

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού
Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού
Αφιερώματα και προοπτικές ενός νέου πεδίου

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: mirtof80@gmail.com

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

Οι συγγραφείς των άρθρων που δημοσιεύονται στον τόμο διατηρούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των άρθρων τους. Τα άρθρα του τόμου μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αναφορά στους συγγραφείς τους. Οι συγγραφείς των άρθρων μπορούν να τα καταθέσουν σε ιδρυματικό ή άλλο αποθετήριο ή να τα δημοσιεύσουν σε άλλη έκδοση, με υποχρεωτική την αναφορά της πρώτης δημοσίευσης του τόμου. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να δημοσιοποιήσουν την εργασία τους στο Διαδίκτυο.

Περιεχόμενα

Πρόλογος	7
Εισαγωγή.....	10
Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; <i>Μαρία Γκασούκα</i>	10
Ψηφιακές πηγες για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας, <i>Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης</i>	20
Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας.....	29
Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης</i>	30
Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο, <i>Άννα Λυδάκη</i>	49
Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Ξανθίππη Φουλίδη</i>	56
Β΄ θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο	65
Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19, <i>Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας</i>	66
Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας, <i>Μαρία Α. Αντωνοπούλου</i>	83
Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, <i>Ευάγγελος Βαλασιάδης</i>	98
Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού, <i>Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή</i>	116
Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολαρίσματος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook., <i>Μαρία Ζαρέντη</i>	129
Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος, <i>Μαρία Ζούρου</i>	141
Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου, <i>Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδια Νουνανάκη</i> ..	153
Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiat.gr», <i>Ιωάννης Καραχρήστος</i>	183
Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια, <i>Ευηλένα Καρδαμήλα</i>	195
Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook, <i>Χρυσάνθη Κόζα</i> .	209
Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου., <i>Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού</i>	220
Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook), <i>Μαρία-Κομινή Κολινιώτη</i>	235
The tinderisation of romance, <i>Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou</i>	253

Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα, <i>Γιώργος Κούζας</i>	269
Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων, <i>Κωνσταντίνα Κουτσονικολή</i>	281
Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές, <i>Δημήτρης Β. Προύσαλης</i>	294
Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο, <i>Αικατερίνη Σχοινά</i>	305
Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας, <i>Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου</i>	319
Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγιάσας» του Νικόλα Άσιμου, <i>Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος</i>	331
Τα διαδικτυακά μμίδια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, <i>Βαρβάρα Τσούγγου</i>	346
Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»: Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, <i>Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου</i>	360
Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια, <i>Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα</i>	387
Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση	402
Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων, <i>Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος</i>	403
Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου, <i>Κωνσταντίνα Καλαούζη</i>	419
Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, <i>Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου</i>	431
Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία, <i>Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης</i>	444
Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία, <i>Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας</i>	459
Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα, <i>Αναστάσιος Παππάς</i>	473
Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη, <i>Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος</i>	490
Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική, <i>Νίκος Πουλάκης</i>	506
«Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, <i>Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα</i>	518

Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου, Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης.....	529
Κατάλογος συγγραφέων	542

Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων

Κωνσταντίνα Κουτσονικολή
Εκπαιδευτικός
nantiakoutsonikoli@gmail.com

Περίληψη

Στόχο της παρούσης ανακοίνωσης αποτελεί μια διττή προσέγγιση του ψηφιακού παιχνιδιού: αφενός ως πεδίο ενσωμάτωσης και μετάπλασης αφηγηματικών ειδών με κυριότερα αυτών του λαϊκού παραμυθιού και του θρύλου κι αφετέρου ως αυτόνομο λαογραφικό φαινόμενο που τροφοδοτείται και επικοινωνεί με την κοινωνία στην οποία αναπτύσσεται ως μέρος της καθημερινότητας και της ζωής της λαϊκής ομάδας των παικτών. Ως μελέτη περίπτωσης επιλέχθηκαν κυρίως τα μαζικά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών (MMORPGs). Στην επιλογή τους ως αντικείμενου μελέτης συνετέλεσε αφενός το γεγονός ότι η ομαδική κοινότητα των παικτών αυτού του είδους συνιστά μια λαϊκή κοινότητα και αφετέρου η μεγάλη ομοιότητα του παίκτη του συγκεκριμένου είδους ψηφιακού παιχνιδιού με τον παραδοσιακό αφηγητή των λαϊκών προφορικών αφηγήσεων με κριτήριο πάντα τον μεγάλο βαθμό παρέμβασης του παίκτη/αφηγητή στη διαμόρφωση του παιχνιδιού ή της αφήγησης αντίστοιχα. Τέλος, επιδιώκεται η κατανόηση των ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων ως λαογραφικών φαινομένων του χώρου και του χρόνου που παράγονται σε ένα γόνιμο και δυναμικό συνδυασμό παράδοσης και νεωτερικών στοιχείων. Για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της βιβλιογραφικής έρευνας, με αναζήτηση βιβλιογραφίας από τις επιστήμες της λαογραφίας, της ανθρωπολογίας, αλλά και της τεχνολογίας και των επικοινωνιών. Επικουρικά χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ψηφιακής εθνογραφίας, η οποία περιλαμβάνει συνδυασμό των ποιοτικών μεθόδων, της συμμετοχικής παρατήρησης και των ημικατευθυνόμενων συνεντεύξεων με παίκτες.

Λέξεις κλειδιά: λαϊκή αφήγηση, μαζικά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών, παράσταση, ψηφιακή λαϊκή κοινότητα, ψηφιακή λαογραφία,

Abstract

The aim of this paper is a two-pronged approach to the digital game: on the one hand, as a field of integration and transformation of narrative genres, the main ones being those of the folk tale and the legend, and on the other hand, as an autonomous folklore phenomenon that is fed and communicates with the society in which it develops as part of the everyday life and life of the popular group of players. As a case study, the massive multiplayer role-playing game (MMORPGs) were mainly selected, because of the group community of players of this kind, who constitute a popular community, as well as because of the greater similarity of the player of this kind of digital game, with the traditional narrator of the popular oral narratives, always taking into account the degree of interference of the narrator/ player in the formation of the story. Finally, the aim is to understand digital role-playing games, as folklore phenomena of space and time that are produced in a fertile and dynamic combination of tradition and modern elements. For the elaboration of this work, the method of bibliographic research was used, with a search for bibliography from the sciences of folklore, anthropology, but also technology and communications. Additionally, the method of digital

ethnography was used, which includes a combination of qualitative methods, participatory observation and semi-directed interviews with players.

Keywords: digital folk community, digital folklore, folk storytelling, massive multiplayer role-playing games (MMOG/MMORPG), performance

Τα ψηφιακά παιχνίδια ρόλων ως λαογραφικά φαινόμενα

Με τον όρο ψηφιακό παιχνίδι εννοείται μια μορφή αφηγηματικής διαδραστικής τέχνης, στην οποία περιλαμβάνεται διάδραση μεταξύ του παιχνιδιού (κανόνες και αφηγηματική πλοκή), των παικτών και του μέσου (διάφορες πλατφόρμες, όπως υπολογιστές, παιχνιδοκονσόλες τύπου Playstation και Xbox, , κινητά τηλέφωνα, ή τάμπλετς). Λόγω της απαραίτητης παρουσίας του ηλεκτρονικού μέσου συχνά τα παιχνίδια αυτά αποκαλούνται εναλλακτικά και βιντεοπαιχνίδια. Αρκετά συχνή είναι επίσης η μετάβαση ενός συμβατικού παιχνιδιού σε ηλεκτρονική μορφή, αλλά κι ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού από ένα είδος ηλεκτρονικής συσκευής σε ένα άλλο. Αξίζει στο σημείο αυτό να σημειωθεί πως ο παίκτης των ψηφιακών παιχνιδιών δεν είναι παθητικός αποδέκτης της αφήγησης του παιχνιδιού, αλλά παρεμβαίνει στην εξέλιξη της πλοκής μέσω της λήψης αποφάσεων και της διαχείρισης των διαθέσιμων κάθε φορά πόρων για την επίτευξη βραχυπρόθεσμων, αλλά και μακροπρόθεσμων στόχων στα πλαίσια του παιχνιδιού.

Κριτήρια για την ταξινόμηση των παιχνιδιών είναι είτε το περιεχόμενο-μορφή του παιχνιδιού είτε ο αριθμός των παικτών. Στην περίπτωση μας το ενδιαφέρον μας επικεντρώνεται στα ομαδικά παιχνίδια, όπου υπάρχει εκτός από διάδραση του παίκτη με το λογισμικό του υπολογιστή και διάδραση των παικτών μεταξύ τους, ενισχύοντας με αυτό τον τρόπο τον κοινωνικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Η μελέτη των ομαδικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως λαογραφικού φαινομένου από την επιστήμη της λαογραφίας, ακολουθεί τη θεωρία για τη διεύρυνση του λαϊκού πολιτισμού στον σύγχρονο κόσμο της τεχνολογίας, όπως για πρώτη φορά διατυπώθηκε στις αρχές της δεκαετίας του 1960 από τον Γερμανό λαογράφο Hermann Bausinger (2009) και όπως επεκτάθηκε στη συνέχεια στον σύγχρονο κλάδο της ψηφιακής λαογραφίας (digital folklore) ή διαδικτυακής λαογραφίας και διαδικτυακής αφηγηματολογίας (cyber-ethnography) (Χρυσανθοπούλου, 2017, σ. 108). Η μελέτη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού από την επιστήμη της λαογραφίας κρίνεται επιτακτική, λόγω της διττής σχέσης της λαογραφικής επιστήμης αφενός με το παιχνίδι (το παιχνίδι περιλαμβάνεται ήδη από την ίδρυση της επιστήμης στα ενδιαφέροντά της και το πεδίο έρευνάς της) κι αφετέρου με το χώρο του Διαδικτύου, ως νέου πεδίου μετάδοσης παραδοσιακών λαογραφικών φαινομένων, αλλά και παραγωγής νέων. Η μέχρι πρόσφατα αντιμετώπιση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με δυσπιστία και καχυποψία από τον ακαδημαϊκό χώρο και η ταύτισή τους στο δημόσιο λόγο (discourse) με αρνητικά φαινόμενα, όπως αυτό του εθισμού, της αναπαραγωγής βίαιων και ρατσιστικών συμπεριφορών, της μείωσης της σχολικής επίδοσης και της ψυχικής αποστασιοποίησης, συνετέλεσαν στην περιθωριοποίησή τους και στην καθυστέρηση του ενδιαφέροντος γύρω από αυτά από την ακαδημαϊκή κοινότητα.

Από τα διάφορα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την επιστήμη της λαογραφίας παρουσιάζουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών και μάλιστα ενηλίκων. Το στοιχείο της ομαδικότητας που εντοπίζεται σε αυτά τα παιχνίδια, επιβεβαιώνει την κατάταξή τους στα λαογραφικά φαινόμενα. Άλλωστε, σύμφωνα με τον ορισμό του Μιχάλη Μερακλή (2011, σ. 14) , ως κύριο χαρακτηριστικό του σύγχρονου λαϊκού πολιτισμού λαμβάνεται το ομαδικό, σε βάρος του αυθόρμητου και του κατά παράδοση. Οι παίκτες των ηλεκτρονικών αυτών παιχνιδιών συνιστούν υπό την έννοια αυτή μια λαϊκή ομάδα. Η λαϊκή ομάδα υποδεικνύει ένα σύνολο ανθρώπων που μοιράζονται συγκεκριμένη ταυτότητα και πολιτισμική έκφραση, που συνιστούν μια κοινότητα που ορίζεται από το σύνολό της (Γκασούκα & Φουλίδη, 2012, σ. 45). Στην προκειμένη περίπτωση το πλαίσιο σχηματισμού κοινότητας αποτελεί το Διαδίκτυο, ενώ η συγκεκριμένη ταυτότητα είναι αυτή

του χρήστη του Διαδικτύου. Οι εικονικές κοινότητες σαν άλλες λαϊκές κοινωνίες ή γειτονιές διαδίδουν τις δικές τους ιστορίες και υιοθετούν μία νέα, αλλά «εικονική» ταυτότητα (...) που προστίθεται στις άλλες (Κατσαδώρας, 2013, σ. 103). Βέβαια τα μέλη της ομάδας αυτής, δεν είναι απαραίτητο να γνωρίζονται μεταξύ τους με φυσική παρουσία από πριν, αλλά συνιστούν μια φανταστική κοινότητα, καθώς θεωρείται άλλωστε ανέφικτο τα άτομα αυτά να γνωρίζονται μεταξύ τους δια ζώσης λόγω της τεράστιας έκτασης του κυβερνοχώρου. Επιπρόσθετα, η εικονική αυτή κοινότητα, όπως κάθε είδος κοινότητας διαθέτει τα δικά της εγγενή χαρακτηριστικά, ήθη, έθιμα, συνήθειες και πρακτικές, τα οποία συνιστούν τον συνδετικό κρίκο των μελών της. Κάθε κοινότητα του Διαδικτύου έχει τους δικούς της γραπτούς και άγραφους νόμους, οι οποίοι στη διαδικτυακή ορολογία αναφέρονται με τον όρο «netiquette».

Όπως ακριβώς και στην επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο, η online σύνδεση είναι πλέον αναμφίβολα ένας άλλος τρόπος με τον οποίο επικοινωνούμε (Howard, 2016, σ. 47). Η γλώσσα του Διαδικτύου χαρακτηρίζεται από συντομογραφίες, αρκτικόλεξα, αλλά και το γνωστό φαινόμενο των «greeklish». Η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο Διαδίκτυο φέρει ταυτόχρονα τους υποστηρικτές αλλά και τους επικριτές της. Η γλώσσα του Διαδικτύου, αναφέρεται ως «netspeak» ή «netspeech» και συνιστά ένα υβριδικό είδος μεταξύ γραπτής και προφορικής γλώσσας. Μάλιστα, εκτός από τη λεκτική επικοινωνία, η γλώσσα του Διαδικτύου ενσωματώνει χαρακτηριστικά και της μη λεκτικής επικοινωνίας, όπως οι εκφράσεις του προσώπου και των συναισθημάτων μέσω των εικόνων (emoticons). Οι επικριτές αυτής της νέας μορφής γλώσσας την αποκαλούν «ψηφιακό ιό» και «slanguage, ενώ οι υποστηρικτές εξαίρουν τη λαϊκή δημιουργία και αναγέννηση της γλώσσας.

Δευτερευόντως, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων, συνιστούν ένα νέο είδος λαϊκής αφήγησης, καθώς κάθε παίκτης δημιουργεί τη δική του αφήγηση μέσα από την υιοθέτηση ενός εικονικού χαρακτήρα (avatar) και τη δράση του μέσω αυτού, η οποία διαφοροποιείται από παίκτη σε παίκτη, αλλά ακόμα και στον ίδιο παίκτη σε περίπτωση επαναπαιξιμότητας και είναι μοναδική κάθε φορά, συνιστώντας ένα άθροισμα των δυνατοτήτων που προσφέρει το λογισμικό του παιχνιδιού, αλλά και των επιλογών κάθε φορά του παίκτη. Οι επιλογές του παίκτη είναι αυτές που κάθε φορά διαμορφώνουν μια διαφορετική αφήγηση και ένα διαφορετικό τέλος (embracing).

Το συγκεκριμένο είδος αφήγησης προσιδιάζει ιδιαίτερα στην προφορική αφήγηση και τη γνωστή έννοια της «παράστασης» (performance), σύμφωνα με την οποία η αφήγηση διαφοροποιείται κάθε φορά ανάλογα με το ακροατήριο και τον αποδέκτη της προφορικής αφήγησης. Όπως επισημαίνει και ο Λουκάτος για τον μυθικό λόγο, «αυτός εξαρτάται τόσο από τον πομπό (αφηγητή), όσο κι από το δέκτη (ακροατές ή αναγνώστες), καθώς επίσης και από το πλαίσιο (context), που αναφέρεται στο χωροχρόνο της αφήγησης (Λουκάτος, 1985, σ. 15). Η Gelfand (2010) αναφέρεται στη δυνατότητα παρέμβασης στο σύστημα του υπολογιστή, όπως και στη δυνατότητα εισαγωγής μεταβλητών χαρακτήρων και δράσεων στη μορφολογία του παραμυθιού όπως αυτή αποτυπώνεται από τον Propp, ισχυριζόμενη πως «με τον ίδιο τρόπο που ένα πρόγραμμα του υπολογιστή είναι δημιουργημένο από κατηγορίες στις οποίες μπορούν να εισαχθούν μεταβλητά αντικείμενα και εντολές, έτσι και η μορφολογία επιτρέπει την εισαγωγή μεταβλητών χαρακτήρων και δράσεων» (Κοκκινιά, 2016, σ. 17). Πολλές εταιρείες ηλεκτρονικών παιχνιδιών αφήνουν ένα μέρος του κώδικα των παιχνιδιών τους ανοιχτό για τους παίκτες, με αποτέλεσμα οι παίκτες να εισάγουν με αυτό τον τρόπο τις δικές τους αφηγήσεις στο παιχνίδι.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι συνιστά μια επικοινωνιακή διαδικασία και μάλιστα θυμίζει έντονα την προφορική επικοινωνία, όπου η δράση-αντίδραση είναι άμεση. Ο Bateson (1985) θεωρεί το παιχνίδι επικοινωνία, η οποία χαρακτηρίζεται από όρους παραγωγής παράδοξων καταστάσεων μεταξύ προσώπων, αντικειμένων, δραστηριοτήτων και καταστάσεων μέσα στο παιχνίδι. Με βάση τον θεατρολόγο Πούχνερ, με τον όρο προφορικότητα σήμερα, εννοούμε τόσο το μέσο μετάδοσης όσο και το περιεχόμενο της προφορικής επικοινωνίας (παραμύθια, δημοτικό τραγούδι, θρύλοι, αινίγματα, παροιμίες, ευτράπελες διηγήσεις κ.τ.λ.) (Πούχνερ, 2014, σσ. 186-187). Το ηλεκτρονικό παιχνίδι εναρμονίζεται πλήρως με τον προηγούμενο ορισμό της προφορικότητας στη σύγχρονη εποχή, καθώς η ίδια η μετάδοσή του μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή προσομοιάζει με την προφορική επικοινωνία λόγω της δυνατότητας παρέμβασης που προσφέρει στους χρήστες, ενώ

παράλληλα το ψηφιακό παιχνίδι συχνά αντλεί το περιεχόμενο και τη θεματολογία του από τα είδη της προφορικής αφήγησης. Σύμφωνα με τον Κατσαδώρα (2013), βρισκόμαστε σε μια εποχή μεταπροφορικότητας, που περισσότερο μοιάζει με την προφορικότητα παρά με την εγγραμματοσύνη. Σύμφωνα με τη Χρυσανθοπούλου (2017, σ. 105), η πρωτογενής προφορικότητα εξακολουθεί να πραγματοποιείται στην καθημερινή επικοινωνία ή στη λαϊκή λατρεία (Παπαχριστοφόρου, 2013, σσ. 36-41), ενώ η δευτερογενής ή ηλεκτρονική προφορικότητα (Κατσαδώρας, 2013) πραγματοποιείται με την είσοδο της τυπογραφίας ή του Διαδικτύου αντίστοιχα. Σύμφωνα με την ίδια, η νέα αυτή ηλεκτρονική προφορικότητα είναι πολυτροπική και απευθύνεται σε όλες τις αισθήσεις, ενώ η αίσθηση της ακοής που είχε ατονήσει στο γραπτό λόγο επανέρχεται με την ηλεκτρονική προφορικότητα, η οποία θυμίζει περισσότερο τον παλιό προφορικό λόγο παρά τον γραπτό. Οι ομοιότητες μεταξύ της δευτερογενούς προφορικότητας με την πρωτογενή σύμφωνα με τη Χρυσανθοπούλου (2017, σσ. 105-106,108), είναι η ύπαρξη ακροατών, συνομιλητών, ακόμα και υπονοούμενων, η συμμετοχικότητα, η καλλιέργεια της κοινοτικής αίσθησης (Ong, 1997, σσ. 194-195), η ευελιξία στη χρήση του αφηγηματικού υλικού, η ποικιλία, η ανωνυμία, η αίσθηση της συνέχειας και η καθημερινή χρήση.

Στο σημείο αυτό, αξίζει να σημειωθεί η υβριδική φύση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ως συνδυασμού κανόνων και αφήγησης, γεγονός που ερμηνεύει και τη διπλή θεώρηση του παιχνιδιού από τη θεωρία της ναρατολογίας-αφηγηματολογίας και της παιγνιολογίας-λουδολογίας¹. Η ναρατολογία εξετάζει το παιχνίδι ως ένα είδος αφήγησης, ενώ η λουδολογία ως ένα σύνολο κανόνων. Στην περίπτωση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ρόλων, η έννοια της υβριδικότητας αυτής είναι ακόμα πιο αισθητή από ότι στις άλλες περιπτώσεις παιχνιδιών, καθώς παρέχεται στον παίκτη η δυνατότητα να επιλέξει ο ίδιος σε ποια μορφή του παιχνιδιού επιθυμεί να εστιάσει επιλέγοντας και τον ανάλογο server. Οι παίκτες που επιλέγουν τους role playing servers, δεν επιδίδονται απλά σε διαδικτυακή ενσάρκωση του avatar, αλλά μιμούνται τη φωνή του και τις λεκτικές επιλογές του avatar και κατά την επικοινωνία τους με τους άλλους παίκτες. Από την άλλη πλευρά, παίκτες οι οποίοι αρέσκονται στο αγωνιστικό μέρος του παιχνιδιού επιλέγουν να επιδίδονται σε «battles» (αγώνες) είτε με τα «avatars» άλλων παικτών είτε με NPCs (Non Player Characters).

Η διττή αυτή μορφή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποκτά συχνά τη μορφή αντιδιαστολής μεταξύ των εννοιών της διάδρασης, που αφορά το αγωνιστικό μέρος του παιχνιδιού και της αφήγησης που αφορά το μυθοπλαστικό τμήμα του. Τα ηλεκτρονικά αυτά παιχνίδια είναι κυρίως αφηγηματικά παιχνίδια που εμφανίστηκαν στην Αμερική τη δεκαετία του 1960, κι έχουν δεκτεί επιρροές τόσο από τη λογοτεχνία του φανταστικού όσο και από προγενέστερα παιχνίδια στρατηγικής. Το μυθοπλαστικό τους περιεχόμενο ερμηνεύει την παρουσία αφήγησης σε αυτά, ενώ η προέλευση από παλαιότερα παιχνίδια στρατηγικής δικαιολογεί τον αγωνιστικό χαρακτήρα τους. Αρκετοί επικριτές του εγχειρήματος του συνδυασμού των δύο στοιχείων, υποστηρίζουν πως ο συγκρητισμός αυτός αποτυγχάνει, καθώς η αφήγηση περιορίζεται σε συγκεκριμένα τμήματα του παιχνιδιού (κυρίως στην έναρξη και το τέλος) με τη μορφή εμβόλιμων σκηνών (cut scenes), οι οποίες συχνά είναι άσχετες με τη δράση του παίκτη και δε συνιστούν οργανικό κομμάτι της αφήγησης, για αυτό και πολλοί παίκτες συχνά αποφεύγουν να τις παρακολουθούν, καθώς τις θεωρούν περιττές ή χρονοβόρες για την ουσιαστική εξέλιξη του παιχνιδιού.

Ομοιότητες ψηφιακών παιχνιδιών ρόλων και παραμυθιού

Ο λαϊκός χαρακτήρας των ψηφιακών παιχνιδιών αφορά και την εγγύτητα της αφήγησής τους με το λαϊκό αφηγηματικό είδος του παραμυθιού, αλλά και της σχέσης τους με τα αντίστοιχα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων. Σε μια προσπάθεια σύγκρισης των ψηφιακών παιχνιδιών με το είδος του παραμυθιού, διαπιστώνεται η σύνδεσή τους κυρίως με τα παραμύθια της προφορικής παράδοσης κι όχι αυτά της έντυπης δημιουργίας που προορίζονταν κυρίως για το παιδικό κοινό και για αυτό

¹ Για τη διάκριση λουδολογίας-παιγνιολογίας βλ. Το ανάλογο κεφάλαιο στο Παπαηλία Πηνελόπη και Πετρίδης Πέτρος (e-book). Διαδικτυακά Παιχνίδια Ρόλων στο *Ψηφιακή Εθνογραφία*.

εμφανίζονται εξωραϊσμένα και απαλλαγμένα σε μεγάλο βαθμό από στοιχεία βίας. Ο Alan Dundes, στο άρθρο του *On Game morphology-A study of the structure of Non Verbal Folklore*, προβαίνει σε μια σύγκριση του παιχνιδιού και του παραμυθιού εντοπίζοντας ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στα δύο αυτά είδη του λαϊκού πολιτισμού. Η κύρια ομοιότητα μεταξύ των δύο αυτών ειδών εντοπίζεται στην έννοια του μοτίβου, δηλαδή στην ενότητα μιας πράξης η οποία εμφανίζεται σε πολλές δομές της λαϊκής παράδοσης, ενώ η κύρια διαφορά τους αφορά τη διάσταση των δύο ειδών. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον Propp, τόσο στο παιχνίδι όσο και στο παραμύθι εντοπίζεται μια κατανομή των μοτίβων μεταξύ των δραματικών προσώπων. Τα κύρια μοτίβα, όπως αυτά της απάνθρωπης πράξης και του κυνηγιού, ανήκουν στη σφαίρα του θύτη. Αντίθετα, τα μοτίβα της μεταφοράς και της αναγνώρισης ανήκουν στη σφαίρα του ήρωα. Κάθε παιχνίδι ή παραμύθι ξεκινά είτε με μια βλάβη (π.χ. απαγωγή) που προξενείται στον ήρωα είτε με την έλλειψη ενός προσώπου/αντικειμένου εναλλακτικά. Σε κάποιες περιπτώσεις, η έλλειψη αντικειμένου/προσώπου δύναται να αντικαθίσταται από το κρύψιμο του αντικειμένου ή του προσώπου. Σε πολλά παιχνίδια, ένας παίκτης μπορεί να κρύβεται από την ομάδα των υπόλοιπων παικτών ή μια ομάδα παικτών μπορεί να κρύβεται από έναν παίκτη. Μια δεύτερη ομοιότητα ανάμεσα στα παραμύθια και στα παιχνίδια είναι επίσης η τυπική έναρξη (φόρμουλα) του παραμυθιού, η οποία είναι ανάλογη με τον προκαθορισμένο χρόνο έναρξης του παιχνιδιού, ένα συγκεκριμένο αριθμό λεπτών, μια αντίστροφη μέτρηση αριθμών ή τα λαχνίσματα (ρυθμικά τραγούδια) που χρησιμοποιούνται για την έναρξη των παιχνιδιών. Το μοτίβο της αποστολής είναι πολύ δημοφιλές τόσο στα παιχνίδια όσο και στα παραμύθια. Στα παιχνίδια τα άτομα αρχίζουν να κυνηγούν τον έναν παίκτη ή ο ένας παίκτης αρχίζει να κυνηγά τους άλλους παίκτες, όπως στα παραμύθια ο ήρωας προσπαθεί να φέρει σε πέρας μια αποστολή. Κάθε παίκτης είναι ήρωας της δικής του αφήγησης. Μάλιστα η δυνατότητα που προσφέρει το παιχνίδι στον παίκτη, ώστε ο θάνατός του να μην ισοδυναμεί με το τέλος του παιχνιδιού (όπως στα αντίστοιχα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων) αλλά απλά με την επιστροφή του σε ένα προγενέστερο σημείο του παιχνιδιού ή ακόμα και στο ίδιο σημείο του παιχνιδιού, μετά την επέμβαση συμπαικτών που στην ουσία επαναφέρουν τον παίκτη στη ζωή, θυμίζει έντονα το ευτυχισμένο τέλος των λαϊκών παραμυθιών, όπου η πορεία του ήρωα έχει θετική έκβαση. Μια ακόμη ομοιότητα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ρόλων με το παραμύθι είναι ότι ακόμα και οι πιο ποταποί χαρακτήρες είναι ήρωες της δικής τους αφήγησης, όπως και στην περίπτωση των παραμυθιών όπου τελικά η φυσική αδυναμία ή καταγωγή αναπληρώνεται από ένα πνευματικό ή ψυχικό πλεονέκτημα, που ανάγει τελικά τον αδύναμο χαρακτήρα της ιστορίας σε ήρωα.

Σύμφωνα επίσης με τον Χουιζίνγκα, το παιχνίδι είναι μια προσποίηση, η οποία πραγματοποιείται στα ψέματα, γεγονός που το κατατάσσει σε κατώτερη κλίμακα από την πραγματικότητα. Η κατωτερότητα όμως αυτή του παιχνιδιού αντισταθμίζεται από τη σοβαρότητα με την οποία διεξάγεται. Επιπλέον, το παιχνίδι προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με την μεταμφίεση ή με άλλα μέσα (Χουιζίνγκα, 2010, σ. 28). Το γεγονός πως το παιχνίδι ορίζεται ως μη σοβαρότητα, δε σημαίνει πως το παιχνίδι δεν είναι σοβαρό, καθώς οι παίκτες ενός παιχνιδιού παίζουν το παιχνίδι τους με απόλυτη σοβαρότητα (Χουιζίνγκα 2010, σ. 18). Αυτή η υιοθέτηση ρόλων από τους παίκτες και των ψηφιακών παιχνιδιών είναι αυτή που σε συνδυασμό με τη χρήση μοτίβων του παραμυθιού από το παιχνίδι, δημιουργούν την αφηγηματική πλοκή του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με τη Χρήστου (2007, σ. 53) η γραμμή αφήγησης των παιχνιδιών ακολουθεί αυτή του Propp, όπου συνήθως ο ήρωας καλείται να φέρει σε πέρας μια αποστολή, ενώ πριν την ολοκλήρωση της βασικής αποστολής πραγματοποιεί επιμέρους δοκιμασίες, οι οποίες μπορεί να συνδέονται άλλοτε περισσότερο κι άλλοτε λιγότερο επιτυχημένα με τη βασική αποστολή και την κεντρική ιστορία. Ως αποστολή ορίζεται η εκκίνηση μιας διαδρομής από τον ήρωα με σκοπό την επίτευξη ενός στόχου. Ο στόχος αυτός περιλαμβάνει μια ποικιλία πραγμάτων όπως: εξολόθρευση ενός τέρατος, συλλογή αντικειμένων, συγκέντρωση σημαντικών πληροφοριών για την πρόωση της πλοκής είτε με την εξοικείωση διαδικασιών μέσω της δοκιμής και του λάθους είτε μέσω της συνδιαλλαγής με τους χαρακτήρες του υπολογιστή (NPCs-non player characters) που παρέχουν στον παίκτη χρήσιμες πληροφορίες για την εξέλιξη του παιχνιδιού.

Η αποστολή σύμφωνα με τον Jeff Howard αποτελεί το σημείο σύνδεσης της αφήγησης με τη δράση (Κοκκινιά, 2016, σ. 13), σε αντίθεση με μια ομάδα υποστηρικτών που θεωρούν ανέφικτη τη συνύπαρξη αφήγησης και διάδρασης στα ψηφιακά παιχνίδια. Η αποστολή συμβάλλει σημαντικά στην εμπύθιση των παικτών μέσω της συμμετοχής τους σε δοκιμασίες κλιμακούμενης δυσκολίας σε μάχες διαβαθμισμένου επιπέδου. Για παράδειγμα, το *dungeon* θεωρείται μικρότερη πίστα και περιλαμβάνει μάχη με μέχρι 5 αρχηγούς, ενώ αποτελείται από λίγα άτομα (περίπου 5), ενώ το *raid* περιλαμβάνει μάχη με 8-9 αρχηγούς (*bosses*) και περίπου 20 παίκτες. Σύμφωνα με τους τύπους ηρώων του κοινωνιολόγου Orinn E. K. (1962), οι ήρωες διακρίνονται σε 5 κατηγορίες: τους νικητές, τους λαμπρούς παρουσιαστές, τους ήρωες της κοινωνικής αποδοχής, τα ανεξάρτητα πνεύματα και τους υπηρέτες της ομάδας. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια εντοπίζονται κυρίως οι νικητές, δηλαδή οι παίκτες που είναι ικανοί να αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά δύσκολους αντιπάλους, όπως *monks* και τέρατα, αλλά και οι υπηρέτες της ομάδας, οι οποίοι είναι έτοιμοι να θυσιάσουν για το καλό της ομάδας. Αυτές οι κλιμακούμενες σε δυσκολία μάχες θυμίζουν τις κλιμακούμενες δοκιμασίες του παραμυθιακού ήρωα, όπου η αντιμετώπιση ολοένα και μεγαλύτερων δοκιμασιών από τον παραμυθιακό ήρωα, οδηγεί τον ακροατή ή αναγνώστη των παραμυθιών σε μια αισιόδοξη προσέγγιση των δυσκολιών στην πραγματική του ζωή, μέσα από την ταύτισή του με τον ήρωα. Η ταύτιση αναγνώστη ή ακροατή παραμυθιού με τον παραμυθιακό ήρωα, είναι ανάλογη και παρουσιάζει πλήθος ομοιοτήτων με την ταύτιση του παίκτη ηλεκτρονικών παιχνιδιών με το *avatar* (χαρακτήρα) του παιχνιδιού. Ο ήρωας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών είναι αθάνατος όπως ο ήρωας του παραμυθιού, του λαϊκού κουκλοθεάτρου και των λαϊκών θεαμάτων γενικότερα (Πούχνης, 2009, σ. 617). Ο ήρωας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κινείται στο περιθώριο της κοινωνίας κι εκτός αυτής, καθώς προβαίνει σε ενέργειες που τοποθετούνται εκτός ηθικών δεσμεύσεων ή υποχρεώσεων και δεν υπακούουν ούτε στους βιολογικούς νόμους, όπως ο θάνατος ή το γήρας. Κατά πολλούς, ο ήρωας ερμηνεύεται ως μια προσωποποίηση της ίδιας της ζωής και της γονιμότητας (Πούχνης, 2009, σ. 374). Άλλωστε ο ήρωας αποτελεί μια μορφή έκφρασης της κατάφασης της ζωής που διέπει όλο το λαϊκό πολιτισμό. Ο ήρωας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών υπό αυτό το πρίσμα παραπέμπει στον Καραγκιόζη του λαϊκού θεάτρου σκιών. Το γεγονός ότι ο παίκτης, με το *avatar* που κατασκευάζει, προσιδιάζει στον ήρωα των λαϊκών παραμυθιών, ο οποίος καλείται να υπερβεί κλιμακούμενες δυσκολίες, επιβεβαιώνεται κι από το ίδιο το αφηγηματικό υλικό του παιχνιδιού. Στον επίλογο του *Wow*, ενδεικτικού παιχνιδιού της κατηγορίας παιχνιδιών ρόλων πολλαπλών παικτών, ο παίκτης αποκαλείται επικός ήρωας². Οι ολοένα και μεγαλύτερες δυσκολίες που ο ήρωας καλείται να ξεπεράσει παραπέμπουν στο βασικό γνώρισμα του λαϊκού παραμυθιού, στο οποίο ο ακροατής, ταυτιζόμενος με τον ήρωα, αισθάνεται πως κι ο ίδιος μπορεί κάθε φορά να ανταπεξέλθει και να αντιμετωπίσει μεγαλύτερες δυσκολίες (Luthi, 2018, σ. 207). Ένα από τα πιο γνωστά μοτίβα του παραμυθιού που οικειοποιείται το παιχνίδι είναι η διάκριση των χαρακτήρων σε καλούς και κακούς, γεγονός που στην περίπτωση του παιχνιδιού «*World of Warcraft*» ορίζεται ως η διάκριση σε «*Alliance*» (καλοί) και «*Horde*» (κακοί). Σε αυτή την αέναη πάλη μεταξύ καλού και κακού εμπίπτει και η αυξημένη βία που προβάλλεται από τα ψηφιακά παιχνίδια και η οποία εύλογα θυμίζει την έντονη βία και σκληρότητα των παραμυθιών των Grimm στην ανέκδοτη τουλάχιστον εκδοχή τους. Η βία μαζί με το σεξ συνήθιζαν να χαρακτηρίζουν τα παραδοσιακά προφορικά παραμύθια. Η διαφορά που εντοπίζεται μεταξύ της βίας που προβάλλεται από τα παραδοσιακά παραμύθια και από τα ψηφιακά παιχνίδια έγκειται στον τρόπο παρουσίασής της. Ενώ στα παραδοσιακά παραμύθια, η βία είναι κυρίως συμβολική, στα ψηφιακά παιχνίδια είναι κυρίως νατουραλιστική. Δεν αποκλείεται βέβαια η νατουραλιστική παρουσία της βίας να ενέχει και συμβολισμούς ή αντίθετα οι συμβολισμοί να παρουσιάζονται με νατουραλιστικό περίβλημα (Μίσσιου & Κουκουλάς, 2017, σ. 788). Η νατουραλιστική κυρίως εκδοχή της βίας στα ψηφιακά παιχνίδια έγκειται στο πλαίσιο της απομάγευσης του παραμυθιού, μέσα από ρεαλιστικές-νατουραλιστικές, παρωδιακές ή απομυθοποιητικές εκδοχές του (Καπλάνογλου, 2017, σ. 52). Ο Abrahams (1981), στη μελέτη του για τις αφηγήσεις των μαύρων στην Αμερική, ισχυρίζεται πως «υπάρχει μια εσωτερική σχέση της

² «Congratulations! Congratulations on taking your first steps on a legendary journey. Now, go out there and forge your epic tale, hero. There's adventure in the air», χαρακτηρισμός παίκτη μέσα στο περιβάλλον του παιχνιδιού

προφανούς ενέργειας του ήρωα της ιστορίας και των αξιών και των προσπαθειών του για τον ψυχικό επαναπροσανατολισμό του αφηγητή και του κοινού του» (Abrahams, 1981, σσ. 65-66). Οι πιο συχνές περιπτώσεις ηρώων εμπίπτουν στις δύο κατηγορίες, είτε του (κατεργάρη) έξυπνου ήρωα είτε του κακού ανθρώπου (ανταγωνιστή) (Abrahams, 1981, σ. 66). Συχνά ο έξυπνος ήρωας υστερεί σε δύναμη αλλά και σε μέγεθος από τον αντίπαλό του, τον οποίο τελικά καταφέρνει να νικήσει (Abrahams, 1981, σ. 67). Μάλιστα, ο ήρωας δε συμπεριφέρεται σαν μικρό ζώο, αλλά σαν μικρό παιδί και εξαπατά τον αντίπαλό του, όπως ένα μικρό παιδί αρέσκεται να περιπαίζει και να εξαπατά τους συνομηλίκους του. Ο ήρωας, όπως το παιδί, δε διαθέτει ηθική διάσταση, καθώς βρίσκεται ένα στάδιο πριν την ανάπτυξη της ηθικής συνείδησης. Παρότι ο ήρωας, όπως το παιδί, δύναται να διαπράττει τις πιο φρικιαστικές πράξεις, δεν είναι κακός, καθώς οι ενέργειές του δεν είναι αποτέλεσμα συνειδητής αντίδρασης. Με αυτό τον τρόπο, ο ακροατής αυτών των αφηγήσεων ταυτίζεται με τον ήρωα και βιώνει τη μόνη επιτρεπτή επανάσταση απέναντι στη σκληρή πραγματικότητα (στην περίπτωση αυτή την υποβάθμιση της μαύρης φυλής έναντι της λευκής). Ο ήρωας δεν έχει αναπτύξει τη συνείδησή του, αλλά παρ' όλα αυτά παίρνει αποφάσεις κινούμενος ανάμεσα σε ένα υπο-ανθρώπινο κι ένα υπερανθρώπινο επίπεδο, βασικό χαρακτηριστικό του οποίου είναι η έλλειψη συνείδησης. Η παιδική ηλικία και κατ' επέκταση το παιχνίδι είναι ο μόνος αποδεκτός τρόπος αντίδρασης προς την κοινωνία. Αντίθετα, ο αντίπαλος ή αντιήρωας ενσαρκώνει τον ενήλικα, ο οποίος έχει αναπτύξει τη συνείδησή του κι όλες του οι «άσχημες» ενέργειες είναι αποτέλεσμα της ανηθικότητάς του.

Επιπρόσθετα, το θέμα της ομορφιάς των γυναικείων κυρίως χαρακτήρων αφορμάται από τα παραμύθια. Οι διάφορες πριγκίπισσες των παραμυθιών παρουσιάζονται ως πανέμορφες, ενώ μάλιστα η ομορφιά διαδραματίζει σπουδαίο ρόλο στην αφήγηση συνιστώντας το σπουδαιότερο προσόν τους (Baker-Sprey & Grauerholz, 2003, σ. 711). Βέβαια στα ψηφιακά παιχνίδια, η ομορφιά προβάλλεται όπως στα παραμύθια, αλλά με μεγαλύτερη ελευθεριότητα, παραπέμποντας και στον αισθησιασμό και τον ερωτισμό της γυναικείας φύσης, προσεγγίζοντας περισσότερο την ανέκδοτη εκδοχή των παραμυθιών των Grimm, τα οποία παρουσιάζουν πλήθος αιμομικτικών-ερωτικών σχέσεων και θίγουν το ζήτημα της γυναικείας επικινδυνότητας και προκλητικότητας, με τη γυναίκα να συνιστά ταυτόχρονα υποκείμενο και αντικείμενο απειλής. Η παρουσία των γυναικείων χαρακτήρων στα ψηφιακά παιχνίδια είναι άκρως αισθησιακή, αγγίζοντας τα όρια του σεξισμού, γεγονός που επιτυγχάνεται με την προβολή της πληθωρικότητας, του υπερμεγέθους στήθους και της «γύμνιας» των ηρωίδων, ενώ και η προβολή (προοπτική) του σώματος από κάτω προς τα πάνω ενισχύει την ερωτική διάσταση του σώματος. Βέβαια, τα πρότυπα ομορφιάς που προβάλλονται μέσα από τα ψηφιακά παιχνίδια, αποτελούν πιθανόν μια προσαρμογή των γυναικείων χαρακτήρων των παιχνιδιών στα σύγχρονα πρότυπα της γυναικείας ομορφιάς, όπου η σεξουαλικότητα και ο αισθησιασμός ταυτίζεται με την ομορφιά σε αντίθεση με το πρότυπο της ομορφιάς που προβάλλεται από τα παραμύθια και ανταποκρίνεται σε παλαιότερες εποχές, όπου η ομορφιά ήταν συνώνυμο της κομψότητας και της αγνότητας. Θα λέγαμε λοιπόν ότι γενικότερα το πρότυπο ομορφιάς στα ψηφιακά παιχνίδια είναι ανάλογο με το πρότυπο ομορφιάς στα κόμικς, ενώ σχετίζεται όχι καθαυτό με την ομορφιά αλλά με τις ερωτικές και αιμομικτικές σχέσεις που προβάλλονταν στις αρχικές ανέκδοτες εκδόσεις των προφορικών παραμυθιών που απευθύνονταν σε ενήλικες. Έτσι, ο ερωτισμός που στα παραμύθια προβαλλόταν με ερωτικές-αιμομικτικές σκηνές, στα ψηφιακά παιχνίδια οπτικοποιείται στη μορφή των γυναικείων avatars. Τα στοιχεία της υπερβολής και της φαντασίας αποτελούν επίσης βασικά γνωρίσματα του παιχνιδιού και προέρχονται από το παραμύθι, ενώ η προσπάθεια για αιτιολόγηση ενεργειών στο παιχνίδι μέσα από την παρεμβολή ιστοριών και βίντεο προσιδιάζει περισσότερο στο θρύλο, καθώς στο παραμύθι είναι κυρίαρχη η απουσία της λογικής -αν και πολλές φορές παρά τη γενική αυτή τάση του παραμυθιού, συναντάμε σε αυτό εμμονή σε δευτερεύουσες λεπτομέρειες που επιχειρείται να ερμηνευτούν με τη λογική. Η έμφαση στο περιττό και η υπερβολή, ερμηνεύονται πό την τάση του ανθρώπου να μην αναζητά μόνο τα απαραίτητα, αλλά και κάτι παραπάνω.

Ο χωρισμός του παιχνιδιού σε βασιλεία, μας θυμίζει τα βασιλεία του παραμυθιού. Στα παιχνίδια αυτά ο παίκτης ξεκινά από ένα ασφαλές μέρος για να μεταβεί σε ένα επικίνδυνο, στο οποίο θα φέρει σε πέρας μια αποστολή κι έπειτα θα επιστρέψει στο αρχικό ασφαλές μέρος από το οποίο ξεκίνησε.

Ανάλογα, ο ήρωας των παραμυθιών ξεκινά από ένα ασφαλές μέρος, εκπληρώνει μια αποστολή, μέσω της οποίας οδηγείται στην ενηλικίωση και την ηρωοποίησή του και επιστρέφει με νέα υπόσταση πλέον στην αρχική θέση του. Ιδιαίτερης μνείας χρήζει επίσης το γεγονός, ότι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων παρατηρείται ένας συμφυρμός θεμάτων και μοτίβων, χωρίς να υπάρχει προσκόλληση σε ένα συγκεκριμένο παραμυθιακό τύπο, ενώ πολύ συχνά εκτός από συνδυασμός μοτίβων εντοπίζεται και συνδυασμός αφηγηματικών ειδών (παραμύθι, θρύλος, ευτράπελες διηγήσεις, αινίγματα κ.τ.λ.). Προς επίρρωση της προηγούμενης άποψης, ο Järvinen (2008) αναφέρει πως «δε χρειάζεται κάποιος την αφήγηση με τα συγκεκριμένα δομικά χαρακτηριστικά του Propp για να δημιουργήσει ένα παιχνίδι, αλλά πολλά παιχνίδια επωφελούνται από αφηγηματικές μεθόδους στις διάφορες μορφές τους» (Κοκκινιά, 2016, σ. 18).

Η Gelfand (2010) σημειώνει ότι κάθε είδος παιχνιδιού περιλαμβάνει ορισμένα κομμάτια από την αφηγηματική ποικιλία των χαρακτηριστικών του παραμυθιού, όπως οι στερεοτυπικοί χαρακτήρες του ήρωα, του κακού, του βοηθού, αλλά και κινήσεις που μπορούν να γίνουν δράσεις, όπως η πρόκληση βλάβης στον ήρωα από τον κακό, ή η δοκιμασία του ήρωα (Κοκκινιά, 2016, σ. 16). Καθοριστική στην επισήμανση των ομοιοτήτων μεταξύ ψηφιακών παιχνιδιών και παραμυθιού είναι η συμβολή του Vladimír Propp με τη θεωρία του για τους ρόλους των χαρακτήρων (επτά είδη) του παραμυθιού και τις λειτουργίες (31 είδη) που αυτοί επιτελούν μέσα σε αυτό. Η θεωρία του Propp έχει αποτελέσει έμπνευση κι έχει λειτουργήσει ως οδηγός πλοκής για τη δημιουργία ιστοριών, τόσο διαδοχικών, όσο και διαδραστικών, όπως είναι η περίπτωση των διαδικτυακών παιχνιδιών. Μάλιστα, στο χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών, έχει χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή αφηγηματικών σεναρίων από υπολογιστές. Αν κι η θεωρία αυτή δε δύναται να εξηγήσει όλα τα χαρακτηριστικά των ψηφιακών παιχνιδιών, με αποτέλεσμα αρκετές φορές να αποδεικνύεται ανεπαρκής ή τελείως αναποτελεσματική, ωστόσο μπορεί να αποδειχθεί ένα χρήσιμο εργαλείο στα χέρια του ερευνητή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε αρκετά σημεία.

Ορισμένοι περιορισμοί της μεθόδου αφορούν την αδυναμία ανάλυσης πολύπλοκων και ασυνήθιστων ιστοριών με τη συγκεκριμένη τεχνική, αλλά και την αδυναμία εξέτασης είτε του συναισθήματος είτε του βάθους μιας ιστορίας, ενώ δεν ερμηνεύεται επίσης το γεγονός ότι παρόμοιες πράξεις οδηγούν σε διαφορετικά αποτελέσματα. Στις περιπτώσεις αυτές, δε λαμβάνεται υπόψιν ο ρόλος του δρώντος προσώπου. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υπάρχει πάντα μια πλοκή, δηλαδή μια οργάνωση της δράσης και των γεγονότων του αφηγηματικού λόγου. Οι παίκτες πρέπει να συλλέξουν αντικείμενα, να εξοικειωθούν με διαδικασίες, να αποκτήσουν πρόσβαση σε πληροφορίες από διάφορες πηγές και να αλληλεπιδράσουν με χαρακτήρες που δε χειρίζονται οι παίκτες (NPCs ή Non-player characters) (Dickey, 2006). Όπως αναφέρει και η Πολύζου με τη μελέτη της πλοκής ασχολήθηκε πρώτα ο Αριστοτέλης, ο οποίος ισχυρίζεται ότι η δομή απαρτίζεται από τα εξής: έκθεση γεγονότων, αυξανόμενη δράση, κορύφωση, φθίνουσα δράση κι έκβαση, ενώ αυτό το μοντέλο διαφοροποιείται από παραλλαγές κι εμπλουτίζεται με σύμβολα, επαναλαμβανόμενες αφηγήσεις και βασικές μορφές χαρακτήρων-δραματικά πρόσωπα (Πολύζου, 2019, σ. 23), όπως αυτές κατηγοριοποιούνται κι από τον Vladimír Propp στα παραμύθια. Όσον αφορά τους ρόλους που σημειώνει ο Propp είναι επτά και συγκεκριμένα είναι ο ήρωας, ο ψεύτικος ήρωας, ο κακός, ο δωρητής, ο βοηθός, ο αποστολέας και το πρόσωπο προς αναζήτηση.

Σε μια προσπάθεια ανίχνευσης των ψηφιακών αναλόγων στο πλαίσιο των διαδικτυακών παιχνιδιών παρατίθενται στη συνέχεια οι ανάλογες αντιστοιχίες: 1) ο ήρωας του παραμυθιού αντιστοιχεί στο avatar του παίκτη, το οποίο είτε είναι το θύμα μια κατάστασης ή αναζητεί κάτι. Αξίζει στο σημείο αυτό να σημειωθεί πως σε περιπτώσεις που ο ήρωας είναι θύμα μια επίθεσης, θύματα καθίστανται ταυτόχρονα και κάποια τερατάκια-κατοικίδια που τον συνοδεύουν και λειτουργούν ταυτόχρονα ως βοηθοί του, καθώς υφίστανται κι αυτά τις συνέπειες της επίθεσης, 2) ο δωρητής ταυτίζεται με τους χαρακτήρες του υπολογιστή (NPCs) που εφοδιάζουν τον παίκτη με πληροφορίες και μέσα/αντικείμενα που του είναι απαραίτητα, 3) ο κακός, αντιστοιχεί με τον εκάστοτε αντίπαλο, είτε αυτό είναι ένα τέρας του προγράμματος, είτε ένας άλλος παίκτης. Τα τέρατα του υπολογιστή ανάλογα με το βαθμό δυσκολίας που απαιτείται από τον παίκτη για την αντιμετώπισή τους διακρίνονται σε mobs (μικρότερης ισχύος) και bosses (μεγαλύτερης ισχύος), ενώ ο βοηθός του λαϊκού

παραμυθίου αντιστοιχεί με τα mounts, διάφορα ζώα που βοηθούν τον παίκτη στις μετακινήσεις του, αλλά και με τα pets που βοηθούν τον παίκτη στην εκπλήρωση δύσκολων αποστολών, 5) ο αποστολέας, ο οποίος και πάλι ταυτίζεται με κάποιον από τους χαρακτήρες του υπολογιστή (Npcs), 6) ο ψεύτικος ήρωας, που αντιστοιχεί με τους παίκτες που είναι χάκερς και προσπαθούν να εξαπατήσουν τον παίκτη και 7) το πρόσωπο προς αναζήτηση μπορεί να είναι ένα NPC, το οποίο με τη σειρά του μέσα από μια σειρά διαδοχικών ενεργειών θα βοηθήσει τον ήρωα την πορεία του. Εκτός από τη φορμαλιστική μέθοδο ανάλυσης των παιχνιδιών με βάση τη θεωρία του Propp, θεωρίες οι οποίες μπορούν να αποδειχτούν γόνιμες και εποικοδομητικές στην κατανόηση των αφηγηματικών τεχνικών του παραμυθίου είναι τα σενάρια βασισμένα σε στόχο (goal based scenarios), το μοντέλο της διαδρομής του ήρωα (model of hero's journey) και το μοντέλο των τριών δράσεων του Lindley (Κοκκινιά, 2016, σ. 18).

Στα παιχνίδια εντοπίζεται μια αναπαράσταση στοιχείων της πραγματικής ζωής, πολλές φορές βέβαια τροποποιημένα ή και πλήρως αντεστραμμένα με στοιχεία του φανταστικού κόσμου, που δημιουργούν μια νέα πραγματικότητα. Πρόκειται για μία αναδιάταξη στοιχείων της πραγματικότητας, όπως συμβαίνει στο παραμύθι. Με υλικά της πραγματικότητας και της καθημερινότητας, υλικά τα οποία συναντάμε κατά κόρον και στο παραμύθι, δημιουργείται μια νέα πραγματικότητα, που αντιδιαστέλλεται σε σχέση με τη συμβατική. Πολλές φορές, ενώ τα φανταστικά στοιχεία είναι πλήθος και βρίθουν τόσο στο παιχνίδι όσο και στο παραμύθι, υπάρχει παρόλα αυτά μια προσκόλληση για μια αιτιολόγηση δευτερευόντων στοιχείων με βάση νόμους και κανόνες της πραγματικότητας (Luthi, 2018, σσ. 202-203). Σύμφωνα με τον Max Luthi, η απομάκρυνση από την πραγματικότητα δεν είναι πλήρης, αλλά ο τρόπος αναπαράστασης αυτής δεν είναι νατουραλιστικός, δεν είναι οικείος. Στην ίδια παρατήρηση προβαίνει και η Πολύζου, επισημαίνοντας πως με τον μύθο γενικότερα «καταδεικνύεται η δημιουργική φαντασία, η οποία ενίοτε υπάρχει σε ένα ρεαλιστικό μοτίβο» και συνεχίζει «ο άνθρωπος ως homo narrans και homo fabulosus αρέσκεται να μεταφέρει την κοσμοθεωρία του μέσω των διαφόρων μορφών διήγησης, συνδυάζοντας τη λογική με τη φαντασία» (Πολύζου, 2019, σσ. 7-8). Όπως επισημαίνει άλλωστε και ο Dickey, η αφήγηση είναι πανταχού παρούσα στην ανθρώπινη συλλογιστική, καθώς επιτρέπει στον άνθρωπο να νοηματοδοτήσει τις εμπειρίες του (Κοκκινιά, 2016, σ. 12).

Αξίζει στο σημείο αυτό να αναφερθεί πως εκτός από ομοιότητες, εντοπίζονται και διαφορές μεταξύ των ψηφιακών παιχνιδιών και των αντίστοιχων αναλογικών παιχνιδιών ρόλων αλλά και των ειδών του έντεχνου προφορικού λόγου. Σημαντική διαφορά αποτελεί το γεγονός ότι τα ψηφιακά παιχνίδια βασίζονται κυρίως στην εικόνα σε συνδυασμό πάντα βέβαια με το λόγο και τον ήχο, σε αντίθεση με τα αναλογικά επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων που εστιάζουν κυρίως στο λόγο. Μια ακόμη σημαντική διαφορά των επιτραπέζιων παιχνιδιών σε σχέση με τα ψηφιακά είναι ότι οι παρεμβάσεις και οι αλλαγές στους κανόνες του παιχνιδιού είναι αποτέλεσμα διαλόγου και συμφωνίας μεταξύ των παικτών, ενώ στην περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών πραγματοποιούνται με αναβάθμιση (update) του παιχνιδιού από την εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού. Αντίστοιχα, σε περίπτωση παραβίασης κανόνων του παιχνιδιού η τιμωρία επέρχεται από τους άλλους παίκτες στα αναλογικά παιχνίδια, ενώ στην περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών από την εταιρεία του παιχνιδιού μετά από αναφορές (reports) των παικτών. Τέλος, ο κόσμος του παιχνιδιού εξακολουθεί να υφίσταται στην περίπτωση του ψηφιακού παιχνιδιού και μετά την ολοκλήρωσή του (persistent world), ενώ στην περίπτωση των αναλογικών παιχνιδιών ολοκληρώνεται με το τέλος του παιχνιδιού. Ακόμη, στα ψηφιακά παιχνίδια ο παίκτης δύναται να αποθηκεύσει τις κινήσεις του και το επίπεδο του παιχνιδιού στον οποίο έχει φτάσει, γεγονός το οποίο δεν είναι εφικτό στα αναλογικά παιχνίδια. Αναφορικά με το χωροχρόνο του παιχνιδιού, αυτός παραβιάζεται πολύ πιο εύκολα στη περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών λόγω της φορητότητας των ηλεκτρονικών συσκευών, ενώ στην περίπτωση των αναλογικών παιχνιδιών επιλέγεται ένας συγκεκριμένος και γεωγραφικά οριοθετημένος χώρος όπου ο παίκτης βρίσκεται παρών με φυσική παρουσία. Ακόμη, Ο λόγος, ο οποίος υπάρχει και στα ψηφιακά παιχνίδια είναι πάντα διαμεσολαβημένος από τα τεχνολογικά μέσα, εν αντιθέσει με τα είδη της προφορικής αφήγησης που είναι άμεσος και προϋποθέτει τη διαπροσωπική επικοινωνία. Επιπρόσθετα, τα ψηφιακά παιχνίδια ως εμπορικά προϊόντα υπόκεινται σε πνευματικά δικαιώματα,

καθώς κατασκευάζονται από επώνυμους δημιουργούς, σε αντίθεση με τα είδη της προφορικής αφήγησης, τα οποία είναι ανώνυμα και αποτελούν προϊόν συλλογικής δημιουργίας μέσα από τους μετασηματισμούς που υπόκεινται κατά την μετάδοσή τους από στόμα σε στόμα. Ακόμη στα ψηφιακά παιχνίδια ο βαθμός ταύτισης του παίκτη με τον ήρωα του παιχνιδιού είναι μεγαλύτερος από ότι με τους ήρωες της προφορικής αφήγησης λόγω της σχέσης που αναπτύσσει ο παίκτης με το avatar του, το οποίο και πλάθει ο ίδιος όπως επιθυμεί, ενώ στην περίπτωση του παραμυθιού για παράδειγμα ο αποδέκτης της αφήγησης ταυτίζεται με τον ήρωα μέσω κοινών γνωρισμάτων που διαθέτουν, χωρίς όμως ο ίδιος να παίζει ρόλο στη διαμόρφωση του ήρωα.

Ψηφιακά παιχνίδια ρόλων και άλλα είδη λαϊκής αφήγησης και τέχνης

Πέρα όμως από τα στοιχεία του παραμυθιού ή του θρύλου που εντοπίζονται στα ψηφιακά παιχνίδια, απαντώνται σε αυτά και άλλα είδη λαϊκής αφήγησης ή λαϊκής τέχνης. Μέσα στο παιχνίδι εγκιβωτίζονται συχνά γρίφοι, η επίλυση των οποίων αποδίδει στον παίκτη χρήσιμα αντικείμενα για τον εξοπλισμό του και την εξέλιξή του στο παιχνίδι (Λυγκιάρης & Δεληγιάννης, 2017, σ. 23). Οι γρίφοι που εμπεριέχονται μέσα στα παιχνίδια, μπορούν να θεωρηθούν μια εξέλιξη των αινιγμάτων, βασικού είδους της λαϊκής αφήγησης. Επιπλέον, τα ξόρκια των χαρακτήρων του παιχνιδιού παραπέμπουν στις επωδές της παραδοσιακής κοινωνίας. Η πρόσληψη και η ενσωμάτωση ειδών λαϊκής αφήγησης στα ψηφιακά παιχνίδια, συμβάλλει και σε τροποποιήσεις των ίδιων των ειδών της λαϊκής αφήγησης, καθώς αυτά δέχονται τροποποιήσεις της αρχικής μορφής τους και διαχέονται εκ νέου στον προφορικό πολιτισμό μέσω του παιχνιδιού. Άλλες μορφές της σύγχρονης ηλεκτρονικής λαϊκής τέχνης που αναπτύσσονται με αφόρμηση το παιχνίδι και διαχέονται εκ νέου σε αυτό σε μια σχέση αλληλεπίδρασης είναι τα cinematics, machinima ή memes. Οι παραπάνω όροι αναφέρονται σε βίντεο που εκκινούν από το περιβάλλον του παιχνιδιού και προσδίδουν σε αυτό μια διαφορετική διάσταση, συχνά χιουμοριστική. Το είδος αυτό εμφανίζει έντονες ομοιότητες με το είδος των αντιπαρομιιών, οι οποίες για να γίνουν κατανοητές απαιτούν απαραίτητα τη γνώση της αρχικής παρομιίας.

Τα easter eggs αποτελούν μια ακόμα τέτοια περίπτωση. Πιο συγκεκριμένα, πρόκειται για αναφορές του σχεδιαστή παιχνιδιών (developer) σε στοιχεία της αρεσκείας του, οι οποίες παραπέμπουν σε άλλα ψηφιακά παιχνίδια, κινηματογραφικές ταινίες ή λογοτεχνικές αφηγήσεις, τις περισσότερες φορές είναι του συρμού και τυγχάνουν ιδιαίτερης αποδοχής και αναγνώρισης από τους παίκτες. Η μέθοδος αυτή είτε μπορεί να επιβραδύνει την εξέλιξη του παιχνιδιού, είτε μπορεί να εμφανίζεται μετά την κατοχύρωση του ανώτερου level του παιχνιδιού και με σκοπό την επιμήκυνσή του. Τέλος, ένα εξίσου σημαντικό είδος λαϊκής τέχνης που αναπτύσσεται γύρω από τα ψηφιακά παιχνίδια είναι το λεγόμενο «cosplay» ή κοστουμοπαιχνίδι όπως αποδίδεται στα ελληνικά. Ο όρος cosplay προέρχεται από το συνδυασμό των λέξεων «costume» και «play». Το cosplay συνιστά κι αυτό ένα είδος παιχνιδιού ζωντανής δράσης που προσιδιάζει με το λαϊκό δρώμενο του καρναβαλιού και φλερτάρει με τη διαμεσικότητα (Τιμπλαλέξη, 2014, σ. 156). Άλλωστε, όπως αναφέρει κι ο Χουιζίνγκα «ό, τι έχει να κάνει με τα έθιμα των σατουρναλίων και του καρναβαλιού ανήκει στο παιχνίδι» (Χουιζίνγκα, 2010, σ. 27). Η κυριότερη διαφορά του με το καρναβάλι έγκειται στο γεγονός ότι στην περίπτωση του cosplay η μίμηση επιδιώκεται να είναι όσο το δυνατόν πιο πιστή και ακριβής προς τη μορφή του χαρακτήρα, με την μορφή του χαρακτήρα. Οι παίκτες αντλούν την αμφίεσή τους από τους χαρακτήρες των παιχνιδιών ή από ήρωες που προϋπάρχουν σε άλλα αφηγηματικά μέσα, όπως από τους χαρακτήρες (anime) ιαπωνικών κινουμένων σχεδίων (animation) κ.τ.λ. Συχνά, βέβαια επιδιώκεται ο μεταμφιεσμένος να αναπαράγει εκτός από την εξωτερική εμφάνιση, και τη συμπεριφορά του avatar, όπως η φωνή του ή ο τρόπος κίνησής του.

Τέλος, ο επικοινωνιακός χαρακτήρας του παιχνιδιού, αλλά και η διάχυση μέσω αυτού στην κοινωνία νέων στοιχείων, συνηγορούν στην κατάταξή του σε λαογραφικό φαινόμενο. Ο Πούχνερ (2014) σχετίζει την κατασκευή της κοινωνικής πραγματικότητας με τη θεατρικότητα, η οποία όταν λειτουργεί σε δεδομένα καθημερινής ζωής ταυτίζεται με την παραστατικότητα ή τελεστικότητα (performativity). Η τελευταία, σύμφωνα πάντοτε με το συγγραφέα, προϋποθέτει την παρουσία

ανθρώπινων σωμάτων σε διάδραση, η οποία δημιουργεί μία ιδιαίζουσα επικοινωνιακή κατάσταση (performance) . Τα festive events και τα festival events είναι και τα δύο εκδηλώσεις εντός του παιχνιδιού, οι οποίες αφορμώνται από την πραγματικότητα και αφορά τη διάδραση όχι ανθρώπινων σωμάτων αλλά εικονικών σωμάτων. Η διαφορά είναι ότι τα festive events είναι εκδηλώσεις που ανάγουν την προέλευσή τους στις εποχές του έτους, ενώ τα festival events σε κάποιο γεγονός της επικαιρότητας ή πρόσωπο του συρμού της συμβατικής κοινωνικής πραγματικότητας. Με την εισαγωγή στοιχείων της κοινωνικής πραγματικότητας στα παιχνίδια, οι αρχετυπικές μορφές παραμυθιών που εντοπίζονται σε αυτά επικαιροποιούνται και προσαρμόζονται στον τόπο και το χρόνο, αποκτώντας ιστορική διάσταση. Πρόκειται για το γνωστό τρόπο επιβίωσης των λαϊκών παραμυθιών, την προσαρμογή τους, η οποία είναι κι αυτή που τους επιτρέπει να εξακολουθούν να ζουν.

Αντί επιλόγου

Όσον αφορά την κρίση και αξιολόγηση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού με βάση τους όρους της παιδιάς και του παιχνιδιού, θα λέγαμε πως το ψηφιακό παιχνίδι συνιστά μια ενδιάμεση υβριδική κατηγορία, το οποίο ενσωματώνει στοιχεία κι από τις δύο κατηγορίες. Ιδιαίτερα το αφηγηματικό παιχνίδι ρόλων συνιστά μια ιδιαίτερη περίπτωση παιχνιδιού, η οποία εμφανίζει έντονα κοινά γνωρίσματα με την παράσταση της προφορικής αφήγησης της αγροτικής κοινωνίας. Από την άλλη πλευρά, οι κοινότητες των παικτών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών συνιστούν ένα νέο είδος λαϊκής κοινότητας, με τα μέλη τους να μοιράζονται το κοινό ενδιαφέρον τους για το παιχνίδι.

Σχετικά με την άποψη ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αλλοιώνουν τα παραμύθια, από όπου αντλούν το αφηγηματικό τους υλικό, η απάντηση δίνεται από τους ίδιους τους Grimm, οι οποίοι προβλέποντας τις μεταγενέστερες διασκευές των παραμυθιών στα κόμικς, στον κινηματογράφο ή στα ψηφιακά παιχνίδια σημείωναν: «Είναι φυσικά αναμφίβολο πως η ζωντανή ποιητική παράδοση καλεί και ευνοεί τέτοιες λογής συνθέσεις και ανασυνθέσεις, χωρίς τις οποίες θα έμενε στείρα και νεκρή» (Grimm, 1994, σ. 35). Σε αυτή την κινδυνολογία για αλλοίωση των πρωταρχικών μορφών του παραμυθιού, η απάντησή μας είναι η αντιμετώπιση του ψηφιακού παιχνιδιού, όχι ως ενός φορέα αλλοίωσης του παραμυθιού, αλλά ως ενός φορέα διάσωσης του. Όπως όλα τα φαινόμενα του λαϊκού πολιτισμού δεν είναι στατικά, αλλά εξελισσόμενα, έτσι και το παιχνίδι δεν παραμένει στατικό αλλά εξελίσσεται και ανασχηματίζεται κατά τη διάρκεια των ετών μέσω των μετασχηματισμών του σε νέες μορφές.

Από αισθητική σκοπιά, τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να θεωθούν επιτυχημένα καλλιτεχνικά δημιουργήματα με όρους τέχνης και κυρίως, όπως αναδείχτηκε παραπάνω, με όρους λαϊκής τέχνης. Πολλοί είναι αυτοί που ισχυρίζονται πως τα ψηφιακά παιχνίδια αγγίζουν τα όρια του κιτς, ως ένα μείγμα ετερόκλητων στοιχείων, στοιχείων της παραδοσιακής αόριστης εποχής του παραμυθιού και δεικτών της σύγχρονης πραγματικότητας. Νομίζω πως η καλλιτεχνική κριτική και αξιολόγηση των ψηφιακών παιχνιδιών σε σύγκριση με τα παραμύθια ή άλλα είδη της λαϊκής αφήγησης από τα οποία συχνά αφορμώνται, θα ήταν το λιγότερο άδικη και αντιεπιστημονική. Τα ψηφιακά παιχνίδια, ως πολιτισμικά προϊόντα και παράγωγα της εποχής τους, δε θα έπρεπε να εξετάζονται με κριτήρια προγενέστερων εποχών, καθώς μια τέτοια ενέργεια θα ήταν αναχρονιστική, αλλά ούτε και να αντιμετωπίζονται ως επικουρικά είδη των παραμυθιών, υποβαθμίζοντας με τον τρόπο αυτό την αξία τους. Πρόκειται για νέα αυτόνομα πολιτισμικά φαινόμενα με τη δική τους αυτοτελή και εγγενή αξία, η οποία δεν απαιτεί τη συνδρομή των μεθόδων μελέτης άλλων ειδών τέχνης. Άλλωστε, το μέσο είναι διαφορετικό και η αξιολόγηση του ψηφιακού παιχνιδιού με όρους γραπτής έκφρασης, θα αναδεικνυόταν σε μια προσπάθεια κριτικής του ψηφιακού παιχνιδιού με διαφορετικά μέτρα και σταθμά από αυτά που του αρμόζουν, υποβαθμίζοντάς το απλά σε ένα «φτωχό αδερφό» του παραμυθιού.

Βιβλιογραφία

- Γκασούκα, Μ., & Φουλίδη, Ξ. (2012). *Σύγχρονοι Ορίζοντες των Λαογραφικών Σπουδών: Εννοιολογικό Πλαίσιο, Έρευνα, Φύλο, Διαδίκτυο, Σχολείο*. Σιδέρης.
- Grimm (1994). *Τα παραμύθια των αδελφών Γκριμμ*, μτφρ. Μ. Αγγελίδου. Άγρα.
- Caillois, R. (2001). *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι: Η μάσκα και ο ίλιγγος*, μτφρ. Κούρκουλος Ν. Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Καπλάνογλου, Μ. (2017). Τα παραμύθια, τα παιδιά και το σπίτι: Τρεις λέξεις στη σκιά της ιστορίας. Στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρας (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας, Διάδοση και μελέτη*, (σσ. 45-57). Gutenberg.
- Κατσαδώρας, Γ. (2013). Η επιστήμη της λαογραφίας στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή. Η ηλεκτρονική προφορικότητα στο *Επιστήμες της εκπαίδευσης. Από την ασθενή ταξινόμηση της Παιδαγωγικής στη διεπιστημονικότητα και στον επιστημονικό υβριδισμό* (σσ. 99-122). Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου και Ταξιδευτής.
- Κατσαδώρας, Γ. (2017) Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Γκριμ: Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χρ. Ζαφειρόπουλος, Γ. Κατσαδώρας, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Τσερπές (επιμ.), *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας. Διάδοση και μελέτη*. Gutenberg.
- Κοκκινιά, Μ. (2016). *Έρευνα για τη λειτουργία των μοτίβων αφήγησης στα ψηφιακά παιχνίδια μαθηματικών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση μέσω της χρήσης του εκπαιδευτικού ψηφιακού παιχνιδιού "Villainy Inc"*. Διπλωματική εργασία. Διαπανεπιστημιακό Διατηρητικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Τεχνολογίες της επικοινωνίας και της πληροφορίας για την εκπαίδευση.
- Luthi, M. (2018). *Το λαϊκό παραμύθι ως ποίηση: Αισθητική και ανθρωπολογία*, μτφρ. Κατρινάκη Ε. Πατάκη.
- Λουκάτος, Δ. (1985). Μορφές και σχήματα του μυθικού λόγου. *Διαβάζω*, 130.
- Λυγκιάρης, Μ., & Δεληγιάννης Ι. (2017). *Ανάπτυξη Παιχνιδιών: Σχεδιασμός διαδραστικής αφήγησης: Θεωρίες, τάσεις και παραδείγματα*. Fagotto.
- Μαλαταμπέ, Ε. (2015). Τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων ως σύγχρονες λαϊκές αφηγήσεις, *Στα Πρακτικά του Συνεδρίου Μεταπτυχιακών Φοιτητών και Υποψήφιων Διδασκτόρων του Τμήματος Φιλολογίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών (8-11 Ιουλίου 2015)*, σσ. 110-115.
- Μερακλής, Μ. (2011³). *Ελληνική Λαογραφία. Κοινωνική Συγκρότηση, ήθη και έθιμα, Λαϊκή Τέχνη*. Καρδαμίτσα.
- Μίσιοι Μ., & Κουκουλάς, Γ. (2017). Όταν τα παραμύθια των αδελφών Grimm επιστρέφουν στους ενήλικους: Η περίπτωση των κόμικς στο Μ. Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Μ. Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρας, (επιμ.) *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας, Διάδοση και μελέτη* (σσ. 785-798). Gutenberg.
- Bausinger, H. (2009). *Ο λαϊκός πολιτισμός στον κόσμο της τεχνολογίας*, επιμέλεια Μ. Καπλάνογλου. Πατάκης.
- Ong, W. (1997). *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*, μτγρ. Κ. Χατζηκυριάκου, επιμ. Θ. Παραδέλλης, Ηράκλειο. Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Παπαηλία, Π., & Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή εθνογραφία*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.
- Παπαχριστοφόρου, Μ. (2013). *Μύθος, λατρεία, ταυτότητες στο «νησί της Καλυψώς»*. Παπαζήσης.
- Πολύζου, Ευ. (2019), *Μύθοι-Θρύλοι: η απόδοση της γυναικείας υπερφυσικής μορφής στην ψηφιακή αφήγηση και εκπαίδευση*. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο και Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας. Κοινό Διαπανεπιστημιακό Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Δημιουργική Γραφή».
- Πούχνερ, Β. (2014). *Δοκίμια για τη λαογραφική θεωρία και τη φιλοσοφία του πολιτισμού*. Ηρόδοτος.

- Τιμπλαλέξη, Ε. (2014). *Αναλογικά και ψηφιακά παιχνίδια ρόλων: Η μαθησιακή και θεατρική διάσταση*. Διδακτορική διατριβή, ΕΚΠΑ, Τμήμα Θεατρικών Σπουδών.
- Howard, R. G. (2016). Η νέα κανονικότητα του ψηφιακού υβριδισμού. Στο Αυδίκος Ευ. (επιμ.) *Πολιτισμοί του Διαδικτύου* (σσ. 45-71). Πεδίο.
- Χουιζίνγκα, Γ. (2010). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, μτφρ. Λυκιαρδόπουλος Γ., Ροζάνης Σ. Γνώση.
- Ben-Amos, D. (1971). Toward a Definition of Folklore in Context. *The Journal of American Folklore*, 84.
- Χρήστου, Ι. (2007). *Παιδί και ηλεκτρονικό παιχνίδι*. Ταξιδευτής.
- Χρυσανθοπούλου, Β. (2017). Νέα Προφορικότητα, Λαογραφία και η έννοια του «τρίτου χώρου». *Τόποι μνήμης στην Καστελλοριζιακή μετανάστευση και διασπορά*, (σσ. 103-114). Παπαζήσης.
- Abrahams, R. D. (1981). *Deep down in the jungle: Black American Folklore from the Streets of Philadelphia*. Transaction Publishers.
- Baker-Sperry, L., & Grauerholz, L. (2003). The pervasiveness and Persistence of the Feminine Beauty Ideal in Children's Fairy tales, *Gender & Society*, σσ. 711-726.
- Bateson, G. (1985). A Theory of Play and Phantasy. Στο Bruner, J. S., Jolly, A., Sylva, K. (επιμ.) *Play, Its Role in Development and Evolution*, σσ. 119-129.
- Bauman, R. (1975). Verbal Art as Performance, *American Anthropologist* 77(2), σσ. 291-302.
- Dundes, A. (2007). On Game Morphology: A study of the Structure of Non-Verbal Folklore. *Meaning of Folklore: The Analytical Essays of Alan Dundes*. University Press of Colorado Utah State University Press, σσ. 156-163.
- Gelfand, L. (2010). *Playing with Stories: Morphology and Meaning in Digital Games Based on Fairy Tales*. The University of Advancing Technology, Associate Professor Conference. American Folklore Society Conference.
- Gervás, P. (2013). *Propp's Morphology of the Folk Tale as a Grammar for Generation*. Workshop on Computational Models of Narrative, a satellite workshop of CogSci: The 35th meeting of the Cognitive Science Society.
- Järvinen, A. (2008). Games without frontiers, *Theories and Methods for Game Studies and Design*. Doctoral dissertation study for Media Culture University of Tampere, Finland.
- Orinn, E. K. (1962), Heroes, Villains and Fools as Agents of Social Control. In *Social Types: Process, Structure and Ethnos*, (σσ. 12-18). Aegis Publishing Company.