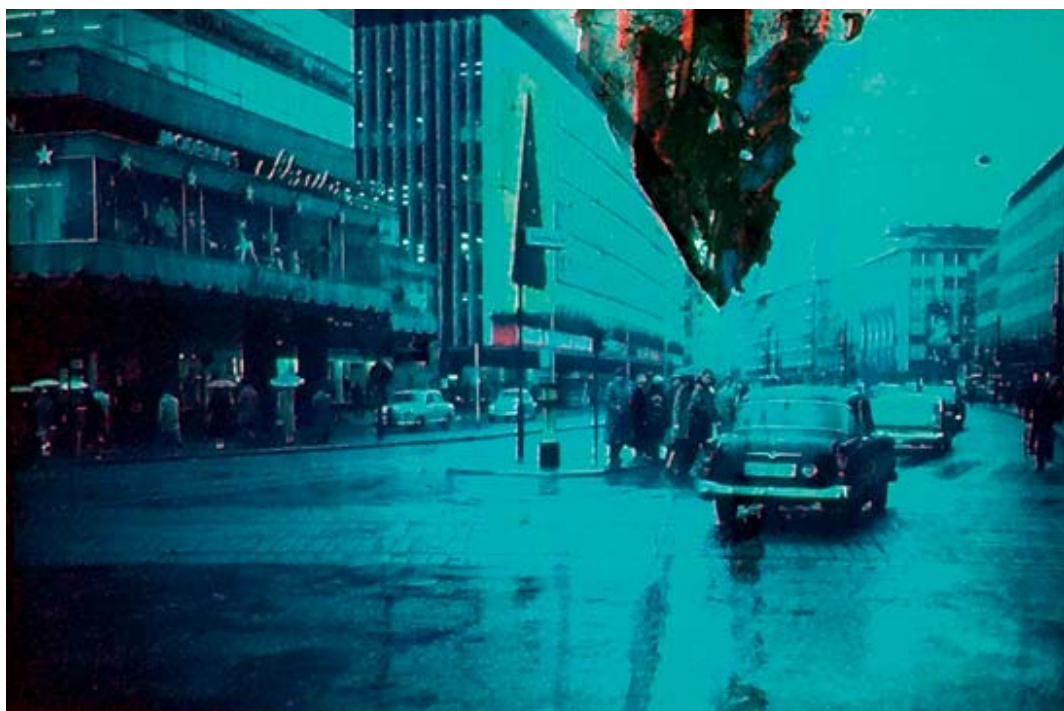


Έρ ε ι σ μ α / Ereisma

ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

*Περιοδικό του Εργαστηρίου Νεότερης και Σύγχρονης Ιστορίας
του Τμήματος Ιστορίας και Εθνολογίας*

*Journal of the Laboratory of Modern and Contemporary History,
Department of History and Ethnology*



Τεύχος 2 / Issue 2

Δεκέμβριος 2021 / December 2021

ΔΗΜΟΚΡΙΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΡΑΚΗΣ
DEMOCRITUS UNIVERSITY OF THRACE

ISSN: 2732-6195

© Απαγορεύεται κάθε αναπαραγωγή του υλικού του περιοδικού χωρίς την αναφορά στον συγγραφέα, τον τίτλο του άρθρου και το τεύχος καθώς και τις σελίδες του περιοδικού *Έρεισμα για την Ιστορία*.

© Any reference to the content of the articles of the journal should state the writer, the title of the article and the issue number and pages of the journal *Ereisma for History*.

Εικόνα εξωφύλλου © **Φιόνα Μουζακίτη** | Cover photo © **Fiona Mouzakiti**, *Oblivion*, 34x25, μικτή τεχνική, lightbox.

Ευχαριστούμε την Φιόνα Μουζακίτη για την παραχώρηση του έργου του εξωφύλλου.

ΕΡΕΙΣΜΑ/EREISMA *για την Ιστορία* Ετήσιο επιστημονικό περιοδικό του Εργαστηρίου Νεότερης και Σύγχρονης Ιστορίας και Ιστορικής Εκπαίδευσης του Τμήματος Ιστορίας και Εθνολογίας Δημοκριτείου Πανεπιστημίου Θράκης • **Διεύθυνση έκδοσης:** Αθηνά Συριάτου • **Επιστημονική επιτροπή:** Ελπίδα Βόγλη, Βασίλης Δαλκαβούκης, Βασιλική Κράββα, Ελεονώρα Ναξίδου, Άγγελος Παληκίδης, Κυριάκος Σγουρόπουλος, Αθηνά Συριάτου, Παναγιώτα Τζιβάρα, Γιώργος Τσιγάρας, Νικόλαος Χρύσης • **Επιτροπή έκδοσης:** Σπύρος Κακουριώτης, Κρυσταλλία Μαρκάκη, Αθηνά Συριάτου, Κατερίνα Τσέκου • **Επικοινωνία:** Π. Τσαλδάρη 1, 69 100, Κομοτηνή | asyriato@he.duth.gr • **ISSN:** 2732-6195

ΕΡΕΙΣΜΑ/EREISMA *for History* Annual Journal of the Laboratory of Modern and Contemporary History and Historical Education of the Department of History and Ethnology, Democritus University of Thrace • **Editor in Chief:** Athena Syriatou • **Editorial Committee:** Nikolaos Chrissis, Vassilis Dalkavoukis, Vassiliki Kravva, Eleonora Naxidou, Angelos Palikidis, Kyriakos Sgouropoulos, Athena Syriatou, Giorgos Tsigaras, Panagiota Tzivara, Elpida Vogli • **Issue Editors:** Spyros Kakouriotis, Krystallia Markaki, Athena Syriatou, Katerina Tsekou • **Contact:** 1, P. Tsaldari, 69 100, Komotini | asyriato@he.duth.gr • **ISSN:** 2732-6195

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ / TABLE OF CONTENTS

ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΙΛΤΖΑΝΙΔΟΥ, Γυναικείες δωρεές σε ναούς της υστεροβυζαντινής περιόδου: Παραδείγματα από τη βυζαντινή Λακωνία.....	7
ΧΡΗΣΤΟΣ ΜΠΟΥΡΗΣ, Βρετανοί αποικιακοί αξιωματούχοι στην Αίγυπτο μετά το 1882: Συμβιβασμοί και μεταρρυθμιστικά οράματα.....	23
ΕΥΣΤΑΘΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΑ, Ιστορικές αποτυπώσεις και εθνικές αναπαραστάσεις στον λόγο λογοτεχνικών κειμένων των σχολικών εγχειριδίων: Η περίπτωση των <i>Νεοελληνικών Αναγνωσμάτων</i> της Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης (1923).....	31
ΣΠΥΡΟΣ ΚΑΚΟΥΡΙΩΤΗΣ, Η προσφυγική κρίση της δεκαετίας του 1930 μέσα από το παράδειγμα της Γαλλίας.....	44
ΑΝΝΑ ΜΠΑΤΖΕΛΗ, Το Ολοκαύτωμα στις υπό βουλγαρική κατοχή περιοχές της Γιουγκοσλαβίας και της Ελλάδας (1941-1943).....	61
ΜΑΡΙΑ ΣΤΥΛΙΑΝΟΥ, Αναπαραστάσεις πολέμου, δημόσια γλυπτική και το βλέμμα των μαθητών. Η περίπτωση της Καβάλας.....	75
ΚΩΣΤΑΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ, Παίζοντας με την Ιστορία: Τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια ως φορείς δημόσιας ιστορίας. Θερμοί και ψυχροί πόλεμοι, προβληματικές αποτυπώσεις και πολιτική ατζέντα.....	85
ΒΙΒΛΙΟΚΡΙΣΙΕΣ	
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΤΟΡΤΟΜΑΝΗ, Sakis Gekas, <i>Xenocracy</i>	100
ΑΝΝΑ ΠΑΛΗΚΙΔΟΥ, Βαγγέλης Καραμανωλάκης, <i>Ανεπιθύμητο παρελθόν</i>	104
ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ/ABSTRACTS.....	108

Παίζοντας με την Ιστορία

Τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια ως φορείς δημόσιας ιστορίας: Θερμοί και ψυχροί πόλεμοι, προβληματικές αποτυπώσεις και πολιτική ατζέντα

Κώστας Κωνσταντινίδης

Μεταπτυχιακός Φοιτητής ΜΠΣ Δημόσιας Ιστορίας του ΕΑΠ

Η άνοδος της βιομηχανίας των επιτραπέζιων παιχνιδιών και η θέση τους στην ποπ κουλτούρα

Ήδη από την αρχαία εποχή το παιχνίδι αποτελούσε θεμελιώδες στοιχείο της κουλτούρας και του πολιτισμού. Ο Homo Ludens, ο παίζων άνθρωπος, σύμφωνα με τον Johan Huizinga, έχει ενσωματώσει την έννοια του παιχνιδιού σχεδόν σε κάθε δραστηριότητά του. Παίζουμε μουσική, παίζουμε με τις λέξεις, παίζουμε θέατρο, παίζουμε διάφορα αθλήματα, και φυσικά παιχνίδια, ικανοποιώντας ψυχολογικούς αλλά και τελετουργικούς σκοπούς.¹ Ο Jerome De Groot στο βιβλίο του *Consuming History: historians and heritage in contemporary popular culture* μελετά ενδελεχώς την πρόσληψη της ιστορίας από την ποπ (δημοφιλή) κουλτούρα και αναλύει ξεχωριστά το κάθε μέσο, όπως τον κινηματογράφο, την τηλεόραση, τα βίντεο-παιχνίδια κ.α. ως φορείς δημόσιας ιστορίας.² Παρόλα αυτά δεν ασχολείται παρά ελάχιστα με την κατηγορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών³ και αυτό εξηγείται εύκολα, αφού το βιβλίο του έχει εκδοθεί το 2009, στο μεταίχμιο της τεράστιας, αναλογικά, εμπορικής ανόδου τους.⁴ Αυτό ακριβώς το μεγάλο άνοιγμα της βιομηχανίας στο ευρύ κοινό, σε συνάρτηση με την ιστορική, πολιτική και στρατιωτική θεματολογία με την οποία εμφανίζεται ένα σημαντικό ποσοστό των παιχνιδιών αυτών, μας προκαλεί σε αυτό το σύντομο άρθρο να εξετάσουμε κάποιες από τις ιστορικές αναπαραστάσεις, τα ηθικά διλήμματα των παικτών, αλλά και την πολιτική ατζέντα που ενίοτε δεν διστάζουν να ενσωματώσουν οι δημιουργοί μέσα σε ένα τέτοιο προϊόν πολιτισμού μαζικής κατανάλωσης και χαλαρής οικογενειακής διασκέδασης, αλλά και ταυτόχρονα εν δυνάμει εκπαιδευτικού εργαλείου και φορέα ιδεών και δημόσιας ιστορίας. Θα πρέπει όμως αρχικά να αποφανθούμε κάποια πράγματα, που ενδεχομένως, στην ακόμα σχετικά μικρή σε μέγεθος και

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: a study of the play element in culture*, The Beacon Press, Boston, 1992, σ. 5.

² Jerome De Groot, *Historians and heritage in contemporary popular culture*, Routledge, London and New York, 2009, σ. 7-10.

³ Στο ίδιο, σ. 144-145. Συγκεκριμένα αναφέρει τα πολεμικά παιχνίδια (wargames) με μινιατούρες (χειροποίητα ή εμπορικά μοντέλα σε κλίμακα, καθώς και τερέν μάχης πάνω σε τοπογραφικούς χάρτες είτε σε τρισδιάστατες ιδιοκατασκευές).

⁴ Ο τζίρος της βιομηχανίας παραμένει μικρός σε σχέση για παράδειγμα με αυτόν των βιντεοπαιχνιδιών, μιας παρεμφερούς δηλαδή βιομηχανίας. Σύμφωνα με την ESA (Entertainment Software Association) το 2019 ο τζίρος μόνο από πωλήσεις βιντεοπαιχνιδιών που φτιάχτηκαν στις ΗΠΑ ήταν 35,4 δις δολάρια (<https://www.theesa.com/press-releases/u-s-video-game-content-generated-35-4-billion-in-revenue-for-2019/> - πρόσβαση 14/7/2020), ενώ σύμφωνα με την Wikipedia ο αντίστοιχος των επιτραπέζιων παιχνιδιών το 2017 ήταν 7,2 δις δολάρια παγκοσμίως, με σταθερή όμως ανοδική πορεία (https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_game_industry - πρόσβαση 14/7/2020).

πρόσφατα αναδυόμενη ελληνική αγορά χόμπι-παιχνιδιών, αποτελούν terra incognita.⁵ Για ποια επιτραπέζια λοιπόν κάνουμε λόγο;

Μια πρόχειρη κατηγοριοποίηση των σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών θα τα χώριζε σε τέσσερις μεγάλες κατηγορίες: παιχνίδια ευρείας κατανάλωσης (όπως η «Monopoly» ή το «Risk»), παιχνίδια ρόλων (τα λεγόμενα και *pen&paper games*), παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες (όπως το πολιτιστικό φαινόμενο που ονομάζεται «Magic: The Gathering», με παγκόσμια πρωταθλήματα, έπαθλα εκατομμυρίων δολαρίων, αλλά και δευτερογενή αγορά στην οποία πωλούνται και ανταλλάσσονται σπάνιες κάρτες σε αμύθητα ποσά⁶) και τέλος χόμπι-παιχνίδια (*hobby games*), κατηγορία που την τελευταία δεκαετία παρουσιάζει ίσως το μεγαλύτερο ενδιαφέρον από πλευράς εμπορικότητας, ποικιλίας θεματικών και ποιοτικού σχεδιασμού, και η οποία θα μας απασχολήσει σε τούτο εδώ το άρθρο. Στέλεχος της βιομηχανίας κάνει λόγο σε άρθρο του για παραγωγή 5.000 τίτλων χόμπι-παιχνιδιών ετησίως,⁷ αριθμός που την τελευταία δεκαετία εμφανίζεται σημαντικά αυξημένος. Πλέον, στην μεγαλύτερη online τράπεζα δεδομένων, αλλά και δημόσιο χώρο συνάντησης της παγκόσμιας κοινότητας των παικτών επιτραπέζιων παιχνιδιών, με τον ίσως μειωτικό για τους συμμετέχοντες τίτλο *Boardgamegeek.com* (σε ελεύθερη μετάφραση «οι “σπασίκλης” των επιτραπέζιων παιχνιδιών»), βρίσκει κανείς καταχωρισμένα περίπου 100.000 παιχνίδια, το 40% περίπου των οποίων έχει εκδοθεί στο διάστημα 2009-2019, χωρισμένα σε 80 περίπου υποκατηγορίες. Ο ιστότοπος φιλοξενούσε ήδη δύο εκατομμύρια εγγεγραμμένους χρήστες τον Φεβρουάριο του 2019, σύμφωνα με δήλωση του ίδιου του δημιουργού της σελίδας σε σχετικό νήμα του φόρουμ.⁸ Πού οφείλεται όμως αυτή η άνοδος και τι άλλαξε στην поп κουλτούρα, ώστε να αναδυθεί ακόμα μία κραταιά παγκόσμια βιομηχανία;

Άνθρωποι της βιομηχανίας θεωρούν ότι οι επιπλέον αγορές εντός των ίδιων των video-games (διαφορετικές αποστολές, δυνατότερα όπλα, περισσότερος χρόνος παιχνιδιού κ.α.), δημιουργούν ελλιπή προϊόντα και αναγκάζουν τους παίκτες να στραφούν στην μετα-αγορά, εκτινάσσοντας το κόστος των παιχνιδιών. Αντίθετα, η αγορά ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, εξασφαλίζει ένα ολοκληρωμένο παιχνίδι, με μεγάλη επαναληψιμότητα (*replayability*) και μάλιστα χωρίς την εξάρτηση από το διαδίκτυο, την μπαταρία του κινητού τηλεφώνου ή την ψηφιακή τεχνολογία γενικότερα.⁹ Ο ψυχολογικός και κοινωνικός παράγοντας φαίνεται να παίζουν εξίσου σημαντικό ρόλο, καθώς η διαπροσωπική επαφή

⁵ Μαντώ Σιώμου, «Ελληνικά επιτραπέζια με... διεθνή καριέρα: επιτραπέζια παιχνίδια που φτιάχτηκαν στην Ελλάδα και κάνουν... διεθνή καριέρα, κερδίζοντας βραβεία σε εκθέσεις και περιοπτες θέσεις στα καταστήματα», *in.gr*, 30/1/2015 (<https://www.in.gr/2015/01/30/plus/features/ellinika-epitrapezia-me-diethni-kariera/> - πρόσβαση 13/7/2020).

⁶ Charlie Hall, “Magic: The Gathering’s Black Lotus sells for \$166K at auction, doubling its value”, *Polygon*, 5/3/2019 (<https://www.polygon.com/2019/3/5/18251623/magic-the-gathering-black-lotus-auction-price> - πρόσβαση 25/6/2020).

Η «θρυλική» κάρτα «Black Lotus» από το αρχικό σετ καρτών του παιχνιδιού το 1993, πουλήθηκε στον γνωστό ιστότοπο δημοπρασιών e-bay έναντι 166,100 δολαρίων, μέσα στο 2019.

⁷ Nick Bentley, “Publishers are treating games like a commodity and it’s going badly“, *Nick Bentley Games*, 2018 (<https://www.nickbentley.games/commodity-board-games/> - πρόσβαση 24/6/2020).

⁸ Scott Alden: “I’m pleased to announce that the Geek just surpassed 2 million registered users! [...]”, forum post, *Boardgamegeek.com*, 8/2/2019 (<https://boardgamegeek.com/thread/2147066/2000000-users> - πρόσβαση 13/7/2020).

⁹ Mason Boycott-Owen, “After books and vinyl, board games make a comeback: Tabletop games join trend for ‘the real thing’ over digital – and for having fun with other people”, *The Observer*, 13/5/2018 (<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/may/12/millennials-drive-board-games-revival> - πρόσβαση 16/7/2020).

και η κοινωνικοποίηση που επιβάλλεται από ένα αναλογικό παιχνίδι, προσφέρουν έναν υγιή τρόπο αλληλεπίδρασης με άλλα άτομα στον ίδιο χώρο και ο παίκτης αναγκάζεται να εγκαταλείψει την απρόσωπη επικοινωνία του διαδικτύου, πράγμα που έχει θετική επίδραση στον ψυχισμό του.¹⁰ Δεν είναι τυχαίο ότι πολλές εταιρείες έχουν εντάξει στις πρακτικές τους το gamification, την παιχνιδοποίηση, ως μέθοδο ανάπτυξης της ομαδικότητας και της βελτιστοποίησης των επιδόσεων των στελεχών τους με τη συμμετοχή τους σε συνεργατικά παιχνίδια, όπως για παράδειγμα τα δημοφιλή εδώ και λίγα χρόνια «δωμάτια απόδρασης».¹¹ Τέλος, θα αναφέρουμε και την αλλαγή των κοινωνικών και των επαγγελματικών προτύπων επιτυχίας, με τους νέους μεγιστάνες της Silicon Valley, ως εκφραστές του αμερικανικού ονείρου, να αποτελούν μέλη αυτής της ευρύτερης κοινότητας με τα ίδια ενδιαφέροντα και τις ίδιες πολιτισμικές αναφορές. Η οικονομική επιτυχία και το νεαρό της ηλικίας τους απενοχοποίησαν τον κοινωνικό απομονωτισμό της υποκουλτούρας του «σπασίκλα» (στη σχετική αργκό αναφέρεται ως nerd ή geek), η οποία από «ταυτότητα» με μειωτικές συνδηλώσεις θα αποτελέσει συνώνυμο του πνευματικά καλλιεργημένου και εκφραστή της σαρωτικής επέλασης της τεχνολογίας ως επαγγελματικής ουτοπίας αλλά και θα χαιρετιστεί ως «ενσάρκωση» των ηρώων και υπερηρώων της ποπ κουλτούρας. Κόμικ ήρωες (Marvel, DC κ.α.), αλλά και δημοφιλείς χαρακτήρες σε τηλεοπτικές σειρές υψηλής θεαματικότητας (π.χ. «Big Bang Theory») αντανakλούν αυτήν την «πνευματική υπεροχή» της STEM (Science, Technology, Engineering, Math) νοημοσύνης.¹² Τα επιτραπέζια παιχνίδια ενσωμάτωσαν αυτές τις νοοτροπίες και ενσωματώθηκαν και αυτά με τη σειρά τους στη νέα αυτή τάση, αρχικά ως προϊόντα ρετρό-νοσταλγίας, όπως συνέβη και με την εμπορική επάνοδο των δίσκων βινυλίου, και έπειτα ως αυτόνομη και σύγχρονη υποκατηγορία ποπ κουλτούρας με δική της δυναμική που αποτυπώνεται στις μεγάλες εκθέσεις (conventions), όπως η «Essen Spiel» στη Γερμανία και η «GenCon» στις ΗΠΑ, που δέχονται δεκάδες χιλιάδες επισκέπτες από όλον τον κόσμο και αποτελούν σημεία αναφοράς για την ετήσια παραγωγή παιχνιδιών.

Στην Ελλάδα η παραγωγή επιτραπέζιων την τελευταία δεκαετία έχει σημειώσει αρκετά μεγάλη άνοδο, είτε με μεταφρασμένα παιχνίδια είτε με πρωτότυπους τίτλους, από Έλληνες σχεδιαστές και ελληνικές εταιρείες παραγωγής και διανομής οι οποίες μάλιστα συμμετέχουν στις μεγάλες διεθνείς εκθέσεις.¹³ Επιπλέον το χόμπι στοχεύει σε μεγαλύτερο κομμάτι της αγοράς μέσω νέων καταστημάτων λιανικής αλλά και καταστημάτων υγειονομικού ενδιαφέροντος (καφέ κ.ά.), τα οποία έχουν διαμορφώσει ειδικούς χώρους για παιχνίδι και διατηρούν αξιόλογες συλλογές για τους πελάτες τους.

¹⁰ Michelle Wiles, “Why board games are making a big comeback”, *Medium.com*, 23/1/2020 (<https://medium.com/swlh/the-hottest-millennial-trend-board-game-night-cf3be0b9ddee> - πρόσβαση 16/7/2020).

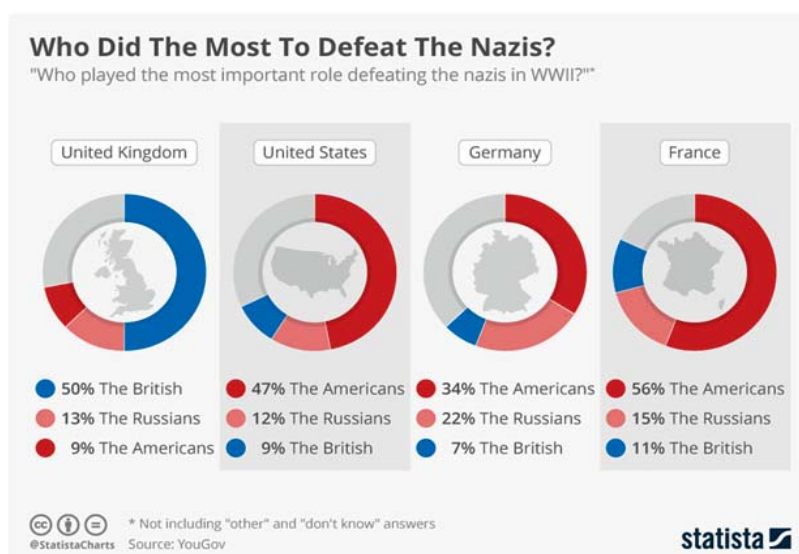
¹¹ Ryan J. Baxter, Darin Kip Holderness, David A Wood, “The Effects of Gamification on Corporate Compliance Training: A Field Experiment of True Office Anti-Corruption Training Programs”, 18 Απριλίου, 2016, σ. 2, *SSRN*, <https://ssrn.com/abstract=2766683> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2766683>.

¹² Keith A. Spencer, “Revenge of the nerd-kings: Why some in Silicon Valley are advocating for monarchy: the tech industry's glorification of its leaders has convinced some they should rule over us like kings”, *Salon*, 13 Απριλίου, 2019 (<https://www.salon.com/2019/04/13/why-some-in-silicon-valley-are-advocating-for-monarchy/> πρόσβαση 16/7/2020).

¹³ Σιώμου, «Επιτραπέζια παιχνίδια», *ό.π.*

Επιτραπέζια παιχνίδια και δημόσια ιστορία

Τα επιτραπέζια παιχνίδια, με την αύξηση των πωλήσεων και τη γιγάντωση της βιομηχανίας, αποτελούν πλέον ειδικά στις αγορές των ΗΠΑ, Γερμανίας, Γαλλίας και Αγγλίας, έναν πολύ βασικό τρόπο οικογενειακής διασκέδασης. Όπως και άλλες μορφές ποπ κουλτούρας (comics, κινηματογράφος, τηλεόραση) που αποτελούν μια mainstream ή και λαϊκή θα μπορούσε κανείς να πει μορφή διασκέδασης, φιλοδοξούν να διασκεδάσουν αλλά και να προβληματίσουν. Όταν κόμικς όπως το «Maus» του Art Spiegelman¹⁴ περιγράφουν ένα θέμα τόσο ευαίσθητο όσο η Shoah, με ήρωες ποντίκια ή ταινίες όπως το «Birth of A Nation»¹⁵ (σκηνοθεσία D.W.Griffith, 1915) αναβίωσαν τη δράση της Κου-Κλουξ-Κλαν μέσα στον 20^ο αιώνα, συνειδητοποιούμε ότι τα προϊόντα πολιτισμού, ως φορείς δημόσιας ιστορίας, μπορούν να διαμορφώνουν απόψεις, να καλλιεργούν στερεότυπα, να συντηρούν τη συλλογική μνήμη, να προσπαθούν να τη σβήσουν ή και να την «επαναπρογραμματίσουν» αντίστοιχα. Ενδέχεται να είναι και το μοναδικό μέσο με το οποίο έρχεται σε επαφή, σε σχέση πάντα με την ιστορία, ένα μεγάλο μέρος του πληθυσμού, ειδικά όταν μιλάμε για κινηματογράφο και τηλεόραση ή ακόμα και για video-games, τα οποία πολύ συχνά πραγματεύονται ιστορικά θέματα. Η εικόνα έχει μία ικανότητα να πείθει, οπότε και κερδίζει εύκολα έδαφος όταν σκοπεύει να μεταφέρει μηνύματα.¹⁶ Όταν μάλιστα επαναλαμβάνεται με μικρές παραλλαγές, αλλά κουβαλώντας πάντα το ίδιο μήνυμα, μπορεί να διαμορφώνει από πολιτισμικές ταυτότητες μέχρι στερεότυπα, όπως για παράδειγμα με το virality, την ικότητα των μιμίδων στα social media.¹⁷ Ένα τυπικό παράδειγμα είναι η αλλαγή στην κοινή γνώμη για το ποιος έπαιξε μεγαλύτερο ρόλο στην ήττα του Άξονα κατά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο.



Εικόνα 1

¹⁴ Art Spiegelman, *The Complete Maus*, Penguin Books, London, 2003.

¹⁵ Περισσότερα στο Janet Staiger, "The Birth of a Nation: Reconsidering Its Reception", *Interpreting Films: Studies in the Historical Reception of American Cinema*, 139-53. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992, doi: 10.2307/j.ctv131bwdc.11 - πρόσβαση 7/8/2020.

¹⁶ Peter Burke, *Αυτοψία: οι χρήσεις των εικόνων ως ιστορικών μαρτυριών*, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2003, σ. 16.

¹⁷ Antonis Liakos, Mitsos Bilalis, "The Jurassic Park of Historical Culture", *Palgrave Handbook of Research in Historical Culture and Education*, edited by Mario Carretero et al, Palgrave Macmillan, London, 2017, σ. 215-217.

Όπως εύκολα διακρίνει κανείς σε αυτή τη στατιστική έρευνα (εικόνα 1) οι απόψεις ποικίλλουν.¹⁸ Σύμφωνα με το YouGov που την διεξήγαγε, μεταξύ συμμαχικών δυνάμεων και της Γερμανίας, οι περισσότεροι θεωρούν ότι οι Αμερικανοί ήταν αυτοί που καθόρισαν την ήττα των ναζιστικών στρατευμάτων. Ωστόσο αυτό δεν ίσχυε πάντα. Αν και εξακολουθούν να υπάρχουν πολλά ανοιχτά ερωτήματα, είναι αδιαμφισβήτητος ο τεράστιος αριθμός των Σοβιετικών που έπεσαν στη μάχη, αλλά και το ότι η πλειοψηφία των απωλειών του γερμανικού στρατού αφορούσε στο Ανατολικό Μέτωπο.¹⁹ Αυτή ήταν και η εικόνα που είχε εντυπωθεί στη συνείδηση της πλειοψηφίας αμέσως μετά το τέλος του πολέμου. Η κινηματογραφική βιομηχανία του Χόλιγουντ και όχι μόνο,²⁰ κατά τη διάρκεια του Ψυχρού Πολέμου, φρόντισε να προβάλλει μια δυτικοκεντρική ματιά ως προς τον Δεύτερο Παγκόσμιο τονίζοντας τον ηρωισμό των αμερικανών στρατηγών και στρατιωτών.²¹ Παρομοίως και πολλά από τα ντοκιμαντέρ που συνεχίζουν να προβάλλονται σε κανάλια όπως το History Channel, αφορούν περισσότερο την αμερικανική και τη βρετανική συμμετοχή, αν και το μεγαλύτερο κομμάτι τους αφορά το ναζιστικό στρατόπεδο και συγκεκριμένα τον Χίτλερ προσωπικά και τα Waffen SS.²²

Οι παίκτες σε ένα ιστορικό επιτραπέζιο παιχνίδι, αποκτούν ενεργό ρόλο στη «δημιουργία» της ιστορίας, μέσω των avatars τους, των φανταστικών τους δηλαδή εκπροσώπων στο παιχνίδι. Ο ρόλος του αυτοκράτορα, του στρατηγού, του αρχιτέκτονα, αλλά και του χτίστη, στρατιώτη ή υπηκόου αποτελούν συχνές επιλογές των σχεδιαστών. Η επίσκεψη στο παρελθόν μέσα από τη διαδικασία του παιχνιδιού φέρνει τον παίκτη αντιμέτωπο με γεγονότα, ωθώντας τον να λάβει αποφάσεις για την τύχη των στρατιωτών του, των υπηκόων του, των απλών ανθρώπων που ως πόνια συνήθως μένουν αόρατοι στα ιστορικά αρχεία. Από διδακτικής πλευράς, μια και το παιχνίδι ως εν δυνάμει εκπαιδευτικό εργαλείο φανερώνει μία σημαντική δυναμική, παρουσιάζεται ως μία μορφή δημόσιας ιστορίας, αφού οι επαναλαμβανόμενες παρτίδες και η εμπάθυση στη θεματική προσφέρουν μία πολύτιμη ευκαιρία για μεταπαιχνιδικές (metagame) συζητήσεις πάνω στην ιστορία, στις στρατηγικές και στις επιλογές των παικτών. Το ενδιαφέρον έγκειται στο ότι ο στόχος δεν είναι η επανάληψη των γεγονότων, εκτός από τις φορές που σε κατευθύνει το παιχνίδι αναλόγως, αλλά μία μη γραμμική, εναλλακτική παρουσίαση της ιστορίας, βασισμένη στις επιλογές

¹⁸ Niall McCarthy, “Who Did the Most to Defeat the Nazis?” Digital image, May 8, 2018 (<https://www-statista-com.proxy.eap.gr/chart/13790/who-did-the-most-to-defeat-the-nazis/> - πρόσβαση 25/7/2020).

¹⁹ Στο ίδιο.

²⁰ Peter Finn, Petra Couvee, “During Cold War CIA used ‘Doctor Zhivago’ as a tool to undermine Soviet Union”, *Washington Post*, 5 Απριλίου, 2014 (https://www.washingtonpost.com/world/national-security/during-cold-war-cia-used-doctor-zhivago-as-a-tool-to-undermine-soviet-union/2014/04/05/2ef3d9c6-b9ee-11e3-9a05-c739f29ccb08_story.html - πρόσβαση 24/7/2020). Είναι σχετικά γνωστό πια το πώς χρησιμοποιήθηκε το αριστούργημα του Μπόρις Πάστερνικ *Δόκτωρ Ζιβάγκο* από τη CIA, για να τροφοδοτήσει περαιτέρω τον αντικομμουνισμό της περιόδου. Σε ένα ενδοϋπηρεσιακό σημείωμα προτάθηκε η έκδοση του βιβλίου σε όσο το δυνατόν περισσότερες ξενόγλωσσες εκδόσεις και επίσης η βράβευσή του με Νόμπελ, ώστε να αποκτήσει μεγαλύτερο κύρος. Το διακύβευμα ήταν ότι το βιβλίο έπληττε καίρια την εικόνα του Κομμουνιστικού Κόμματος Ρωσίας και το κατηγορούσε ευθέως για παραβίαση ατομικών ελευθεριών, κάτι που φυσικά οι αμερικανικές μυστικές υπηρεσίες το είδαν ως μάννα εξ ουρανού.

²¹ Glen Jeansonne and David Luhrssen, “World War II (1939–1945)”, *War on the Silver Screen: Shaping America's Perception of History*, 28-81, University of Nebraska Press, 2014 (www.jstor.org/stable/j.ctt1d9n-n1r.6, σ. 51-64 - πρόσβαση 8/7/2020).

²² Χάγκεν Φλάισερ, *Οι πόλεμοι της μνήμης: ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος στη Δημόσια Ιστορία*, Νεφέλη, Αθήνα, 2012, σ. 37.

των παικτών. Πολλοί σχεδιαστές επιλέγουν να ασχοληθούν με πιο ευαίσθητα θέματα, όπως η αποικιοκρατία και το δουλεμπόριο, έχοντας όμως ως βάση, όχι τις κοινωνικές επιπτώσεις, αλλά την οικονομία ή την κατάκτηση νέων χωρών στο όνομα του βασιλιά ή του αυτοκράτορα. Άλλοι πάλι προτιμούν πιο συγκεκριμένα γεγονότα και προσομοιώνουν πολεμικές και πολιτικές συγκρούσεις. Τα βιβλία των κανόνων, εκτός από τον βασικό στόχο τους, την εξοικείωση των παικτών με τους μηχανισμούς του παιχνιδιού, περιέχουν ενίοτε και σημειώσεις των σχεδιαστών και αναλύσεις σχετικές για τον λόγο για τον οποίο επιλέχθηκε κάποιο θέμα, σε τι προτίμησε να επικεντρωθεί, ποιοι οι περιορισμοί που φέρνει μια αλγοριθμική προσέγγιση της ιστορίας και κυρίως τι αποσιωπήθηκε από την αφήγηση.²³ Έτσι, οι ιστορικές αποτυπώσεις αποκτούν διττό ενδιαφέρον, αφού η εκδοχή δημόσιας ιστορίας που προτείνουν οι σχεδιαστές, περιπλέκεται και ενίοτε συγκρούεται με τις αντιλήψεις, πεποιθήσεις και νοοτροπίες των παικτών, δημιουργώντας έναν γόνιμο διάλογο ή ακόμα και μικρούς «πολέμους για την ιστορία» στον δημόσιο διάλογο, μια και σχεδιαστές, κριτικοί, αλλά και παίκτες μπορεί να είναι και επαγγελματίες ιστορικοί, θεράποντες της ακαδημαϊκής ιστορίας αλλά και ιστοριοδίφες.²⁴

Η οπτικοποίηση και η διαδραστικότητα, μετατρέπουν την ιστορία σε βιωματική εμπειρία με την αμεσότητα που δυστυχώς κανένα έγκριτο ακαδημαϊκό εγχειρίδιο δεν μπορεί να προσφέρει. Η σημειωτική τους παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον, ενώ το άνοιγμα στον ακαδημαϊκό κόσμο με τμήματα που ασχολούνται αποκλειστικά με *historical game studies* (αναλογικά και ψηφιακά) αρχίζει να απασχολεί διεπιστημονικά μια μεγάλη μερίδα ιστορικών, ανθρωπολόγων, κοινωνιολόγων, αλλά και εκπαιδευτικών.²⁵ Ιστορικοί επιστρατεύονται ως σύμβουλοι κατά τον σχεδιασμό και την παραγωγή πολλών παιχνιδιών, αν και η συνδρομή τους περιορίζεται κυρίως στην ορθή αναπαράσταση των εξοπλισμών, αφού οι σχεδιαστές επιλέγουν συχνά να αγνοήσουν την κοινωνική, οικονομική και πολιτισμική πραγματικότητα που γεννά τα εξιστορούμενα γεγονότα.²⁶ Πολλές φορές και οι ίδιοι οι σχεδιαστές εσκεμμένα παραλείπουν τα αμφιλεγόμενα θέματα και την πολιτική στράτευση και αρκούνται να βάζουν τους παίκτες να εκτελούν «ηρωικές» πράξεις, ώστε με το τέλος του παιχνιδιού να επέρχεται κάθαρση επιτυγχάνοντας κάτι που θεωρούν πως έχει θετικό πρόσημο, αφού η όποια βίαιη πράξη εντός παιχνιδιού πραγματοποιείται για κάποιον ανώτερο σκοπό (π.χ. τη νίκη στον πόλεμο ή τη διάδοση του πολιτισμού στα λεγόμενα 4X παιχνίδια²⁷).

Η σχεδόν πλήρης έλλειψη προσέγγισης της ιστορίας «από τα κάτω» στα περισσότερα παιχνίδια, διαιωνίζει μία προσκόλληση στη γεγονοτολογική αφήγηση, με έμφαση στις μάχες και τη διπλωματία. Οι αποτυπώσεις της αποικιοκρατίας, του ιμπεριαλισμού και του δουλεμπορίου, καθώς και άλλων σκοτεινών θεματικών, με τις οποίες η ενασχόληση απαι-

²³ Peer Sylvester, Richard Sivel, *Wir Sind Das Volk*, rulebook, “Histogame”, 2014, σ.11-12.

²⁴ Patrick Rael, “Thoughts on Pax Emancipation's footnotes, 9-16”, *Boardgamegeek.com*, 17/1/2019 (<https://boardgamegeek.com/blogpost/85318/thoughts-pax-emancipations-footnotes-9-16> - πρόσβαση 8/5/2020).

²⁵ Όπως για παράδειγμα το περιοδικό <http://gamestudies.org/2002/> (πρόσβαση 8/7/2020) με συνεργασία διαφόρων πανεπιστημιακών ιδρυμάτων της Σκανδιναβίας.

²⁶ Eugene Pfister, “This (Historical Authenticity) Means War”, *Study Game History (Spiel-Kultur-Wissenschaft)*, 15/7/2020 (<https://spielkult.hypotheses.org/> - πρόσβαση 2/8/2020).

²⁷ Τα 4X προέρχονται από το «eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate», δηλαδή «εξερευνήστε, επεκταθείτε, εκμεταλλευτείτε, εξολοθρεύστε». Ίσως η γνωστότερη σειρά παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας είναι τα «Civilization I-V» του Sid Meier, που έχει κυκλοφορήσει και σε ψηφιακή αλλά και σε αναλογική μορφή και υπήρξε πρόδρομος και τότε για μια μεγάλη κατηγορία παρόμοιων παιχνιδιών

τεί λεπτούς χειρισμούς, συνήθως περιλαμβάνουν ηχηρές αποσιωπήσεις, χωρίς να εγείρουν προβληματισμό στους παίκτες. Εδώ η συμβολή ενός ιστορικού σε ρόλο συμβούλου στην παραγωγή θα ήταν καταλυτική για το αποτέλεσμα, αφού τα ερωτήματα που θα έθετε θα ανάγκαζαν ίσως τους σχεδιαστές να θέσουν νέες προκλήσεις, αλλά και να συμπεριλάβουν αρκετές πληροφορίες για τα ιστορικά συμφραζόμενα που παρουσιάζονται. Μας χαροποιεί βέβαια, ως δημόσιους ιστορικούς, το ότι πληθαίνουν οι περιπτώσεις παιχνιδιών, ψηφιακών και αναλογικών, όπου οι παίκτες δεν διαχειρίζονται μόνο τα γεγονότα, αλλά και τον κοινωνικό τους αντίκτυπο. Στο τσέχικο videogame «Attentat 1942»²⁸ η συνδρομή ιστορικών έθεσε νέες οπτικές.²⁹ Οι παίκτες μπαίνουν στον ρόλο ενός ιστορικού-ερευνητή και παίρνουν συνεντεύξεις από επιζώντες της ναζιστικής κατοχής, μελετώντας το τραύμα, την ατομική και τη συλλογική μνήμη.³⁰ Εγκυκλοπαιδικά άρθρα, συνεντεύξεις με ηθοποιούς-μάρτυρες, οπτικά ντοκουμέντα, διανθίζουν την αφήγηση και προσδίδουν ιστορικό ρεαλισμό, που ενισχύει τον παιδαγωγικό χαρακτήρα, αφού οι παίκτες, ως ερευνητές, βιώνουν σε πρώτο πρόσωπο τη μετατροπή του παρελθόντος σε ιστορία.³¹

Αντίστοιχα, η περίπτωση ενός τίτλου που υπάρχει και στα δύο formats, επιτραπέζιο και ψηφιακό, «This War Of Mine», μας μεταφέρει, αν και δεν το κατονομάζει,³² στο Κόσοβο, στα τέλη της δεκαετίας του 1990, και βάζει τους παίκτες στη δύσκολη θέση μιας ομάδας επιζώντων του πολέμου που επιβιώνουν σε μία τρώγλη, ενώ τριγύρω τους μαίνεται ο πόλεμος.³³ Διαχειρίζονται όλες τις πτυχές της καθημερινότητάς τους, από την αναζήτηση τροφής στη μαύρη αγορά, τις μικροκλοπές, το πλιάτσικο, το πρόβλημα της θέρμανσης, μέχρι και την ηθική συμπαράσταση, όταν κάποιος από την ομάδα δεν νιώθει καλά ψυχολογικά. Οι διάλογοι, οι συναντήσεις και τα σκληρά διλήμματα που θέτει στους παίκτες το παιχνίδι, το καθιστούν μία μοναδική περίπτωση, μία κοινωνιολογική μελέτη και ταυτόχρονα ένα ρεαλιστικό και σκοτεινό ψυχολογικό παιχνίδι στο οποίο η κάθε απόφαση έχει νευραλγική σημασία για την επιβίωση των παικτών, αφού το ρίσκο είναι μεγάλο. Το να βοηθήσεις κάποιον μπορεί να οδηγήσει τελικά στον θάνατο ενός μέλους της ομάδας, ενώ η επιβίωσή σου μπορεί να εξαρτάται από το να ληστέψεις το βιος ενός ηλικιωμένου ανήμπορου ζευγαριού. Φυσικά όλα αυτά μπορεί να μην φαντάζουν μία διασκεδαστική δραστηριότητα, όμως ο ρεαλισμός των αποφάσεων και η αποτύπωση της πραγματικότητας του πολέμου, συνιστούν μία αναπάντεχα πολύτιμη ευκαιρία για δημιουργία σχολικών projects δημόσιας ιστορίας και εκπαιδευτικών σεμιναρίων, καθώς και για προσωπικό αναστοχασμό.

Τέλος, η παραγωγή παιχνιδιών σε χώρες της Αφρικής αλλά και της Μ. Ανατολής, για παράδειγμα, με θέματα που αφορούν τη δική τους ιστορία, έρχονται ως μια φρέσκια ματιά

²⁸ «Απόπειρα Δολοφονίας 1942».

²⁹ Οι παραγωγοί συνεργάστηκαν με το αρχειακό project «Memory of Nations» και την τσέχικη MKO Post Bellum που το διευθύνει.

Jack Yarwood, “Can video games tactfully handle Nazism and its aftermath? These Czech historians say yes.” *The Washington Post*, 6/7/2020 (<http://www.washingtonpost.com/video-games/2020/07/06/can-video-games-tactfully-handle-nazism-its-aftermath-these-czech-historians-say-yes/?fbclid=IwAR1ufuDM9tXq4WaYtifb27KSv5igdpU-kyGpuiGCFIvbCkW0z0OdVPhkRZM> - πρόσβαση 3/8/2020).

³⁰ Στο ίδιο.

³¹ Στο ίδιο.

³² Τοποθετεί κάπως αόριστα το σκηνικό του παιχνιδιού σε κάποια σλαβόφωνη βαλκανική χώρα, που έχει εμπλακεί σε εμφύλιο πόλεμο.

³³ Michal Oracz, Jacub Wisniewski, *This War of Mine*, Awaken Realms, 2017, description at *Boardgamegeek.com* (<https://boardgamegeek.com/boardgame/188920/war-mine-board-game> - πρόσβαση 3/8/2020).

απέναντι στη δυτικοκεντρική αποικιοποίηση και τον φαινομενικά αθώο οριενταλισμό που κυριαρχεί στις απεικονίσεις της Ανατολής, με παρωχημένα στερεότυπα στην ενδυμασία και στην εμφάνιση.³⁴

Πώς επηρεάζεται όμως η ιστορική συνείδηση; Σύμφωνα με τον Wulf Kansteiner η «εμβάθυνση» στον κόσμο του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με τη διαδραστικότητα που προσφέρει, δημιουργούν μια κριτική και δυναμική ιστορική συνείδηση, που διαμορφώνεται είτε κατά μόνας, στα σόλο παιχνίδια, είτε στις φαντασιακές κοινότητες που δημιουργούνται στα μαζικής συμμετοχής online ψηφιακά παιχνίδια.³⁵ Η εικονική πραγματικότητα θέτει νέους όρους αλληλεπίδρασης στους παίκτες και η συμμετοχή τους ενεργοποιεί περισσότερες αισθήσεις. Στα επιτραπέζια ο βαθμός ρεαλισμού είναι σαφώς μικρότερος, αφού οι αναπαραστάσεις και τα γραφιστικά συχνά κινούνται σε σχεδόν ιμπρεσιονιστικό ή καρτούνιστικό επίπεδο. Όμως αμφότερα τα μέσα, ανεξαρτήτως ρεαλισμού, δημιουργούν αφηγήσεις, γραμμικές ή μη, στις οποίες εμβαθύνουν οι παίκτες και επηρεάζουν το αποτέλεσμα. Έτσι, στα ιστορικά παιχνίδια η διαδραστική ιστορική κουλτούρα συνυπάρχει, αλληλεπιδρά και επανακαθορίζει τη γραμμική ιστορική κουλτούρα, με τρόπο που επηρεάζει τελικά την ιστορική συνείδηση των παικτών, αλλά και τη συλλογική μνήμη.³⁶

Το τραπέζι ως πεδίο μάχης

Οι «στρατηγοί της πολυθρόνας» και οι πολιτικές συγκρούσεις

Τα παιχνίδια, από την αρχαιότητα κιόλας, ήταν κυρίως ανταγωνιστικά. Η σύγκρουση, δύο ή περισσότερων ατόμων, με απώτερο σκοπό τη νίκη ήταν μέχρι πρόσφατα το ζητούμενο. Αναπόφευκτα, η πολεμική θεματική θα κυριαρχούσε στην παραγωγή, ακόμα κι αν αυτή παρουσιαζόταν με έναν αφηρημένο τρόπο, όπως στο σκάκι, ή με τον πλέον λεπτομερή, όπως σε διάφορα πολεμικά παιχνίδια (εφεξής wargames) μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο.³⁷ Τα πρώιμα wargames, στις ΗΠΑ της δεκαετίας του 1960, αποτέλεσαν ένα είδος πολιτιστικού αντίβαρου στα κινήματα ειρήνης και στην αντικουλτούρα που στηλίτευε την εμπλοκή της χώρας στο Βιετνάμ. Σε πολλές περιπτώσεις, όμως, το ζωνρό ενδιαφέρον ορισμένων παικτών για τον πόλεμο, ειδικά τον τελευταίο παγκόσμιο, ξεπερνούσε την ιστοριοδιφική περιέργεια και κατέληγε σε μία προβληματικά έντονη, σχεδόν παρεξηγήσιμη, ενασχόληση με το ναζιστικό στρατόπεδο, με την έκδοση μάλιστα και περιοδικών, κάποιων με άκρως προκλητικό τίτλο, όπως το «Panzerfaust» του 1967, ή με την ίδρυση λεσχών παιχνιδιών επικεντρωμένων στα wargames όπως η «Fourth Reich» ή η «Panzer Lehr». Αν και εκ πρώτης όψεως φαίνεται οι λέσχες αυτές να αφορούν μία μικρή μερίδα ανθρώπων, ωστόσο μέλη τους κατέληξαν στην αναδυόμενη τότε σχετική βιομηχανία και ήταν υπεύθυνοι για

³⁴ Kevin Draper, “Should Board Gamers Play the Roles of Racists, Slavers and Nazis? After the cancellation of Scramble for Africa, where do board games go from here?”, *The New York Times*, 1/8/2019 (<https://www.nytimes.com/2019/08/01/style/board-games-cancel-culture.html> -πρόσβαση 3/8/2020).

³⁵ Wulf Kansteiner, “Alternate worlds and invented communities History and historical consciousness in the age of interactive media”, *Manifestos for History*, edited and Introduced by Keith Jenkins, Sue Morgan and Alun Munslow, Routledge, London and New York, 2007, σ.141-143.

³⁶ Στο ίδιο.

³⁷ Giaime Alonge, “Playing The Nazis: Political Implications in Analog Wargames”, *Analog Game Studies*, Volume VI, Issue III, 16 Σεπτεμβρίου 2019 (<http://analoggamestudies.org/2019/09/playing-the-nazis-political-implications-in-analog-wargames/> - πρόσβαση 20/7/2020).

τους πλέον κλασικούς και δημοφιλείς τίτλους παιχνιδιών, όπως το «Squad Leader» (με πωλήσεις πάνω από 100.000 αντιγράφων), για το οποίο, στην αρχική του έκδοση, επελέγη ως εξώφυλλο, όχι κάποιος αξιωματικός των Συμμάχων, αλλά ένας στρατιώτης των Waffen SS, με όλα τα σχετικά διακριτικά.³⁸

Τα wargames, ως ιστορικά παιχνίδια, όπως ορίζεται και από το όνομά τους, αφορούν κυρίως μεγάλες μάχες και σημαντικά πολεμικά γεγονότα. Η αναπαράσταση του παρελθόντος φιλοδοξεί να είναι όσο γίνεται ρεαλιστική και ο χώρος του παιχνιδιού ορίζεται συνήθως από κάποιο χάρτη, ενίοτε αρκετά λεπτομερή. Συνήθως οι σχεδιαστές, ιστοριοδίφες οι ίδιοι ή και ιστορικοί ακόμα, ερευνούν ενδελεχώς το θέμα τους και οι παίκτες καλούνται να διαχειριστούν μικρότερες ή μεγαλύτερες στρατιωτικές μονάδες ή ακόμα και ολόκληρα θέατρα επιχειρήσεων, ανάλογα με το σενάριο, επιχειρώντας εναλλακτικές στρατηγικές και «τι θα γινόταν αν» (what if?) κινήσεις. Η ακριβής προσομοίωση των εξοπλισμών και των μονάδων, οι πολύπλοκοι κανόνες και η μεγάλη διάρκεια των παρτίδων, περιορίζουν το κοινό τους αφενός, αλλά αποτελούν ταυτόχρονα τον πυρήνα εμπειριών με διδακτικό περιεχόμενο, γύρω από τις οποίες ιδρύονται λέσχες και ομάδες ανθρώπων με κοινό ενδιαφέρον την πολεμική ιστορία. Αυτή η θετικιστική ή και ιστορικιστική ματιά στο παρελθόν, δεν προσφέρεται ιδιαίτερα για ενασχόληση με κοινωνικής φύσης ζητήματα και συνήθως οι αναπαραστάσεις συμβόλων, όπως η σβάστικα, το σφυροδρέπανο ή ακόμα και η νεκροκεφαλή των SS, φιλοδοξούν κυρίως να προσθέσουν μία νότα αυθεντικότητας, παρά να χρωματίσουν πολιτικά ή ιδεολογικά το παιχνίδι. Η ίδια η ναζιστική προπαγάνδα βέβαια, γνωρίζοντας τη δυναμική της ποπ κουλτούρας και της ψυχολογίας των μαζών ήδη από τη δεκαετία του '30 χρησιμοποίησε τα επιτραπέζια παιχνίδια, κυρίως τα απευθυνόμενα σε παιδιά και νέους, ώστε να καλλιεργήσει αφενός τη συμπάθεια προς το NSDAP και αφετέρου τον αντισημιτισμό.³⁹

Από πρακτικής άποψης βέβαια ένα παιχνίδι που αφορά την ιστορία είναι εξ ανάγκης τελεολογικό και δεν εξετάζουμε τον απόηχο των γεγονότων ή τα αίτια. Υπάρχει συγκεκριμένη χρονολογική αφηγηρία και πρέπει να υπάρξει κάποια απόφαση των παικτών που θα πυροδοτήσει το τέλος της παρτίδας. Συνήθως στα παιχνίδια με θέμα την πολιτική, τον πόλεμο ή ακόμα και τη διπλωματία, επιλέγονται κάποια σημαντικά γεγονότα, τα οποία άμα τη εμφανίσει τους, συνήθως παίζοντας ή τραβώντας κάποια κάρτα που τα «ενεργοποιεί», θέτουν περιορισμούς και κατευθύνουν τις αποφάσεις των παικτών. Οι στόχοι νίκης καθορίζονται με σαφήνεια από τον σχεδιαστή. Έτσι, για παράδειγμα, σε ένα από τα πλέον δημοφιλή παιχνίδια για τον Ψυχρό Πόλεμο, το «Twilight Struggle», η παρτίδα ολοκληρώνεται είτε όταν η πλάστιγγα στην Ευρώπη γείρει εξ ολοκλήρου προς τη μία ή την άλλη πλευρά είτε όταν φτάσουμε χρονολογικά στο έτος 1989 και μετρήσουμε την παγκόσμια επιρροή των υπερδυνάμεων είτε αν, δυστυχώς, οδηγηθεί η ανθρωπότητα σε πυρηνικό όλεθρο.⁴⁰ Ενδιαφέρον παρουσιάζει ο τρόπος με τον οποίο οι σχεδιαστές αποτυπώνουν την ιδεολογική σύγκρουση, συμπυκνώνοντας γεγονότα μισού αιώνα σε μία παρτίδα τριών περίπου ωρών. Με 110 κάρτες γεγονότων και τρεις περιόδους (πρώιμου, μέσου και ύστερου αντίστοιχα) Ψυχρού Πολέμου, μας εξηγούν στις σημειώσεις τους στο τέλος

³⁸ Στο ίδιο.

³⁹ Mario Cacciottolo, "Wiener Library relocates Nazi archive to new premises", *BBC.com*, 1/11/11 (<https://www.bbc.com/news/uk-15881261> - πρόσβαση 3/8/2020).

⁴⁰ Jason Matthews, Ananda Gupta, *Twilight Struggle: The Cold War 1945-1989*, rulebook GMT Games, 2005, σ. 10.

του βιβλίου κανόνων, πως σκοπός τους ήταν να παρουσιάσουν μια *sui generis* αφαιρετική ματιά στα γεγονότα, με βάση τις σχέσεις των κρατών με τη Σοβιετική Ένωση και τις ΗΠΑ και τη «θεωρία Ντόμινο» περί εξάπλωσης της επιρροής τους. Δεν υπάρχει καμία πρόθεση για προβολή των διακρατικών διπλωματικών συσχετισμών και των εθνικιστικών επιδιώξεών τους, αφού ακόμα και σημαντικοί «παίκτες», όπως η Κίνα, υποβαθμίζονται χάριν της οικονομίας χώρου και χρόνου, ώστε να εξυπηρετηθεί η διελκυστίνδα μεταξύ των δύο υπερδυνάμεων.⁴¹

Οι αναπαραστάσεις ιδεολογικών συγκρούσεων και ζητημάτων μνήμης φέρουν ενίοτε και κρατική σφραγίδα, όπως στην περίπτωση του πολωνικού «Kolejka» («Ουρά»), το οποίο και αποτελεί έκδοση του «Institute of National Remembrance», της «Επιτροπής για τη δίωξη εγκλημάτων κατά του πολωνικού έθνους», όπως ονομάζεται.⁴² Τα εγκλήματα αυτά αφορούν στα όσα διαπράχθηκαν, σύμφωνα με το καταστατικό του, επί ναζιστικής και κομμουνιστικής κατοχής.⁴³ Οι δημιουργοί του παιχνιδιού αποσαφηνίζουν εξ αρχής τον εκπαιδευτικό του χαρακτήρα, αφού οι 60 κάρτες που περιέχει φέρουν εικόνες από «[...] αυθεντικά αντικείμενα της Κομμουνιστικής εποχής».⁴⁴ Σκοπός των παικτών είναι να καταφέρουν να βρουν τα αγαθά που χρειάζονται, στα σχεδόν άδεια ράφια των καταστημάτων. Σχηματίζονται έτσι ουρές, ώστε να εξυπηρετηθεί ο κόσμος, και οι παίκτες διαγωνίζονται για μία καλύτερη θέση στη σειρά. Για να κάνουν ακόμα πιο σαφές το μήνυμά τους, οι σχεδιαστές διανθίζουν το βιβλίο των κανόνων με διάφορα ανέκδοτα-χωρατά της δεκαετίας του 1980, που, όπως λένε, χρησιμοποιούσαν οι Πολωνοί για να αυτοσαρκαστούν, για τη δεινή κατάστασή τους.⁴⁵ Η σαφής αντικομμουνιστική οπτική του παιχνιδιού συμπληρώνεται από διάσπαρτα σχόλια, όπως αυτά του διευθυντή του Γραφείου Δημόσιας Εκπαίδευσης του Ινστιτούτου, ο οποίος κάνει λόγο για την εξοικείωση των παικτών με ένα πείραμα που επιβλήθηκε στον πολωνικό λαό από τους κομμουνιστές, όταν οι Σοβιετικοί πήραν την εξουσία στην Πολωνία το 1944. «[...] Το σύστημα αποδείχθηκε αναποτελεσματικό με αποτέλεσμα μία μόνιμη κρίση.»⁴⁶ Οι παίκτες προειδοποιούνται ότι το παιχνίδι «μπορεί να προκαλέσει αρνητικά συναισθήματα σε ευαίσθητους ανθρώπους. Σε σπάνιες περιπτώσεις έχουν παρατηρηθεί δάκρυα από εκνευρισμό, σφίξιμο των δοντιών και εκδηλώσεις άσκοπης κακίας».⁴⁷ Η προσομοίωση μιας θλιβερής καθημερινότητας σίγουρα δεν αποτελεί μία συχνή επιλογή για ένα προϊόν που στοχεύει στη χαλαρή οικογενειακή διασκέδαση, όμως εδώ πρόκειται για μία επίσημη έκδοσή της ιστορίας, επιβεβλημένη «από τα πάνω», με διδακτικούς, αλλά και ηθικοπλαστικούς στόχους, στηλιτεύοντας χωρίς κανένα ελαφρυντικό το κομμουνιστικό παρελθόν. Θα μπορούσαμε να αποκαλέσουμε το «Kolejka» «επίσημη» δημόσια ιστορία, αφού το Ινστιτούτο είναι υπεύθυνο για τη συγκρότηση της εθνικής μνή-

⁴¹ Στο ίδιο, σ. 31.

⁴² Institute of National Remembrance – Commission for the Prosecution of Crimes against the Polish Nation (<https://ipn.gov.pl/en/about-the-ipn/2,Institute-of-National-Remembrance-Commission-for-the-Prosecution-of-Crimes-again.html> - πρόσβαση 27/7/2020).

⁴³ Στο ίδιο.

⁴⁴ Karol Madaj, *Kolejka*, Institute of National Remembrance, 2011, game description at *Boardgamegeek.com* (<https://boardgamegeek.com/boardgame/85325/kolejka> - πρόσβαση 27/7/2020).

⁴⁵ Madaj, *Kolejka*, rulebook, ό.π., σ. 7. Για παράδειγμα: «Ποια η διαφορά ενός γουρουνιού και ενός μαγαζιού; Αντίθετα με το μαγαζί το γουρούνι έχει πολύ κρέας και μικρή ουρά».

⁴⁶ Στο ίδιο, σ. 5.

⁴⁷ Στο ίδιο, σ. 9.

μης, αλλά και της πολωνικής εθνικής ταυτότητας, όπως αναφέρει και στην περιγραφή ενός άλλου παιχνιδιού που έχει εκδώσει, του «Pamięc '39» («Μνήμη '39») στο οποίο οι παίκτες, παίζοντας με κάρτες που περιέχουν φωτογραφίες αρχείου και πάλι, προσπαθούν να απομνημονεύσουν τα γεγονότα της «πολωνικής άμυνας» του 1939. Οι φωτογραφίες συνοδεύονται από σχόλια των σχεδιαστών, υπό την επίβλεψη πάντα του Ινστιτούτου.⁴⁸

Περνώντας τέλος σε κάτι πιο οικείο, στο «Andartes: The Greek Civil War 1947-1949»,⁴⁹ ήδη από τον τίτλο διακρίνει κανείς τη διαφοροποίηση του σχεδιαστή ως προς την περιοδο-λόγηση του εμφυλίου. Ο Καναδός Brian Train, επιλέγει να αφηγηθεί έναν σύντομο ελλη-νικό εμφύλιο, χωρίς να μας αιτιολογήσει την επιλογή του αυτή, ωστόσο ενσωματώνει σε αυτό το παιχνίδι, για αποκλειστικά δύο παίκτες, μερικές ενδιαφέρουσες επιλογές και έννοι-ες (concepts). Ο παίκτης του Εθνικού Στρατού έχει για παράδειγμα τη δυνατότητα να με-τακινήσει αμάχους, ώστε να στερήσει από τον παίκτη του Δημοκρατικού Στρατού Ελλάδος (ΔΣΕ) ανθρώπινο δυναμικό,⁵⁰ ενώ ο τελευταίος μπορεί μεταξύ άλλων να εξαργυρώσει τους «διαχειριστικούς πόντους», θα τους ονομάζαμε και πόρους, τους οποίους και κερδίζει από τις περιοχές που ελέγχει στον χάρτη, αλλά και από τις κυβερνήσεις της Αλβανίας, Γιουγκο-σλαβίας και Βουλγαρίας. Έχει τη δυνατότητα να προκαλέσει απεργίες, να κάνει προπαγάν-δα ή να καταλήξει ακόμα και σε συμβατικό πόλεμο σε ανοικτό πεδίο μάχης, αν θεωρεί πως η επιρροή του και η δύναμή του είναι αρκετές ή αν νιώσει, αντίθετα, αποκλεισμένος και απελπισμένος.⁵¹ Όλα αυτά σε ένα κουτί με εξώφυλλο τη φωτογραφία ενός αντάρτη βαμμέ-νη με κόκκινο χρώμα, ενώ γαλάζιες γραμμές και ο Παρθενώνας απαρτίζουν το φόντο, σε μία προσπάθεια εικαστικής αποτύπωσης των αντίπαλων δυνάμεων. Δεν διστάζει επίσης να προσθέσει στους μηχανισμούς τον ρόλο των ΗΠΑ, αλλά και της σύγκρουσης μεταξύ Τίτο και Στάλιν, βάζοντας τον παίκτη του ΔΣΕ να διαλέξει στρατόπεδο κατά τη διάρκεια της παρτίδας.⁵² Ο Train δείχνει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την ιστορία της περιοχής και μάλιστα σχεδίασε και κυκλοφορεί για πρώτη φορά σε επιτραπέζιο, απ' όσο μπορούμε να γνωρίζου-με, και την προσομοίωση της εισβολής του Αττίλα στην Κύπρο το 1974.⁵³

Ακόμα και αν δεν προσφέρεται το ιστορικό πλαίσιο και πληροφορίες για τα γεγονότα από τους σχεδιαστές, οι πολεμικές επιχειρήσεις και οι ιδεολογικές συγκρούσεις της νεοτε-ρικότητας, προβληματίζουν και εκπαιδεύουν με σημειωτικό τρόπο τους παίκτες. Μέσω της ψυχαγωγίας, επισκεπτόμαστε την ξένη χώρα του παρελθόντος, όπως θα έλεγε και ο David Lowenthal,⁵⁴ και εκεί αναβιώνουμε μία αφηρημένη εκδοχή των γεγονότων, με ζώντες και αντιδρώντες πρωταγωνιστές, τους παίκτες. Οφείλουμε, ωστόσο, να είμαστε προσεκτικοί και ενίοτε καχύποπτοι, αφού ως έργα τέχνης, ως προϊόντα πνευματικού κόπου και ως φο-ρείς ιστορίας, ενδέχεται να παρουσιάζουν στρατευμένη οπτική και να απαιτούν τη δική μας ανατροφοδότηση και κριτική διάθεση, πάνω στις αποτυπώσεις αυτές του παρελθόντος.

⁴⁸ Karol Madaj, “Pamięć '39”, (“Memory '39”), Institute of National Remembrance, 2009, game description at [Boardgamegeek.com](https://boardgamegeek.com/boardgame/85326/pamiec-39) (<https://boardgamegeek.com/boardgame/85326/pamiec-39> - πρόσβαση 27/7/2020).

⁴⁹ Brian Train, “Andartes: The Greek Civil War 1947-1949”, BTR Games, 2014.

⁵⁰ Στο ίδιο, σ. 4.

⁵¹ Στο ίδιο, σ. 8.

⁵² Στο ίδιο, σ. 13.

⁵³ Brian Train, “Brief Border Wars”, Compass Games, 2020.

⁵⁴ David Lowenthal, *The past is a foreign country-revisited*, Cambridge University Press, 2015.

«Τα χρωματιστά πιόνια»

Οι παίκτες στο τιμόνι των αυτοκρατοριών

Στον αντίποδα των επικεντρωμένων στη στρατηγική και στην πολεμική σύρραξη παιχνιδιών, αναπτύχθηκαν ως υποκατηγορία, κυρίως στη μεταπολεμική Γερμανία, τα λεγόμενα eurogames, κατά κύριο λόγο πασιφιστικά παιχνίδια, με μικρή τυχαιότητα στην έκβαση της παρτίδας, βασισμένα κατά κύριο λόγο στις βέλτιστες επιλογές των παικτών, οι οποίοι ασκούν μικρή αλληλεπίδραση και έχουν μικρή πιθανότητα σύγκρουσης μεταξύ τους. Αν και συχνά σχετίζονται με ιστορικά πρόσωπα, περιόδους, τόπους ή γεγονότα, οι σχεδιαστές τους κατά κύριο λόγο επιχειρούν να θυσιάσουν την ιστορική ακρίβεια και την αναπαράσταση του θέματος στον βωμό της σχεδιαστικής πρωτοτυπίας από πλευράς «μηχανισμών» του παιχνιδιού. Η νίκη θα έρθει σε όποιον απλώς συγκεντρώσει τους περισσότερους πόντους, με αποτέλεσμα η θεματική να κρίνεται ως δευτερεύουσας σημασίας ή να περνάει απαρατήρητη.⁵⁵ Ωστόσο, η πλήρης παράλειψη ιστορικού πλαισίου ή η άρρητη μεν αλλά απαραίτητη επίκληση στη φαντασία και τη διάθεση των παικτών για την ερμηνεία της θεματικής που πραγματεύεται το παιχνίδι και των ενεργειών που καλούνται να επιλέξουν οι παίκτες, οδηγούν ενίοτε σε προβληματικές αποτυπώσεις της.

Σε ένα από τα δημοφιλέστερα eurogames της τελευταίας εικοσαετίας, το «Puerto Rico», του Andrea Seyfarth, ο σχεδιαστής βαφτίζει «αποίκους»⁵⁶ τα μικρά καφέ πιόνια που τοποθετεί στα πλακίδια που αναπαριστούν φυτείες.⁵⁷ Μάλιστα, στην προμετωπίδα του βιβλίου των κανόνων που περιέχεται, θέτει ξεκάθαρα τους στόχους των παικτών: «[...] ποιος θα είναι ο ρόλος σας στον Νέο Κόσμο; Θα αποκτήσετε τις περισσότερες επικερδείς φυτείες; Θα κτίσετε τα πλέον πολυτίμα κτίρια; Έχετε έναν και μόνο στόχο. Αποκτήστε τον περισσότερο πλούτο και τον μεγαλύτερο σεβασμό! [...]»⁵⁸

Όσο κι αν ψάξει κάποιος δεν θα βρει πουθενά τις λέξεις «σκλάβος» ή «δουλέμπορος» και επίσης καμία υποσημείωση του σχεδιαστή για την επιλογή του να τις απαλείψει εντελώς από το παιχνίδι ή να εξηγήσει επαρκώς το ιστορικό πλαίσιο μέσα στο οποίο να στηλιτεύσει τις πρακτικές της αποικιοκρατίας και την εκμετάλλευση του ανθρώπου από άνθρωπο με σκοπό τον πλουτισμό, δηλαδή τον ρόλο που αναλαμβάνουν οι ίδιοι οι παίκτες. Αντιθέτως, θέτει ως επίκεντρο την οικονομία και βασίζει το παιχνίδι του στην κερδοσκοπία, χωρίς καμία ιστορική αναφορά στον τρόπο που αυτή επιτυγχάνεται. Ενσωματώνει συνήθεις αποικιοκρατικές πρακτικές, όπως την εκμετάλλευση των ντόπιων πόρων, τη διακυβέρνηση των νέων χωρών, την επιβολή του δυτικού πολιτισμού, υιοθετώντας τη δυτικοκεντρική, ευρωκεντρική οπτική περί του «άλλου».⁵⁹

Ο Phil Eklund, ένας παραγωγικότερος και αρκετά δημοφιλής σχεδιαστής πολύπλοκων eurogames θεωρεί τα παιχνίδια μορφή τέχνης, η οποία θα πρέπει, όπως ισχυρίζεται, να

⁵⁵ Devin Wilson, “The Eurogame as Heterotopia”, *Analog Game Studies*, Volume II, Issue VII, 9 Νοεμβρίου 2015 (<http://analoggamestudies.org/2015/11/the-eurogame-as-heterotopia/> - πρόσβαση 20/7/2020).

⁵⁶ Andreas Seyfarth, *Puerto Rico*, rulebook, p.1-2, 2002, Rio Grande Games. «Colonists», ο όρος στο παιχνίδι.

⁵⁷ Στο ίδιο.

⁵⁸ Στο ίδιο.

⁵⁹ Cornel Borit, Melania Borit & Petter Olsen, *Representations of Colonialism in Three Popular, Modern Board Games: Puerto Rico, Struggle of Empires and Archipelago*, Open Library of Humanities, 4(1), 17, σ. 19-20, 10 Απριλίου 2018, <https://doi.org/10.16995/olh.211>.

αντανεκλά τη φιλοσοφία του δημιουργού τους.⁶⁰ Πράγματι, διαβάζοντας τους κανόνες κάποιων παιχνιδιών του, βρίσκει κανείς βιβλιογραφία και παραπομπές, αλλά και απόψεις πάνω στα θέματα των ίδιων των παιχνιδιών, αφού πολλά αφορούν ανθρωπολογία, ιστορία και θετικές επιστήμες. Στο «Pax Renaissance», ένα παιχνίδι που αφορά την Ιταλική Αναγέννηση, διαβάζουμε σε μία υποσημείωση ότι «οι τραπεζίτες της Φλωρεντίας και του Μιλάνου ήταν οι πρώτοι καπιταλιστές και αφού συνέτριψαν τον φεουδαλισμό μας οδήγησαν στον κόσμο των ουρανοξυστών, των Boeing 747 και της Κόκα-Κόλα. Αυτή είναι και η άποψη (thesis) του παιχνιδιού».⁶¹ Αυτή η θέση, μπορεί φυσικά να ερμηνευθεί ποικιλοτρόπως, καθώς ο παίκτης γρήγορα συνειδητοποιεί ότι μία από τις τέσσερις επιλογές από τις οποίες θα πρέπει να διαλέξει για να λειτουργήσει ως χαρακτήρας στο παιχνίδι, είναι να υποδυθεί τον στυγνό δουλέμπορο της οικογένειας των Marchionni. Όπως εξηγεί ο Eklund στο μίνι βιογραφικό τους «η οικογένεια ήταν εισαγωγείς σκλάβων, κυρίως γυναικών, από την Κάφφα και την Κριμαία, με σκοπό την εργασία ως υπηρετικό προσωπικό (sic)».⁶² Θα αναρωτηθεί ίσως κανείς, γιατί από τόσες σημαντικές προσωπικότητες της Αναγέννησης να διαλέξει έναν δουλέμπορο ως επιλογή των παικτών. Φυσικά και υπήρξε δουλεμπόριο και φυσικά αποτέλεσε μέρος αυτού του προνεοτερικού είδους καπιταλισμού, όμως εδώ δεν πρόκειται για εμπειριστατωμένη ιστορική μελέτη, παρά για ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που συστήνεται για ηλικίες από 12 χρονών και πάνω, όπως αναγράφεται στο κουτί. Δεν υπάρχει ωστόσο πουθενά κάποια απόπειρα ερμηνείας, δεν γίνεται καμία κριτική πάνω στο δουλεμπόριο και καμία καταδίκη δεν προκύπτει, παρά μόνο αναγνωρίζεται η ύπαρξή του χωρίς καμία περαιτέρω τοποθέτηση. Στην υποσημείωση με αύξοντα αριθμό 19 μάλιστα, ο ίδιος ο δημιουργός παίρνει μια πιο σαφή θέση σχετικά με τις επιλογές του: «Σε μια καπιταλιστική κοινωνία [...] η παραγωγική διαδικασία πραγματοποιείται από αφανείς μεσάζοντες, όπως τραπεζίτες, εμπόρους [...] διαφημιστές και επιχειρηματίες. Όλες αυτές οι δραστηριότητες αντιμετωπίζονται με καχυποψία από τους αντικαπιταλιστές, παρότι δίνουν ζωή στην οικονομία και εμπλουτίζουν τις ζωές όλων όσων προσλαμβάνονται για τις υπηρεσίες τους».⁶³ Κάθε άλλο παρά υπόρρητα θεωρεί λοιπόν ο Eklund, πως ο Bartolomeo Marchionni, ένα καθόλα υπαρκτό ιστορικό πρόσωπο, ως μεσάζοντας δουλέμπορος, βελτίωσε τις ζωές όσων πήραν γυναίκες ως οικιακές δούλες. Μια σαφέστατη θέση εντός πολιτικού φάσματος, εφόσον βάζει στη θέση του «άλλου» τους «καχύποπτους αντικαπιταλιστές». Φαινομενικά, στο «Pax Emancipation», ένα πιο πρόσφατο πόνημά του, καταδικάζει απερίφραστα τη δουλεία ως πρακτική και καλεί τους παίκτες -το αγγλικό Κοινοβούλιο, τους ιεραποστόλους και τους «φιλόανθρωπους» εμπόρους και άγγλους εξερευνητές- να συνεργαστούν ως εκπρόσωποι του «καλού» (υιοθετεί μάλιστα τη σκέψη της Χάνα Άρεντ περί κοινοτοπίας του κακού στις σημειώσεις του)⁶⁴ και να ξορκίσουν το μεσαιωνικό σκότος, καθώς επίσης και μέσω του Διαφωτισμού και των ανθρωπίνων δικαιωμάτων να σβήσουν τη δουλεία από τον χάρτη. Ωστόσο, ενώ η καταδίκη του δουλεμπορίου είναι σαφής, ο δημιουργός χαρακτηρίζει τον αγγλικό ιμπεριαλισμό και την αποικιοκρατία ως το « [...]

⁶⁰ Ignacy Trzewiczek, “Board games as art by Phil Eklund”, 1 Φεβρουαρίου 2019 (<https://portalgames.pl/en/article-board-games-as-art-by-phil-eklund/> - πρόσβαση 7/7/2020).

⁶¹ Phil Eklund, Matt Eklund, “Pax Renaissance”, rulebook, 2016, σ. 2.

⁶² Στο ίδιο, σ. 7.

⁶³ Στο ίδιο, σ. 12.

⁶⁴ Phil Eklund, “Pax Emancipation”, rulebook, 2018, Sierra Madre Games, σ. 5.

επώδυνο πρώτο βήμα προς την ελευθερία»⁶⁵ και επιχειρεί να σχετικοποιήσει τα εγκλήματα που ακολούθησαν τις εκστρατείες των Δυτικών, ως τον μόνο τρόπο για να απαλλαγεί η ανθρωπότητα από τον «αναλφαριθμητισμό, την (πρωτόγονη) φυλετική δουλεία και την αναρχία των πολέμαρχων».⁶⁶

Η αποικιοκρατία ως θεματική προβληματίζει σαφώς λιγότερο την αγορά της Ευρώπης, παρά αυτή των ΗΠΑ. Οι ενστάσεις των αμερικανών παικτών σε ζητήματα πολιτικής ορθότητας εμφανίζονται με μεγαλύτερη ένταση και συχνότητα στον δημόσιο λόγο, καθώς και οι αντιδράσεις σε σχέση με το σκοτεινό αποικιοκρατικό παρελθόν και τη δουλεία. Όπως είδαμε και πρόσφατα στο πλαίσιο του κινήματος «Black Lives Matter», με αφορμή τη δολοφονία του αфроαμερικανού George Floyd, με τις αποκαθλώσεις και τις καταστροφές αγαλμάτων σχετιζόμενων με το δουλεμπόριο και την αποικιοκρατία, το παρελθόν εισβάλλει στο παρόν και αντίστροφα ακόμα και με βίαιο τρόπο και η δημόσια ιστορία καλείται να αναπλαισιώσει τη συλλογική μνήμη και τις αποσιωπήσεις της.⁶⁷ Η «GMT», εταιρεία με σημαντική παρουσία στον χώρο των πολεμικών και ιστορικών παιχνιδιών, αναγκάστηκε μάλιστα, εξαιτίας αντιδράσεων που προέκυψαν μεταξύ των παικτών, να μην κυκλοφορήσει καν το παιχνίδι «Scramble For Africa», το οποίο και θα αφορούσε την εισβολή των Ευρωπαίων στην Αφρική στα τέλη του 19^{ου} αιώνα και στις αρχές του 20^{ου}. Ο τρόπος που το παιχνίδι χειριζόταν το θέμα πυροδότησε μακροσκελείς συζητήσεις, αφού εντασσόταν στη συνήθη τακτική της αφηρημένης αναπαράστασης των ιμπεριαλιστικών πρακτικών, χωρίς καμία φιλοδοξία για ρεαλιστική απεικόνισή τους ή για ιστορική ακρίβεια, αφού παρέλειπε ή υποβάθμιζε σε επίπεδο αλγορίθμων και μηχανισμών παιχνιδιού τα πολύ σοβαρά γεγονότα που πραγματεύεται.⁶⁸

Επίλογος

Η διαμόρφωση ταυτότητας αλλά και ιστορικής κουλτούρας⁶⁹ διαμέσω της ποπ κουλτούρας δεν είναι κάτι ρηξικέλευθο, όμως η τεράστια δυναμική της τελευταίας, θέτει νέα ερωτήματα έρευνας. Κάθε ιστορικό μυθιστόρημα, κινηματογραφική ταινία, ντοκιμαντέρ, βιντεοπαιχνίδι ή και επιτραπέζιο παιχνίδι που επανεξετάζει ή και αναθεωρεί το παρελθόν, φέρει μια δυναμική, την οποία και οφείλουμε να αναγνωρίσουμε αλλά και να εξετάσουμε στο πλαίσιο της σύγχρονης με αυτό εποχής, χωρίς αναχρονισμούς. Ίσως έτσι κατορθώσουμε να καταλήξουμε σε νέες οπτικές, αλλά και ιστορικά και κοινωνιολογικά συμπεράσματα σχετικά με τις συνθήκες μέσα στις οποίες και δημιουργήθηκαν. Τα επιτραπέζια παιχνίδια, ως μία αναδύομενη βιομηχανία, διεκδικούν το δικό τους μερίδιο στη διαμόρφωση της ιστορικής κουλτούρας ως φορείς δημόσιας ιστορίας. Οι κοινότητες που δημιουργούνται

⁶⁵ Στο ίδιο, σ. 7.

⁶⁶ Στο ίδιο.

⁶⁷ Αιμιλία Σαλβάνου, «Η βαριά σκιά των αγαλμάτων», *Το Βήμα*, 8/7/2020, (https://www.tovima.gr/2020/07/08/opinions/i-varia-skia-ton-agalmaton/?fbclid=IwAR2xAQQ-wafPVlb_jzbw9NHXOSu0ptRuiPu6k18d0hB-c3V8WyMZRXnFWvLI - πρόσβαση 21/7/2020).

⁶⁸ Jon Bolding, “A Cancelled Board Game Revealed How Colonialism Inspires and Haunts Games”, *VICE*, 12 Απριλίου 2019 (https://www.vice.com/en_us/article/vb9gd9/a-cancelled-board-game-revealed-how-colonialism-inspires-and-haunts-games - πρόσβαση 22/7/2020).

⁶⁹ Περισσότερα για την έννοια της ιστορικής κουλτούρας στο Erik Sjöberg, *Battlefields of Memory The Macedonian Conflict and Greek Historical Culture*, Doctoral Dissertation Department of Historical, Philosophical and Religious Studies, Umeå University, Umeå, 2011, σ. 6-10.

γύρω από συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιών, αλλά και η πληθώρα τίτλων που αφορούν ιστορικά γεγονότα, φανερώνουν ένα κοινό που δεν μένει αδιάφορο απέναντι στην ιστορία. Δείχνει αντίθετα ζωνρό ενδιαφέρον για το παρελθόν και μάλιστα διαμορφώνει ακόμα και ιστορική συνείδηση μέσα από το παιχνίδι, κάτι που ενεργοποίησε το ενδιαφέρον τόσο επίσημων φορέων, όσο και ιστορικών και την εμπλοκή τους σε αυτά. Αν και για την ώρα, όπως φανερώνουν οι προβληματικές αναπαραστάσεις περί αποικιοκρατίας και ιμπεριαλισμού που εξετάσαμε, η παραγωγή κυριαρχείται από μία δυτικοκεντρική ματιά, σταδιακά βλέπουμε να αναδύεται μία προβληματική πάνω σε αυτά τα θέματα, από τους ίδιους τους παίκτες, αναγκάζοντας τους σχεδιαστές και κατ' επέκταση την ίδια τη βιομηχανία, σε μία αποαποικιοποίηση. Αυτός ο εκδημοκρατισμός συνιστά μία αν μη τι άλλο πρωτότυπη προσέγγιση, καταδεικνύοντας ευαισθησία στα ιστορικά θέματα. Δεν παύουν όμως, ως πνευματικές ιδιοκτησίες, να αντανακλούν, τις απόψεις και τις κοσμοθεωρίες των σχεδιαστών, να παρουσιάζουν, ειδικά όταν ασχολούνται με θέματα νεότερης ιστορίας, μία δική τους ερμηνεία και προσέγγιση. Έτσι, όπως είδαμε, είτε υιοθετούν κάποια πολιτική ατζέντα είτε αποσιωπούν εντελώς το ευρύτερο ιστορικό πλαίσιο, με αποτέλεσμα προβληματικές προσομοιώσεις.

Τέλος, ο ενεργός ρόλος των παικτών στη διαμόρφωση των γεγονότων, πλεονεκτεί έναντι άλλων αντίστοιχων format και αποκτά πολλαπλές λειτουργίες, με κυριότερη αυτή που προσδίδει εκπαιδευτική ιστορική αξία στην εμπειρία. Ίσως μελλοντικά η υπάρχουσα τάση της μίξης των επιτραπέζιων παιχνιδιών με τις ψηφιακές εφαρμογές να μας δώσει και στο τραπέζι έναν μεγαλύτερο βαθμό ρεαλισμού και ένα ισχυρότερο αφηγηματικό πλαίσιο που θα ενσωματώνει ευκολότερα τα πορίσματα της ιστορικής έρευνας.