα	217
--	-----

Anthony Longo

Το ψηφιακό ενδιαμέσο: η αναδιαμόρφωση της πολιτικής δημόσιας σφαίρας	233
(μτφρ. Μ. Δαγτζής)	

Μιχάλης Δαγτζής

Τεχνολογίες της «ακοσμίας»: για μια πολιτική κριτική των ψηφιακών μέσων με αφετηρία την Hannah Arendt	249
---	-----

Francesco Striano

Πολιτικές της διεπαφής: από τη βιοπολιτική στη μεσοπολιτική 263
(μτφρ. Ν. Νικολέτος)

Mark Coeckelbergh

Δημοκρατία: θάλαμοι αντίληψης και ο ολοκληρωτισμός της μηχανής 279
(μτφρ. Γ. Περπερίδης)

Αλέξανδρος Κιουπκιολής

Ψηφιοποιώντας την ηγεμονία: για τον δημοκρατικό μετασχηματισμό
στην εποχή μας 315

Οι συντελεστές του τόμου 333

Homo Ludens Digitalis: το παιχνίδι ως καταστατικό στοιχείο της ψηφιακότητας

Μανώλης Πατηνιώτης

Παιχνίδι και ψηφιακή δυνητικότητα

Το διαδίκτυο κυριαρχεί στις ζωές μας και έχουμε πλέον συνηθίσει να θεωρούμε αυτονόητες διάφορες ψηφιακές ευκολίες ή διάφορες *υπηρεσίες*. Ωστόσο, δεν πάνε πολλά χρόνια στην, ούτως ή άλλως, σύντομη ιστορία του διαδικτύου που αυτές οι υπηρεσίες (όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα hashtags, τα blog κ.ά.) ήταν αδιανόητες. Η κρίσιμη τεχνολογική μετάβαση που κατέστησε δυνατές τις ψηφιακές αλληλεπιδράσεις είναι η μετάβαση από το Web 1.0 στο Web 2.0, η οποία ενεργοποίησε τη δυνατότητα των χρηστών να παράγουν περιεχόμενο απευθείας εντός της ψηφιακής σφαίρας. Κατά την περίοδο του Web 1.0, ο Παγκόσμιος Ιστός λειτουργούσε σαν ένα τεράστιο βιβλίο. Ο χρήστης ήταν στην πραγματικότητα αναγνώστης, ο οποίος στεκόταν *απέναντι* σε αυτό το βιβλίο και *αντλούσε* περιεχόμενο, το οποίο αξιοποιούσε *εκτός* της ψηφιακής σφαίρας. Ή, αν το αξιοποιούσε για τη δημιουργία νέου ψηφιακού περιεχομένου, αυτό το έκανε *αντλώντας* περιεχόμενο, δημιουργώντας νέο ψηφιακό περιεχόμενο εκτός του Παγκόσμιου Ιστού και επανεισάγοντάς το σε αυτόν, σε επόμενη φάση. Συνεπώς, η διαφορά του Web 2.0 από το Web 1.0 είναι ότι ο Παγκόσμιος Ιστός γίνεται χώρος πρωτογενούς δημιουργίας περιεχομένου.¹ Τα βασισμένα σε κείμενο παιχνίδια ρόλων (text-based role-playing games) της δεκαετίας του 1990 γίνονται μαζικά ψηφιακά παιχνίδια ρόλων (massive multiplayer online role-playing games) την επόμενη δεκαετία, όπου οι παίκτες και οι παίκτριες επιτελούν ζωντανά τους ρόλους τους εντός της ψηφιακής σφαίρας. Το *Second Life* και άλλες παρόμοιες αλλά λιγότερο δημοφιλείς πλατφόρμες επιτρέπουν

1. Tim O'Reilly, «Τι είναι το Web 2.0: Σχεδιαστικά πρότυπα και επιχειρηματικά μοντέλα για την επόμενη γενιά λογισμικού» (μτφρ. Γ. Νικολοπούλου), στο *Εισαγωγή στις Ψηφιακές Σπουδές*, Μανώλης Πατηνιώτης (επιμ.), Θεσσαλονίκη: Ροπή, 2020, σ. 329-352.

στους εγγεγραμμένους χρήστες να έχουν μια «δεύτερη ζωή», η οποία διαμορφώνεται αποκλειστικά από τις αλληλεπιδράσεις που λαμβάνουν χώρα εντός της ψηφιακής σφαίρας.² Οι εφαρμογές συνομιλίας (chat) και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που αρχίζουν να γίνονται δημοφιλή γύρω στα μέσα της πρώτης δεκαετίας του 2000 αποτελούν άλλη μια έκφραση του ίδιου φαινομένου. Οι χρήστες μπορούν να παράγουν και να διαμοιράζονται περιεχόμενο χωρίς να λαμβάνουν υπόψη τους τη διάκριση ανάμεσα σε «φυσικό» και «ψηφιακό» χώρο. Με μια ψηφιακή κάμερα και έναν υπολογιστή και, αργότερα, μόνο με ένα έξυπνο κινητό τηλέφωνο στο χέρι, κινούνται σε μια υβριδική επικράτεια που δεν γνωρίζει στους περιορισμούς του συμβατικού χωροχρόνου.

Στην εποχή του Web 2.0, ο ψηφιακός χώρος κατοικείται (πλέον) από πραγματικούς ανθρώπους, όχι μόνο από ιστορίες και αντικείμενα, όπως συνέβαινε την προηγούμενη περίοδο. Πρώιμες μορφές αυτού του φαινομένου μπορούμε ασφαλώς να εντοπίσουμε και στην εποχή του Web 1.0, όπου ομάδες χρηστών δημιουργούν μορφές ψηφιακής συλλογικότητας γύρω από παιχνίδια τύπου MUD (Multi-User Dungeon) ή σε πλατφόρμες τύπου GeoCities. Ωστόσο, αυτές οι πρώιμες μορφές ψηφιακής συλλογικότητας είναι ένα μάλλον *εντοπισμένο* φαινόμενο, καθώς απαιτούν ένα επίπεδο τεχνικής κατάρτισης που δεν διαθέτει ο μέσος χρήστης του Διαδικτύου. Πρόκειται, δηλαδή, περισσότερο για ψηφιακές υποκοουλτούρες παρά για ευρέως διαθέσιμες μορφές κοινωνικής έκφρασης. Αντίθετα, στην εποχή του Web 2.0, η ψηφιακή σφαίρα γίνεται, σταδιακά, όλο και περισσότερο η συνέχεια του κοινωνικού. Χωρίς την απαίτηση ειδικών τεχνικών γνώσεων, οι άνθρωποι είναι σε θέση να διαμορφώνουν συλλογικότητες, να αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο και να παράγουν νοήματα, τα οποία εκτείνονται σε όλες τις σφαίρες της ζωής τους. Ταυτόχρονα, βέβαια, η ψηφιακή παρουσία είναι συνυφασμένη με συγκεκριμένες συμβάσεις, οι οποίες εποπτεύουν και κανονικοποιούν τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των υποκειμένων. Στην πραγματικότητα, κάθε βήμα στον ψηφιακό χώρο απαιτεί την επικύρωση τέτοιων συμβάσεων, είτε πρόκειται για άδειες χρήσης (δηλαδή οιονεί νομικά κείμενα) είτε για δεοντολογικές αρχές, οι οποίες διέπουν τη συμμετοχή των χρηστών σε συγκεκριμένες δραστηριότητες, είτε για hashtags που αποτυπώνουν τη συμφωνία μιας ομάδας χρηστών για τη σπουδαιότητα ενός θέματος συζήτησης. Στην ουσία πρόκειται για μια ιστορική διαδικασία, η οποία αποτυπώνει τη σταδιακή ανάδυση μιας νέας μορφής κοινωνικότητας και των αντίστοιχων *συμβολαίων* που θέτουν τους όρους συνύπαρξης των κοινωνικών υποκειμένων στην ψηφιακή σφαίρα.

Το σημείο από το οποίο εκκινεί αυτή η διαδικασία, όμως, είναι ο εγγενώς παιγνιώδης χαρακτήρας των ψηφιακών δραστηριοτήτων. Ας μην ξεχνάμε ότι ο υπολογιστής εισήλθε στην κοινωνική ζωή ως *άθλημα*: είτε ως μηχανή παιχνιδιών (arcade

2. Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Πρίνστον Ν. Τζ.: Princeton University Press, 2008.

games) είτε ως τόπος εργασίας και, αργότερα, συνάντησης των ανθρώπων που ανέπτυσαν ερασιτεχνικά λογισμικό και διαμοιράζονταν ψηφιακούς πόρους. Η χρήση του υπολογιστή είναι ιστορικά συνυφασμένη με την κουλτούρα του παιχνιδιού και την εξερεύνηση των ορίων της εδραιωμένης πραγματικότητας – δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε και της εδραιωμένης νομιμότητας. Κι αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ο υπολογιστής είναι μια μηχανή που μπορεί να κάνει τα πάντα (καθολική μηχανή Turing) από τα πάντα (δεδομένα): Η χρήση των ψηφιακών μέσων, επομένως, προσφέρει άμεση πρόσβαση στο πεδίο της δυνητικότητας. Η McKenzie Wark σημειώνει χαρακτηριστικά στο *A Hacker Manifesto*:

Είναι μέσω της αφαίρεσης που το δυνητικό αναγνωρίζεται, παράγεται και απελευθερώνεται. Το δυνητικό δεν είναι μόνο το δυναμικό που λανθάνει στην ύλη, είναι το δυναμικό του δυναμικού. Το να χακάρεις σημαίνει να παράγεις ή να εφαρμόζεις την αφαίρεση στην πληροφορία και να εκφράζεις τη δυνατότητα νέων κόσμων που υπερβαίνουν τη [φυσική] αναγκαιότητα.

Όλες οι αφαιρέσεις είναι αφαιρέσεις της φύσης. Οι αφαιρέσεις απελευθερώνουν το δυναμικό του υλικού κόσμου. Παρ' όλα αυτά, η αφαίρεση βασίζεται στην πιο περίεργη ιδιότητα του υλικού κόσμου – την πληροφορία. Η πληροφορία μπορεί να υπάρχει ανεξάρτητα από μια δεδομένη υλική μορφή, αλλά δεν μπορεί να υπάρχει χωρίς καμία υλική μορφή. Είναι ταυτόχρονα υλική και άυλη. Το χακάρισμα εξαρτάται από τις υλικές ιδιότητες της φύσης, αλλά ανακαλύπτει κάτι που δεν εξαρτάται από μια δεδομένη υλική μορφή. Είναι ταυτόχρονα υλικό και άυλο. Ανακαλύπτει την άυλη δυνητικότητα του υλικού, τις ιδιότητες της πληροφοριακής υπόστασής του.³

Σχολιάζοντας την κουλτούρα του παιχνιδιού γενικώς, αλλά και του ψηφιακού παιχνιδιού ειδικότερα, ο θεωρητικός των ψηφιακών παιχνιδιών Ian Bogost σημειώνει ότι η σημασία του «παίζει» (play) δεν εξαντλείται στον χρόνο που αφιερώνουν τα υποκείμενα σε χαλαρές, ψυχαγωγικού χαρακτήρα δραστηριότητες. Αφορά κάτι πιο γενικό και πιο αφηρημένο. Ο Bogost ανατρέπει στον ορισμό της Katie Salen και του Eric Zimmerman, σύμφωνα με τον οποίο «το παιχνίδι είναι ο ελεύθερος χώρος κίνησης μέσα σε μια άκαμπτη δομή». Το παιχνίδι με αυτή την έννοια, σημειώνει ο Bogost, αναφέρεται σε έναν «χώρο δυνατοτήτων» (possibility space), ο οποίος προκύπτει από τη λειτουργία ενός συνόλου περιορισμών. Όταν λέμε ότι το εξάρτημα ενός μηχανισμού «παίζει», εννοούμε ότι το εξάρτημα αυτό διαθέτει έναν βαθμό ελευθερίας, ο οποίος του επιτρέπει να εκτελεί κάποιες κινήσεις πέραν εκείνων που είναι σχεδιασμένο να εκτελεί στο πλαίσιο του συγκεκριμένου μηχανισμού. Υπό αυτή την έννοια, οι κανόνες που διέπουν τη λειτουργία του μηχανισμού απο-

3. McKenzie Wark, *A Hacker Manifesto*, Κέμπριτζ, Μασα: Harvard University Press, 2004, § 14-5.

τελούν, κυριολεκτικά, το πλαίσιο μέσα στο οποίο καθίσταται εφικτό το παιχνίδι. Το παιχνίδι είναι συνυφασμένο με την ύπαρξη των κανόνων, αλλά και με την εξερεύνηση των δυνατοτήτων οι οποίες αναδύονται εντός του χώρου ελευθερίας που αυτοί οριοθετούν.

Τούτο γίνεται ιδιαίτερα εμφανές στα ψηφιακά παιχνίδια (games). Ο «χώρος δυνατοτήτων» στα ψηφιακά παιχνίδια, σημειώνει ο Bogost, αφορά τις ποικίλες διατάξεις που μπορεί να κατασκευάσει ο παίκτης, προκειμένου να εξερευνήσει τους τρόπους με τους οποίους λειτουργούν οι διαδικασίες που είναι εγγεγραμμένες στο σύστημα. Οι κανόνες του παιχνιδιού είναι παρόντες σε αυτή τη διαδικασία, όχι μόνο ως αθλητική πρόκληση, αλλά και ως μηχανισμός νοηματοδότησης. Οι κινήσεις, οι αλληλεπιδράσεις και οι διευθετήσεις που επιτρέπονται ή απαγορεύονται από τους κανόνες, ορίζουν το ιδιαίτερο νόημα κάθε παιχνιδιού.

Τα ψηφιακά παιχνίδια αναπαριστούν διαδικασίες του υλικού κόσμου –πόλεμο, πολεοδομικό σχεδιασμό, αθλητισμό κ.λπ.– και δημιουργούν νέους χώρους δυνατοτήτων για την εξερεύνηση αυτών των θεμάτων. Οι αναπαραστάσεις συγκροτούνται από τους ίδιους τους κανόνες. Μπορούμε να κατανοήσουμε το νόημα των ψηφιακών παιχνιδιών εξερευνώντας τους χώρους δυνατοτήτων τους. Και εξερευνούμε τους χώρους δυνατοτήτων τους παίζοντας.⁴

Επομένως, τα ψηφιακά παιχνίδια είναι ο κατεξοχήν χώρος της ψηφιακής δυναμικότητας. Η αρθρωτή φύση των ψηφιακών αντικειμένων, σε συνδυασμό με συγκεκριμένα σύνολα κανόνων, δίνουν στους παίκτες τη δυνατότητα να παράγουν εναλλακτικές διευθετήσεις της πραγματικότητας και να παρακολουθήσουν τα σενάρια εξέλιξής τους. Αυτό δεν αφορά μόνο το *gameplay*, το πώς εξελίσσεται δηλαδή το παιχνίδι ως ανταγωνιστική δραστηριότητα, αλλά και τις ίδιες τις ταυτότητες των παικτών. Αν το *Second Life* και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι χώροι ρευστοποίησης και διαπραγμάτευσης των ταυτοτήτων των χρηστών, τα ψηφιακά παιχνίδια είναι χώροι όπου οι παίκτες κυριολεκτικά «κτίζουν» τις ταυτότητές τους κομμάτι-κομμάτι, συνδυάζοντας ιδιότητες, «δυνάμεις», χρηστικά αντικείμενα και σύμβολα. Τα avatar των παικτών μπορούν να αναπτύσσουν τις ιδιότητές τους με τον χρόνο και την εξέλιξη του παιχνιδιού, μπορούν όμως και να αλλάζουν, μερικά ή ολικά, προκειμένου να ανταποκριθούν στις ανάγκες του παιχνιδιού. Και, φυσικά, ένας παίκτης μπορεί να διαθέτει περισσότερα από ένα avatar.

Πολλοί μελετητές τοποθετούν τη σημασία των ψηφιακών παιχνιδιών, αφενός, στο οικονομικό μέγεθος που έχει αποκτήσει η βιομηχανία των παιχνιδιών και,

4. Ian Bogost, «The Rhetoric of Video Games», στο Katie Salen (επιμ.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, σ. 117-140, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, Κέμπριτζ, Μασα.: MIT Press, 2008, σ. 120-121.

αφετέρου, στις νέες μορφές (υγιούς ή παθολογικής) κοινωνικότητας που αυτά έχουν αναδείξει. Και τα δύο έχουν τη σημασία τους. Η έρευνα στο διαδίκτυο δείχνει ότι το 2021, η βιομηχανία των ψηφιακών παιχνιδιών είχε υπερδιπλάσιο μέγεθος από την κινηματογραφική και τη μουσική βιομηχανία μαζί και ήταν η ταχύτερα αναπτυσσόμενη πολιτιστική βιομηχανία. Ταυτόχρονα, αποτελούσε την πολιτιστική δραστηριότητα με τη μεγαλύτερη κοινωνική επίδραση. Ο αριθμός των παικτών το 2020 ανήλθε στα 2,7 δισεκατομμύρια, ξεπέρασε δηλαδή κατά πολύ τους εγγεγραμμένους χρήστες οποιασδήποτε άλλης πολιτιστικής βιομηχανίας. Μεγάλο ποσοστό αυτού του πληθυσμού είναι παιδιά, έφηβοι και νεαρά άτομα. Αυτό σημαίνει ότι η επίδραση των ψηφιακών παιχνιδιών στα πρότυπα κοινωνικής συμπεριφοράς είναι βαθιά και μακροχρόνια. Πολλή συζήτηση γίνεται για τα φαινόμενα εθισμού και τις παθολογικές συμπεριφορές που αναπτύσσουν τα νεαρά άτομα εξαιτίας της συστηματικής έκθεσής τους σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Παρά το γεγονός ότι η βασιμότητα τέτοιων θεωρήσεων είναι συζητήσιμη, παραμένει γεγονός ότι μεγάλο μέρος της έρευνας έχει εστιάσει στις ψυχοκοινωνικές επιδράσεις των ψηφιακών παιχνιδιών.

Συνεπώς, τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν αποτελέσει αντικείμενο σοβαρής ακαδημαϊκής έρευνας τόσο από την πλευρά της Οικονομίας όσο και από την πλευρά των διαφόρων κλάδων της Ψυχολογίας (Κοινωνική Ψυχολογία, Γνωστική Ψυχολογία κ.λπ.). Ωστόσο, η πραγματική δύναμη των ψηφιακών παιχνιδιών βρίσκεται αλλού. Όσο σημαντικοί κι αν είναι οι μετασχηματισμοί που αυτά επιφέρουν σε διάφορες πλευρές της κοινωνικής ζωής, η πραγματική τους δύναμη βρίσκεται στο γεγονός ότι η «κουλουρά της παιχνιδοποίησης» τείνει να αποτελέσει καθολικό χαρακτηριστικό του ψηφιακού πολιτισμού. Ο όρος χρησιμοποιείται εδώ γενικευτικά για να δηλώσει δύο αρκετά διαφορετικές μορφές παρουσίας του ψηφιακού παιχνιδιού στην κοινωνική ζωή. Αφενός, την ενσωμάτωση των ψηφιακών παιχνιδιών σε διάφορες κοινωνικές δραστηριότητες – χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της περίπτωσης, όπως θα δούμε στη συνέχεια, αποτελεί η εκπαίδευση· αφετέρου, τη μετατροπή διαφόρων κοινωνικών δραστηριοτήτων σε παιγνιώδεις δραστηριότητες. Σε αυτή την περίπτωση, η ενσωμάτωση σε μια δραστηριότητα της αισθητικής και της μηχανικής του ψηφιακού παιχνιδιού επιφέρει δραστικό μετασχηματισμό της εν λόγω δραστηριότητας, καθώς και της επιτελεστικότητας των υποκειμένων που συμμετέχουν σε αυτή.⁵ Αυτό που είναι σημαντικό και στις δύο περιπτώσεις, όμως, είναι ότι η τεχνολογία που προέκυψε από την ανάπτυξη των ψηφιακών παιχνιδιών και τη δημιουργία εργαλείων

5. Για μια αναλυτική παρουσίαση των διαφόρων εκδοχών της παιχνιδοποίησης καθώς και των σχετικών κριτικών προσεγγίσεων, βλ. Πέτρος Πετρίδης, «Η παιχνιδοποίηση στα πλαίσια της εκπαίδευσης, της υγείας, των επιχειρήσεων και των μέσων κοινωνικής δικτύωσης: Ερμηνείες, παραδείγματα και κριτικές», στο: Ελίνα Ροϊνιώτη, Ελένα Πανδιά και Γιάννης Σκαρπέλος (επιμ.), *Ψηφιακά Παιχνίδια: Φιλοσοφικές, Κοινωνικές και Πολιτισμικές Αναζητήσεις*, Αθήνα: Oasis, 2019, σ. 125-141.

χειρισμού της δυνητικής πραγματικότητας διαμορφώνει ένα ριζικά νέο πλαίσιο νοηματοδότησης της κοινωνικής εμπειρίας.

Εκπαίδευση

Η εκπαίδευση ήταν η πρώτη περιοχή που επωφελήθηκε από την παρουσία των ψηφιακών παιχνιδιών. Ήδη το 2006, ο Kurt Squire σημειώνει με έμφαση τον βαθύ μετασχηματισμό που έφεραν τα ψηφιακά παιχνίδια τόσο στην εμπειρία των εκπαιδευομένων όσο και στο έργο των εκπαιδευτικών. Η «εμβυθιστική, διαδραστική, ψηφιακή διασκέδαση», παρατηρούσε, είναι ένα πεδίο το οποίο ασκεί τεράστια οικονομική, πολιτισμική και κοινωνική επιρροή. Η πλειονότητα των νέων περνάει περισσότερο χρόνο στα ψηφιακά μέσα παρά διαβάζοντας ή βλέποντας τηλεόραση. Πώς επηρεάζει αυτή η πραγματικότητα την εκπαίδευση; «Πώς αντιδρούν οι μαθητές στη “γραμματική” του παραδοσιακού σχολείου, όταν μπορούν να αγοράσουν ολόκληρους “κόσμους σε ένα κουτί” με μόλις 50 δολάρια;» Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν την επιτομή ενός δυνητικά αποσταθεροποιητικού κύματος τεχνολογιών, μέσω των οποίων οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν πρόσβαση σε πληροφορίες και κοινωνικά δίκτυα ανά πάσα στιγμή και οπουδήποτε. Η ρητορική ερώτηση που διατύπωσε ένας μαθητής δημοτικού σε ένα συνέδριο σχεδιαστών παιχνιδιών, συνοψίζει με τον καλύτερο τρόπο τη νέα πραγματικότητα με την οποία έρχεται αντιμέτωπη η εκπαίδευση: «Γιατί να διαβάσω για τη Ρώμη, όταν μπορώ να τη χτίσω;» Η εμπειρία του ψηφιακού παιχνιδιού αποτυπώνει τη μετάβαση από τις συμβατικές διαδικασίες μάθησης μέσω της μελέτης και της απομνημόνευσης σε περιβάλλοντα όπου η οικειοποίηση της γνώσης πραγματοποιείται μέσω της συμμετοχής, της αλληλεπίδρασης, της εξερεύνησης και της δημιουργίας. Σε αυτό το πλαίσιο, η συμμετοχή σε δυνητικούς κόσμους αποτελεί ένα ισχυρό εκπαιδευτικό εργαλείο.⁶

Το νέο στοιχείο που φέρνει η βασισμένη στο παιχνίδι εκπαιδευτική διαδικασία είναι ότι οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να μάθουν πράττοντας μέσα σε ένα πλαίσιο κανόνων και περιορισμών που υπαγορεύονται από τον σχεδιασμό των παιχνιδιών. Αυτό είναι που ο Squire ονομάζει «σχεδιασμένες εμπειρίες» (*designed experiences*). Τα μαθησιακά αποτελέσματα σε αυτό το πλαίσιο δεν προκύπτουν από μια καθοδηγούμενη εμπειρία, αλλά αναδύονται από τη διασταύρωση των περιορισμών που θέτει ο σχεδιασμός των παιχνιδιών με τις προθέσεις και τις ενέργειες των υποκειμένων. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευόμενοι και οι εκπαιδευόμενες αναπτύσσουν εξειδικευμένη κατανόηση των θεμάτων, μαθαίνουν μέσω της δημιουργίας και αποκτούν ικανότητες επίλυσης προβλημάτων. Κυρίως, όμως, αναπτύσσουν νέες ταυτό-

6. Kurt Squire, «From Content to Context: Videogames as Designed Experiences», *Educational Researcher*, 35(8), 2006, α. 19-29, α. 19.

ητες, οι οποίες υπερβαίνουν το πλαίσιο της συμβατικής μαθησιακής διαδικασίας. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά προγράμματα σπουδών που απαιτούν από τους μαθητές και τις μαθήτριες να μαθαίνουν όλοι και όλες με τον ίδιο ρυθμό και με τον ίδιο τρόπο, στα ψηφιακά περιβάλλοντα τα εκπαιδευόμενα άτομα καλούνται να δημιουργήσουν τα δικά τους μονοπάτια μάθησης και να μάθουν εξερευνώντας τα.⁷ Από αυτή την άποψη, η ενσωμάτωση των ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση δεν έχει στόχο να κάνει πιο ελκυστική την εκπαιδευτική διαδικασία (κάτι που αναμφίβολα το κάνει), αλλά να προσφέρει μια πιο πλούσια και αποτελεσματική διδακτική εμπειρία στους μαθητές και τις μαθήτριες, δίνοντας έμφαση στη βιωματική εμπλοκή τους με τον κόσμο και στην ανάπτυξη ικανοτήτων κριτικής σκέψης, ενσυναίσθησης και δημιουργικής φαντασίας.⁸

Συλλογική Μνήμη

Μια άλλη περιοχή που επωφελείται από τις τεχνολογίες των ψηφιακών παιχνιδιών είναι η συλλογική μνήμη. Οι θεσμοί της συλλογικής μνήμης περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, το αρχείο, το μουσείο, την αρχαιολογική ανασκαφή και το σπουδαστήριο του ιστορικού. Η έλευση της ψηφιακότητας σε αυτούς τους θεσμούς άλλαξε άρδην τη λειτουργία τους. Η πιο εμφανής επίδραση της νέας συνθήκης αφορά, ασφαλώς, τον χώρο του μουσείου. Η παρουσίαση ψηφιακών εκθεμάτων και, κυρίως, ο διαδραστικός χαρακτήρας ολοένα και περισσότερων εκθέσεων αποτελούν δύο στοιχεία που μετασχηματίζουν βαθιά την εμπειρία των επισκεπτών του μουσείου. Οι επισκέπτες και οι επισκέπτριες μετατρέπονται σε χρήστες και τα εκθέματα μπορούν να εκδηλώσουν την επιτελεστικότητα τους σε περιβάλλοντα που υπερβαίνουν τον περιορισμένο χώρο των εκθέσεων. Αντίστοιχα πράγματα συμβαίνουν και στους άλλους θεσμούς της συλλογικής μνήμης. Η αρχαιολογική ανασκαφή μετατρέπεται σε χώρο

7. Αυτό μπορούμε να το δούμε και στις περιπτώσεις που τα ίδια τα ψηφιακά παιχνίδια που παίζουν οι μαθητές και οι μαθήτριες στον ελεύθερο χρόνο τους, λειτουργούν ως περιβάλλοντα μάθησης. Ο έλεγχος της ακρίβειας των ιστορικών πληροφοριών ή η προσπάθεια κατανόησης της «φυσικής» ενός παιχνιδιού, λειτουργούν ενίοτε ως άτυπες μαθησιακές διαδικασίες. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι μαθητές και οι μαθήτριες χαράσσουν διαδρομές που τους οδηγούν από το ψηφιακό παιχνίδι σε μαθησιακούς πόρους εντός ή εκτός του ψηφιακού περιβάλλοντος. Βλ. σχετικά: Petros Petridis, Elias Stouraitis, Manolis Patiniotis, «Many times: The perception of temporality in digital environments», *Entanglements: Experiments in multimodal ethnography*, 5(1/2), 2022, σ. 35-49.

8. Squire, ό.π., σ. 26-7· Jenna Ng και James Barrett. «A Pedagogy of Craft: Teaching Culture Analysis with Machinima» στο Jenna Ng (επιμ.), *Understanding Machinima: Essays on Filmmaking in Virtual Worlds*, Λονδίνο - Νέα Υόρκη: Bloomsbury, 2013, σ. 227-244. Το κείμενο των Ng και Barrett αναφέρεται στην ενσωμάτωση στην εκπαιδευτική διαδικασία των machinima. Τα machinima είναι βίντεο που δημιουργούνται μέσω της σύνθεσης οπτικοακουστικού υλικού, το οποίο προέρχεται από τους δυναμικούς κόσμους των ψηφιακών παιχνιδιών.

επαυξημένης πραγματικότητας, όπου οι επισκέπτες/χρήστες και οι επισκέπτριες/χρήστριες μπορούν να πλοηγηθούν σε ψηφιακά αναστηλωμένες ιστορικές τοποθεσίες χρησιμοποιώντας το κινητό ή το τάμπλετ τους. Η πλοήγηση των επισκεπτών και των επισκεπτριών εκμεταλλεύεται την τεχνογνωσία των παιχνιδιών «ανοικτών κόσμων» για να συνθέσει δυναμικά την ιστορική πληροφορία με τις γεωγραφικές συντεταγμένες του χρήστη και να προκαλέσει μια εμπειρία εμπύθισης στο παρελθόν.⁹ Τα ψηφιακά παιχνίδια προσέλκυσαν, επίσης, από πολύ νωρίς το ενδιαφέρον των ιστορικών, ιδιαίτερα όσον αφορά τις δυνατότητες αναπαράστασης συγκεκριμένων ιστορικών συμβάντων και αξιοποίησης αυτών των αναπαραστάσεων στη διδασκαλία της Ιστορίας. Έτσι, παιχνίδια όπως το *Civilization* ή η σειρά *Assassin's Creed* χρησιμοποιήθηκαν για την καλύτερη κατανόηση από τους μαθητές και τις μαθήτριες των δυναμικών παραγόντων που καθόρισαν τη συμπεριφορά των πρωταγωνιστών και τις στρατηγικές των εμπλεκόμενων μερών σε διάφορα ιστορικά συμβάντα.¹⁰ Εκτός από τα παιχνίδια του εμπορίου (commercial games), μια ολόκληρη σειρά από «παιχνίδια σοβαρού σκοπού» (serious games) αξιοποιήθηκαν τα τελευταία χρόνια για τη διδασκαλία της Ιστορίας στη στοιχειώδη και μέση εκπαίδευση. Παρά το γεγονός ότι και αυτά τα παιχνίδια αντλούν από την τεχνογνωσία των ψηφιακών παιχνιδιών, η χρήση του συγκεκριμένου όρου υποδηλώνει την προσπάθεια των ιστορικών και των εκπαιδευτικών να διαφοροποιηθούν από την ψυχαγωγική διάσταση και τη σπατάλη χρόνου που είναι συνυφασμένες με το gaming – μια μάλλον συζητήσιμη ηθική επιφύλαξη.

Η αξιοποίηση της τεχνολογίας των ψηφιακών παιχνιδιών στην επικράτεια της συλλογικής μνήμης είναι σημαντική και ενεργοποιεί δυνατότητες οι οποίες δεν περιορίζονται στην αναβάθμιση των τρόπων παρουσίασης του παρελθόντος. Οι επαγγελματίες που ασχολούνται με την καταγραφή και την ανασύσταση της συλλογικής μνήμης (αρχειονόμοι, ιστορικοί, μουσειολόγοι, αρχαιολόγοι κ.λπ.) τείνουν να διαβάσουν το παρελθόν ως κείμενο. Τα σωζόμενα τεκμήρια γίνονται αντιληπτά ως αποσπάσματα ενός μεγάλου κειμένου που αποτυπώνει τη ροή του ιστορικού χρόνου και τη δυναμική των παραγόντων που οδήγησαν σε συγκεκριμένα ιστορικά συμβάντα. Φυσικά, στον βαθμό που τα τεκμήρια είναι σπαράγματα, το κείμενο αυτό παρουσιάζει μεγάλα κενά. Κάποια μπορούν να συμπληρωθούν με τη βοήθεια των γνώσεων των ιστορικών και των αρχαιολόγων. Κάποια άλλα –τα περισσότερα– παραμένουν ως παράγοντες αβεβαιότητας και τόποι ερμηνευτικών εικασιών. Το ιδανικό που κινητοποιεί αυτή την προσπάθεια είναι η ιδέα ότι το παρελθόν μπορεί

9. Jonathan Amakawa & Jonathan Westin, «New Philadelphia: using augmented reality to interpret slavery and reconstruction era historical sites», *International Journal of Heritage Studies*, 24(3), 2018, σ. 315-331.

10. Adam Chapman, Anna Foka, & Jonathan Westin, «Introduction: what is historical game studies?», *Rethinking History*, 21(3), 2017, σ. 358-371.

να ανακτηθεί πλήρως και να αποκαλύψει την αιτιακή ακολουθία των συμβάντων που οδηγούν στο παρόν. Το νέο στοιχείο που φέρνει η τεχνολογία των ψηφιακών παιχνιδιών σε αυτή τη διαδικασία είναι ότι προσφέρει στους ιστορικούς τις τεχνικές που τους επιτρέπουν να επανενεργοποιήσουν την *επιτελεστικότητα* των τεκμηρίων, με άλλα λόγια να πάψουν να τα βλέπουν ως αποσπάσματα ενός μονίμως ανολοκλήρωτου κειμένου και να τα τοποθετήσουν σε δυναμικά περιβάλλοντα, όπου αυτά θα ξαναποκτήσουν ζωή και θα είναι σε θέση να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους. Από αυτή την αλληλεπίδραση μπορεί να ξεδιπλωθεί το πλαίσιο εντός του οποίου έγιναν οι επιλογές που οδήγησαν στα γνωστά ιστορικά γεγονότα, αλλά και εκείνες που δεν υλοποιήθηκαν ποτέ και ενσωματώθηκαν στα ιστορικά γεγονότα ως *ματαιωμένες δυνατότητες*. «Οι ψηφιακοί κόσμοι και τα βιντεοπαιχνίδια δεν αποτελούν αναπαραστάσεις, αλλά προσομοιώσεις», στο πλαίσιο των οποίων η εξέλιξη των γεγονότων επηρεάζεται από τη διανοητική, συναισθηματική και κιναισθητική εμπλοκή των χρηστών.¹¹ Υπό αυτή την έννοια, η δυναμικοποίηση του παρελθόντος επιτρέπει στον ιστορικό να εξερευνήσει, μέσω της δικής του «ιστορικής» επιτελεστικότητας, όχι μόνο τα συμβάντα και τις μονοσήμαντες αιτιακές ακολουθίες που οδήγησαν σε αυτά, αλλά και τους «χώρους δυνατοτήτων» εντός των οποίων αναπτύχθηκε η ιστορική ενδεχομενικότητα. Αυτό μπορεί να αποτελέσει ένα ανεκτίμητης αξίας εργαλείο για την ιστορική έρευνα και να συμβάλει αποφασιστικά στην υπέρβαση του θετικισμού που συχνά είναι συνυφασμένος με τον λόγο των ιστορικών: το παρελθόν είναι εξίσου ακαθόριστο και ενδεχομενικό όσο και το μέλλον.

Παιχνιδοποίηση και «πραγματική ζωή»

Ο όρος «στην πραγματική ζωή» χρησιμοποιείται συχνά για να αντιδιαστείλει κάτι που συμβαίνει στην πραγματική ζωή προς κάτι που συμβαίνει στο πλαίσιο μιας επινοημένης αφήγησης – ενός μυθιστορήματος, λόγου χάρη. Επίσης, ενίοτε χρησιμοποιείται για να αντιδιαστείλει τον τρόπο με τον οποίο εκτελείται μια διαδικασία σε εργαστηριακές συνθήκες με τον τρόπο που αυτή λαμβάνει χώρα στο φυσικό της περιβάλλον. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια έχει αποκτήσει ένα νέο νόημα, το οποίο δηλώνεται με το αγγλικό ακρωνύμιο IRL (in real life). Η χρήση του συγκεκριμένου ακρωνύμιου έχει στόχο να αποτυπώσει τη διάκριση μεταξύ online και

11. Πέτρος Πετρίδης, «Διαδικτυακά παιχνίδια και ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες: Τα μασίνιμα ως μέσο εθνογραφικής αναπαράστασης και ως μεθοδολογικό και εκπαιδευτικό εργαλείο στο πλαίσιο της κοινωνικής ανθρωπολογίας» στα πρακτικά της ημερίδας *Ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες στην Ελλάδα: Προβληματισμοί και προκλήσεις* (Αθήνα, 16 Φεβρουαρίου 2018), σ. 1-19, επιστημονική επιμέλεια: Πέτρος Πετρίδης, Αθήνα: Ψηφιακή Βιβλιοθήκη Κέντρου Έρευνας για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες, 2023, σ. 15-6.

offline συμβάντων. Αν μια ενέργεια (λ.χ. η συνάντηση δύο ανθρώπων) λαμβάνει χώρα IRL, αυτό σημαίνει ότι δεν απαιτείται σύνδεση στο διαδίκτυο για να πραγματοποιηθεί. Ένα άλλο ακρώνυμο, συναφούς σημασίας, δηλώνει ότι μπορεί να μην απαιτείται καν η χρήση υπολογιστή. AFK σημαίνει «μακριά από το πληκτρολόγιο» (away from keyboard) και μολονότι η αρχική του σημασία στο gaming και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αφορούσε την προσωρινή απουσία του χρήστη ή της χρήστριας από μια online δραστηριότητα, συχνά πλέον χρησιμοποιείται για να δηλώσει τη «φυσικότητα» σε αντιδιαστολή με την «ψηφιακότητα». Είναι σημαντικό να συλλάβουμε τη λεπττή, αλλά φιλοσοφικά σημαντική, αντιστροφή που συμβαίνει στο πλαίσιο της ψηφιακής κουλτούρας: το «φυσικό» έχει αρχίσει πλέον να ορίζεται ως το αντίθετο του «ψηφιακού».

Βέβαια, από πολύ νωρίς, οι θεωρητικοί είχαν επισημάνει ότι η συγκεκριμένη διάκριση έχει τεχνητό χαρακτήρα. Αυτό που συμβαίνει στο διαδίκτυο συμβαίνει πραγματικά· και όχι μόνο αυτό, αλλά όσα συμβαίνουν στο διαδίκτυο επηρεάζουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο εκτός διαδικτύου.

Κατά τη διάρκεια της επιτόπιας έρευνάς μου, όσοι βρίσκονταν στο Second Life αναφέρονταν συχνά στην «πραγματική ζωή», την «πρώτη ζωή», τον «φυσικό κόσμο» ή τον «πραγματικό κόσμο». Τέτοιοι όροι είναι ασαφή ανώνυμα του «δυνητικού κόσμου», επειδή υπονοούν ότι η τεχνολογία κάνει τη ζωή λιγότερο πραγματική: «Στον δικτυακό λόγο, το “δυνητικό” μερικές φορές δηλώνει απλώς “βασισμένο στον υπολογιστή” ή “online”. Αυτό είναι ... [προβληματικό] διότι αν συνδυαστεί με κάποιο είδος αντίθεσης προς το «πραγματικό», καταλήγει να περιγράφει την πραγματικότητα ως κάτι απαλλαγμένο από υπολογιστές». Όπως σημείωσε η Annette Markham στην εθνογραφική μελέτη της για έναν δυνητικό κόσμο, μια φράση όπως «στην πραγματική ζωή» συχνά «οριοθετεί “εκείνες τις εμπειρίες που συμβαίνουν εκτός σύνδεσης”». Με άλλα λόγια, η λέξη «πραγματική» συχνά λειτουργεί απλώς ως συνώνυμο του «εκτός σύνδεσης» και δεν υπονοεί ένα προνομιακό οντολογικό καθεστώς: «οι διαδικτυακοί κόσμοι [δεν είναι] χώροι στους οποίους απλώς επεξεργαζόμαστε τα offline ζητήματα και μόλις αυτά τακτοποιηθούν, αποχωρούμε ευτυχώς ... Αυτό που συμβαίνει στους δυνητικούς κόσμους είναι συχνά εξίσου πραγματικό, εξίσου σημαντικό για τους συμμετέχοντες». Οι δυνητικοί κόσμοι έχουν όλο και περισσότερο «πραγματικές» προεκτάσεις – μια επιχείρηση, μια εκπαιδευτική δραστηριότητα, ένας διαδικτυακός σύντροφος που γίνεται «πραγματικός» σύζυγος. Όπως το έθεσε ένα άτομο στο Second Life, «οι δυνητικές μας σχέσεις είναι εξίσου πραγματικές με τις rl [real life] σχέσεις μας».¹²

Ήδη το 2002, ο Don Slater έγραφε ότι, σε δέκα χρόνια από τότε, η διάκριση

12. Boellstorff, ό.π., σ. 20-1.

online-offline θα θεωρούνταν παρωχημένη.¹³ Μπορεί να μην επαληθεύτηκε ως προς τον χρόνο, σίγουρα όμως συνέλαβε την κίνηση των πραγμάτων. Το 2011, στην εκπομπή του χρόνου που όρισε ο Slater, ο Luciano Floridi έγραφε:

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας οικοδομούν ένα νέο ενδιαίτημα (την πληροφοριόσφαιρα – infosphere) στο οποίο οι μελλοντικές γενιές που θα ζουν σε προηγμένες κοινωνίες της πληροφορίας θα περνούν όλο και περισσότερο χρόνο. Στην πληροφοριόσφαιρα θα είναι όλο και πιο δύσκολο να καταλάβει κάποιος πώς ήταν η ζωή στην προψηφιακή εποχή και στο εγγύς μέλλον η ίδια η διάκριση μεταξύ online και offline θα θολώσει και μετά θα εξαφανιστεί. Το φαινόμενο αυτό είναι γνωστό με διάφορες ονομασίες: «Πανταχού παρών Υπολογισμός», «Περιβαλλοντική Νοημοσύνη», «Διαδίκτυο των Πραγμάτων», «Διαδικτυακά επαυξημένα πράγματα». Τα συστήματα γεωεντοπισμού αποτελούν ένα καλό παράδειγμα αυτής της σύγκλισης. Το να ρωτά κάποιος αν είναι online όταν οδηγεί ένα αυτοκίνητο ακολουθώντας τις οδηγίες του συστήματος γεωεντοπισμού, οι οποίες ανανεώνονται σε πραγματικό χρόνο, είναι ολοένα και περισσότερο άνευ νοήματος. Ως επί το πλείστον, ζούμε ήδη *onlife*.¹⁴

Η τεχνολογία των ψηφιακών παιχνιδιών και η δημιουργία δυνητικών κόσμων παίζουν αποφασιστικό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία σταδιακής σύμφυσης των δύο επικρατειών. Σε όσα προηγήθηκαν, είδαμε πώς οι συγκεκριμένες τεχνολογικές δυνατότητες συμβάλλουν στη μετατόπιση σημαντικών κοινωνικών δραστηριοτήτων –όπως η εκπαίδευση και η συλλογική μνήμη– στην ψηφιακή σφαίρα, ενεργοποιώντας νέες δυνατότητες στις αντίστοιχες περιοχές. Ωστόσο, η σημασία της παιχνιδοποίησης αφορά και την αντίστροφη διαδικασία, δηλαδή την επίδραση της κουλτούρας των ψηφιακών παιχνιδιών «στην πραγματική ζωή». Ακόμα δεν έχουν γίνει εμφανείς οι επιπτώσεις στον τρόπο που συγκροτείται ο ψυχισμός των ατόμων που μεγαλώνουν σε περιβάλλοντα δυνητικής ή επαυξημένης πραγματικότητας, αλλά είναι βέβαιο ότι αυτά τα άτομα αναπτύσσουν δεξιότητες οι οποίες δεν υπήρχαν στις προηγούμενες γενιές. Για παράδειγμα, μια πρόσφατη έρευνα έδειξε ότι οι έφηβοι που εκτίθενται συστηματικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα (μέσα κοινωνικής δικτύωσης και ψηφιακά παιχνίδια) αναπτύσσουν την ικανότητα να συμμετέχουν ταυτόχρονα σε πολλές ασύγχρονες χρονικές ροές και να μεταβαίνουν από τη μία στην άλλη χωρίς να χάνουν την αφηγηματική συνέχεια του εαυτού.¹⁵ Η κοινωνιολόγος Sherry Turkle είχε

13. Don Slater, «Social Relationships and Identity On-line and Off-line», στο L. Lievrouw και S. Livingstone (επιμ.), *Handbook of New Media: Social Shaping and Consequences of ICTs*, Λονδίνο: Sage Publications, 2002, σ. 533-546.

14. Luciano Floridi, «The Construction of Personal Identities Online», *Minds & Machines*, 21, 2011, σ. 477-479, σ. 477.

15. Petridis, Stouraitis, Patiniotis, ό.π.

εντοπίζει την επίδραση του ψηφιακού στον ψυχισμό των ατόμων ήδη από τα μέσα της δεκαετίας του 1990, όταν η κυρίαρχη μορφή ψηφιακού παιχνιδιού ήταν ακόμα τα βασισμένα σε κείμενο διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων. Η Turkle καταγράφει την εμπειρία του Doug, ενός νεαρού φοιτητή που έπαιζε ταυτόχρονα σε τρεις διαφορετικές πλατφόρμες:

Χωρίζω το μυαλό μου. Και γίνομαι όλο και καλύτερος σε αυτό. Μπορώ να δω τον εαυτό μου σαν να είμαι δύο ή τρία ή περισσότερα άτομα. Απλώς χρησιμοποιώ ένα μέρος του μυαλού μου και μετά ένα άλλο κι ένα άλλο, καθώς πηγαίνω από παράθυρο σε παράθυρο. Στο ένα παράθυρο παίζω σε ένα MUD και προσπαθώ να ρίξω ένα κορίτσι, ενώ σε ένα άλλο έχω μπλέξει σε μια διαφωνία και σε ένα άλλο έχω ανοικτό ένα πρόγραμμα πραγματοποίησης υπολογισμών ή κάτι άλλο τεχνικό για το σχολείο. Και τότε παίρνω ένα μήνυμα σε πραγματικό χρόνο¹⁶ και λέω να 'τη η πραγματική ζωή (RL). Δεν είναι παρά ένα ακόμα παράθυρο.

Η πραγματική ζωή (RL) δεν είναι παρά ένα ακόμα παράθυρο, επαναλαμβάνει. Και συνήθως δεν είναι και το καλύτερό μου.¹⁷

Η παιχνιδοποίηση της πραγματικής ζωής, με ή χωρίς εισαγωγικά, δεν περιορίζεται, ασφαλώς, στο γεγονός ότι οι άνθρωποι συγκροτούν μεγάλο μέρος της υποκειμενικότητάς τους στον χώρο της ψηφιακής δυνητικότητας. Αυτή γίνεται εμφανής και στην οργάνωση διαφόρων τομέων της κοινωνικής ζωής. Ένας από αυτούς είναι η εργασία. Πολλές επιχειρήσεις προωθούν, πλέον, συστήματα οργάνωσης της παραγωγικής και της διοικητικής εργασίας στο πρότυπο των ψηφιακών παιχνιδιών. Στοιχεία από τον χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών μεταφέρονται στον χώρο εργασίας, προκειμένου να κινητοποιήσουν τους εργαζόμενους μέσω της προσδοκίας για διάκριση και άμεση ανταμοιβή: συγκέντρωση πόντων, απονομή ευσήμων (badges), καλλιέργεια ομαδικού πνεύματος, αποστολές (quests), προκλήσεις (challenges) και, φυσικά, ανταγωνισμός για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου. «Τα παιχνίδια μπορούν να κάνουν τους ανθρώπους να πετύχουν εκπληκτικά πράγματα μόνο και μόνο επειδή αυτό έχει πλάκα».¹⁸ Σε αυτό το πλαίσιο, οι απολαβές των εργαζομένων αποσυνδέονται από το παραδοσιακό πρότυπο της μισθωτής εργασίας, ελαστικοποι-

16. Ενδιαφέρουσα λεπτομέρεια. Όταν γράφονταν αυτές οι γραμμές, λίγο πριν το 1995, η Turkle ένιωθε υποχρεωμένη να διευκρινίσει σε αγκύλη ότι ένα «μήνυμα σε πραγματικό χρόνο είναι ένα μήνυμα που αναδύεται στην οθόνη του χρήστη τη στιγμή ακριβώς που στέλνεται από έναν άλλο χρήστη». Στην ουσία πρόκειται για το chatting, το οποίο σήμερα αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο της καθημερινής μας εμπειρίας, χωρίς να μας κάνει να αναρωτιόμαστε για τη διάκριση online-offline.

17. Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Νέα Υόρκη: Touchstone, 1995, σ. 13.

18. David J. Edery και Ethan Mollick, *Changing the game: How video games are transforming the future of business*, Νιου Τζέρσεϊ: Financial Times Press, 2009, σ. 155.

ούνται και «εξορθολογίζονται», εφόσον συνδέονται με την ατομική επίδοση κάθε παίκτη και παίτριας στο ομαδικό άθλημα. Επίσης, ο χρόνος εργασίας αποσυνδέεται από το νομικό πλαίσιο της μισθωτής εργασίας και διαχέεται σε ολόκληρη τη ζωή των εργαζομένων, καταλύοντας τη διάκριση ανάμεσα σε εργασία και προσωπική ζωή. Τέλος, τα μέσα που χρησιμοποιούνται κατά την *επιτέλεση* (και όχι *εκτέλεση*) της παιχνιδοποιημένης εργασίας, συγκροτούν ένα υβριδικό πλαίσιο, όπου οι ενέργειες στον φυσικό χώρο της εργασίας είναι ταυτοχρόνως ενέργειες στον δυνητικό χώρο του παιχνιδιού. Πρόκειται γι' αυτό που ο Kücklich ονόμασε *playbor*, για τη συγχώνευση, δηλαδή, των νοημάτων της εργασίας και του παιχνιδιού σε ένα μοναδικό κοινωνικό υπόβαθρο, το οποίο καθιστά δυνατή τη συγκεκριμένη εργασιακή συνθήκη.¹⁹

Ένας άλλος τομέας στον οποίο η επίδραση της παιχνιδοποίησης είναι σημαντική είναι ο πόλεμος. Η σχέση του πολέμου με το παιχνίδι είναι ασφαλώς αρχαία. Πάρα πολλά συμβατικά παιχνίδια έχουν ως αντικείμενό τους τη μίμηση του πολέμου. Και το ίδιο το στοιχείο του ανταγωνισμού, όμως, που χαρακτηρίζει τα περισσότερα παιχνίδια και αθλήματα θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελεί μεταφορά του πολεμικού ανταγωνισμού με την πιο αρχέγονη σημασία του.²⁰ Εδώ, ωστόσο, μιλάμε για κάτι διαφορετικό. Η παιχνιδοποίηση του πολέμου έχει ως αποτέλεσμα τη μεταφορά των πολεμικών επιχειρήσεων από το πεδίο της μάχης στην αίθουσα ελέγχου. Βεβαίως, η «αίθουσα επιχειρήσεων» πάντοτε ήταν το σημείο αναφοράς των πολεμικών συμβάντων και το μέρος όπου διαμορφωνόταν η πολεμική στρατηγική. Εντούτοις, οι αλλαγές που επιφέρει η παιχνιδοποίηση μετασχηματίζουν ριζικά τη λειτουργία της αίθουσας επιχειρήσεων. Αυτό που συμβαίνει, πλέον, στο *control room* δεν είναι η εκπόνηση «σχεδίων επί χάρτου» – δεν είναι κάτι που, απλώς, *αφορά* τον πόλεμο: *είναι* πόλεμος. Ένα σύνολο από ψηφιακές τεχνολογίες επιτρέπουν στα στελέχη που χειρίζονται τις συσκευές ελέγχου να συμμετέχουν τα ίδια στις πολεμικές επιχειρήσεις. Οι τεχνολογίες αυτές έχουν να κάνουν με δύο πράγματα. Αφενός, με τη δυνατότητα αναπαράστασης της εξέλιξης της δράσης σε *πραγματικό χρόνο*. Χάρη σε ένα τεράστιο δίκτυο συσκευών επιτήρησης και στην ταχύτατη διαβίβαση ηλεκτρομαγνητικών και ηλεκτρικών σημάτων, τα τοπικά συμβάντα κοινοποιούνται σε μεγάλες αποστάσεις με μηδαμινή χρονική υστέρηση. Αυτό εξασφαλίζει στους χειριστές ένα καθεστώς δυνητικής παρουσίας στο θέατρο των επιχειρήσεων. Αφετέρου, με το γεγονός ότι η οθόνη δεν είναι πλέον μια συσκευή απεικόνισης, αλλά μια «διεπαφή» (*interface*), η οποία επιτρέπει στον χειριστή να διαβιβάζει εντολές στην «άλλη πλευρά» και να ενεργεί από

19. Tae Wan Kim και Kevin Werbach, «More than just a game: ethical issues in gamification», *Ethics and Information Technology*, 18, 2016, σ. 157-173.

20. Ed Halter, *Πόλεμος και βιντεοπαιχνίδια. Από τον Σουν Τζου στο Xbox*, μτφρ. Νεκτάριος Καλαϊτζής, Αθήνα: Scripta, 2008, σ. 39-47.

απόσταση. «Η τηλεπαρουσία δίνει τη δυνατότητα στο υποκείμενο να ελέγχει όχι μόνο την προσομοίωση, αλλά την ίδια την πραγματικότητα», γράφει ο Lev Manovich:

Η τηλεπαρουσία επιτρέπει την επενέργεια σε μια απομακρυσμένη φυσική πραγματικότητα σε πραγματικό χρόνο μέσω της εικόνας της. Το σώμα του τηλεχειριστή μεταδίδεται σε πραγματικό χρόνο σε έναν άλλο χώρο όπου μπορεί να δρα αντί του υποκειμένου – να επισκευάζει έναν διαστημικό σταθμό, να πραγματοποιεί υποθαλάσσιες ανασκαφές ή να βομβαρδίζει μια στρατιωτική βάση στο Ιράκ ή στη Γιουγκοσλαβία. [...]

Όπως αποδείχτηκε στον Πόλεμο του Κόλπου, μπορούμε να κατευθύνουμε έναν πύραυλο εξοπλισμένο με τηλεοπτική κάμερα αρκετά κοντά στον στόχο, ώστε να διακρίνουμε αν είναι πραγματικός ή ψεύτικος. Μπορούμε να κατευθύνουμε την πτήση του πυραύλου χρησιμοποιώντας την εικόνα που μεταδίδει η κάμερα, μπορούμε να πετάξουμε με ασφάλεια προς τον στόχο και, χρησιμοποιώντας την ίδια εικόνα, να τον καταστρέψουμε. Το μόνο που χρειάζεται είναι να τοποθετήσουμε τον δείκτη του υπολογιστή στο σωστό σημείο πάνω στην εικόνα και να πατήσουμε το κουμπί.²¹

Όπως σε ένα βιντεοπαιχνίδι! Η κουλτούρα του πολέμου αλλάζει άρδην. Κι αυτό δεν αφορά μόνο τη δυνητικοποίηση του «κακού», δηλαδή την αναπαράστασή του στην οθόνη του υπολογιστή σαν να πρόκειται για ένα στιγμιότυπο από το gameplay του *Defense of the Ancients* (DotA) ή του *League of Legends* (LoL). Αφορά και τον βαθύτατο μετασχηματισμό του υποκειμένου που συμμετέχει στις πολεμικές επιχειρήσεις – τη μετατροπή του από εκτεθειμένο στους κινδύνους της μάχης στρατιώτη σε gamer. Και, όπως έχει φανεί από τις πιο πρόσφατες πολεμικές επιχειρήσεις, αυτό αφορά πλέον και τους εφοδιασμένους με προηγμένα ψηφιακά μέσα στρατιώτες που βρίσκονται στο πεδίο της μάχης. Επίσης, αλλάζει άρδην η στρατηγική του πολέμου. Ο στόχος των πολεμικών επιχειρήσεων δεν είναι η κατάληψη προωθημένων γεωγραφικών θέσεων αλλά τα αποτελεσματικά «χτυπήματα» (hits) στις υποδομές του αντιπάλου, τα οποία θα οδηγήσουν στην εκμηδένισή του (annihilation).²²

Από όλες τις περιπτώσεις που παρουσιάστηκαν παραπάνω γίνεται εμφανές ότι η παιχνιδοποίηση της «πραγματικής ζωής» αποτελεί μια βαθιά δομική αλλαγή του καθεστώτος πραγματικότητας στο οποίο ζούμε, ενώ ταυτόχρονα ορίζει μια αχαρ-

21. Lev Manovich, *Η γλώσσα των νέων μέσων*, μτφρ. Θ. Δρίτσας, Κ. Σπαθαράκης, επιμ. Μ. Σαντοριναίος, Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, 2016, σ. 244-5 (η έμφαση δική μου).

22. Βλ. Halter, ό.π., σ. 110, 145, 148, 178-9, 183-6 και αλλού.

τογράφητη επικράτεια. Το υποκείμενο της όψιμης νεωτερικότητας βαδίζει σε αυτήν ψηλαφητά και με επιφύλαξη. Στο onlife του Floridi δεν είναι σαφές ποια είναι τα όρια της ηθικής ευθύνης του χειριστή μιας εξ αποστάσεως πολεμικής επιχείρησης: Στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών δεν υπάρχει τίποτα το μεμπτό στο να σκοτώνεις τον αντίπαλό σου, ενώ οι απώλειες αμάχων τιμωρούνται με την αφαίρεση μερικών πόντων «ζωής» του παίκτη. Επίσης, δεν είναι σαφές ποιο είναι το νομικό πλαίσιο που διέπει την προσφορά (και την απαίτηση προσφοράς) παιχνιδοποιημένης εργασίας. Οι περιορισμοί του εργάσιμου χρόνου, τα δικαιώματα των εργαζομένων και οι θεσμικές μορφές διεκδίκησης, που αποτελούσαν στοιχεία του παραδοσιακού εργατικού δικαίου, παραχωρούν τη θέση τους σε κείμενα που θυμίζουν περισσότερο «user agreements» (κείμενα συναίνεσης χρηστών), παρά συστατικά μέρη ενός συγκροτημένου νομικού πλαισίου. Και, πάνω απ' όλα, εκείνο που αλλάζει με τον αποφασιστικότερο τρόπο είναι οι διαδικασίες συγκρότησης του ίδιου του υποκειμένου. Στον χώρο της ψηφιακής δυνητικότητας, ο οποίος προκύπτει από την κατάργηση του ορίου ανάμεσα στο online και το offline, τα υποκείμενα δεν περιορίζονται στη διαχείριση μιας καλά ορισμένης προσωπικής ταυτότητας και στην επιτέλεση των ρόλων που απορρέουν από αυτήν. Καλούνται να «επιμεληθούν» (με τη διπλή έννοια που έχει ο όρος στα αγγλικά, care και curate) τον εαυτό τους ως ένα τεχνούργημα (artifact), το οποίο προκύπτει από την επιλογή και συναρμογή αρθρωμάτων που είναι διαθέσιμα στην ψηφιακή σφαίρα. Η ρευστή φύση της προσωπικής ταυτότητας και οι δεξιότητες που αναπτύσσουν τα υποκείμενα για τη διαχείρισή της σηματοδοτούν την ανάδυση ενός ριζικά νέου πλαισίου ατομικής εμπειρίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

* * *

Η εισβολή του ψηφιακού στην κοινωνική ζωή μετασχηματίζει δραστικά την ανθρωπινή πράξη και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Η πρόταση που επιχειρώ να διατυπώσω σε όσα προηγήθηκαν, είναι ότι για να καταλάβουμε αυτές τις αλλαγές πρέπει να απαλλαγούμε από τη στερεοτυπική αντίληψη για το παιχνίδι ως χαμένο χρόνο και να αρχίσουμε να το αντιλαμβανόμαστε ως μια προηγμένη τεχνολογία διαχείρισης της ψηφιακής δυνητικότητας. Υπό αυτό το πρίσμα, οι συνυφασμένες με το ψηφιακό παιχνίδι πρακτικές μπορούν να αποτελέσουν ένα εργαλείο αναβάθμισης ή επανεπινόησης σημαντικών πλευρών της κοινωνικής ζωής, όπως είναι η εκπαίδευση και η διαχείριση της συλλογικής μνήμης. Η κουλτούρα του ψηφιακού παιχνιδιού, όμως, υπερβαίνει τα συμβατικά όρια της ψηφιακότητας και δημιουργεί ένα νέο πλαίσιο κοινωνικών σχέσεων, όπου η διάκριση μεταξύ online και offline παύει να είναι σαφής. Η δημιουργία αυτού του πλαισίου έχει ως αποτέλεσμα την επέκταση των ψηφιακών πρακτικών σε όλη τη σφαίρα του κοινωνικού, αλλά και τη δημιουργία θεσμικών και εννοιολογικών ρηγματώσεων στα σημεία όπου η παιχνιδοποίηση κα-

ταλύει τους εδραιωμένους τρόπους διαχείρισης των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και ταυτοτήτων.*

* Ευχαριστίες. Μια πρώτη μορφή αυτού του κειμένου παρουσιάστηκε στη σειρά διαλέξεων του Εργαστηρίου Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Σπουδών «Ψηφίς» της Φιλοσοφικής Σχολής του ΑΠΘ. Ευχαριστώ την Τίτκα Δημητρούλια για την ευκαιρία που μου έδωσε να μοιραστώ τις σκέψεις μου με τις συμμετέχουσες του σεμιναρίου και να επωφεληθώ από τη γόνιμη συζήτηση που επακολούθησε. Στην παρούσα μορφή του κειμένου συνέβαλαν αποφασιστικά οι παρατηρήσεις του Πέτρου Πετρίδη, τον οποίο ευχαριστώ ιδιαίτερα για τη βοήθειά του στην αποσαφήνιση και την πληρέστερη τεκμηρίωση της προβληματικής που επιχειρήσα να παρουσιάσω εδώ.