

## Η εικόνα της Ελλάδας μέσα από τη μουσική των βιντεοπαιχνιδιών

Ευάγγελος Βαλασιάδης<sup>1</sup> & Γεώργιος Κατσαδώρας<sup>2</sup>

### 1. Εισαγωγή

Η νέα κατεύθυνση των λαογραφικών μελετών στο διαδίκτυο κινείται πλέον σε δύο άξονες: από τη μία οι ‘παραδοσιακές’ μορφές του λαϊκού πολιτισμού έχουν γνωρίσει έναν καινούριο τρόπο μετάδοσης και διάχυσης, ενώ από την άλλη, σύγχρονες μορφές του έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για χρήση στο διαδίκτυο και δεν μπορούν να υπάρχουν έξω από αυτό. Το ψηφιακό παιχνίδι ανήκει και στις δύο κατηγορίες, καθώς αφενός αποτελεί εξέλιξη του παραδοσιακού παιχνιδιού, αφετέρου μέσα στις σύγχρονες τεχνολογικές συνθήκες έχει μετεξελιχθεί σε τέτοιο βαθμό, ώστε να λειτουργεί όλο και περισσότερο εντός διαδικτύου, όπου εκατομμύρια χρήστες μπορούν να παίζουν και να επικοινωνούν ταυτόχρονα, συχνά διαμορφώνοντας καινοτόμες εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού που μελετά ο κλάδος της Ψηφιακής Λαογραφίας (e-Folklore, Netlore).

Η βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών παρέχει στους σύγχρονους λαογράφους πλούσιο υλικό προς μελέτη, τόσο ποσοτικά όσο και ποιοτικά. Καταρχάς, μετά από μισό αιώνα ζωής γνωρίζει περίοδο ακμής, όντας μια από τις γρηγορότερα αναπτυσσόμενες στον κόσμο. Συγκεκριμένα, σημειώνεται ότι ο τζίρος της το 2020 ήταν υψηλότερος από κάθε άλλου ψυχαγωγικού προϊόντος, του κινηματογράφου και του αθλητισμού συμπεριλαμβανομένων (Cook & Draycott, 2022:1). Παράλληλα, η πρόσφατη πανδημία του Covid-19 ανέδειξε σε πολλαπλάσιο βαθμό τη σημασία του βιντεοπαιχνιδιού ως μέσου κοινωνικής και πολιτισμικής αλληλεπίδρασης (Snider, 2020· Tassi, 2021· Barr & Copeland-Stewart, 2022), επομένως και τη αξία του ως αντικείμενου μελέτης από τους λαογράφους. Ήδη άλλωστε από τις αρχές του 21ου αιώνα, ο Kücklich (2006) σημείωνε ότι τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν προϊόντα με βαθιές ρίζες στον πολιτισμό που τα γεννά, ενώ ο Van Looy (2010) υποστήριξε ότι από τη μελέτη των ψηφιακών παιχνιδιών μπορούν να εξαχθούν αξιόλογα συμπεράσματα για τον πολιτισμό της εποχής στην οποία

<sup>1</sup> Δρ. Λαογραφίας, Μεταδιδακτορικός Ερευνητής Πανεπιστημίου Αιγαίου.

<sup>2</sup> Καθηγητής Λαογραφίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

κατασκευάζονται ή γίνονται δημοφιλή. Τα ψηφιακά παιχνίδια έχουν όμως σχέση με τον λαϊκό πολιτισμό και από άποψη περιεχομένου, καθώς αφηγούνται ιστορίες από το παρελθόν με μεγάλη επιτυχία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το γεγονός ότι τα 4 από τα 10 δημοφιλέστερα παιχνίδια για κινητά τηλέφωνα στην Κίνα, είναι βασισμένα στους θρύλους από τα *Τρία Βασίλεια* (Bhushan, 2020). Ορισμένοι μελετητές έχουν μάλιστα χαρακτηρίσει τη σχέση ψηφιακού παιχνιδιού και παραμυθιού ως ανταγωνιστική: Υιοθετώντας μια μάλλον συναισθηματική οπτική, ο Ohmae ανέφερε στο τέλος του προηγούμενου αιώνα ότι τα παιχνίδια είχαν υποκαταστήσει τα παραμύθια που τα παιδιά άλλων γενεών άκουγαν στα πόδια του παππού (Ohmae, 1995), ενώ και ο Walsh (1997) σημείωνε ότι οι ιστορίες που εντός των κοινοτήτων παλαιότερα λέγονταν πρόσωπο με πρόσωπο, μεταφέρονταν πλέον από τα ηλεκτρονικά μέσα.

Τι συμβαίνει όμως άραγε με το ψηφιακό παιχνίδι ως αφηγηματικό μέσο ιστοριών από την ελληνική μυθολογία; Καταρχάς, θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί, ότι οποιαδήποτε προβολή της ελληνικής μυθολογίας στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών έχει αντίκτυπο θετικό, καθώς φέρνει τους χρήστες σε επαφή με μύθους και χαρακτήρες, προσφέροντας σε αυτά αναγνωρισιμότητα και ανανέωση. Ο τρόπος όμως με τον οποίο αυτό συμβαίνει στην πράξη, είναι συχνά στρεβλός και προσχηματικός<sup>3</sup>, αφού στα σενάρια πολλών παιχνιδιών εμπλέκονται εντυπωσιακά αλλά ασυνάρτητα βάσει παράδοσης στοιχεία, μια τάση που πιθανόν παραπέμπει στο κινηματογραφικό είδος *replum*<sup>4</sup> απ' όπου πολλά βιντεοπαιχνίδια αντέγραψαν τη λογική του συσχετισμού άσχετων χαρακτήρων και τη σεναριακή ιδέα της βίαιης ανατροπής μιας καταπιεστικής εξουσίας. Ο κινηματογράφος άλλωστε θεωρείται το μέσο που ασκεί τη μεγαλύτερη επιρροή στο περιεχόμενο των βιντεοπαιχνιδιών γενικώς, με τις ποικίλες και σύνθετες επιδράσεις του να έχουν αναλυθεί από τον Lowe (2009). Αναζητώντας τους λόγους για τους οποίους συμβαίνει αυτό, ο Clare (2021) σημείωσε πρόσφατα πως το γεγονός ότι οι εφαρμογές δράσης με θέμα την αρχαιότητα αντλούν από χολιγουντιανές θεματικές και αφηγηματικές συμβάσεις για να δομήσουν

<sup>3</sup> Για παράδειγμα, στον τίτλο *Mysterious Adventure #9: Perseus and Andromeda* (Howarth, 1983), οι δημιουργοί, συνειδητά εκμεταλλευόμενοι την κινηματογραφική επιτυχία της ταινίας *Clash of the Titans* (Davis, 1981), μεταχειρίζονταν το υλικό της μυθολογίας όπως τους εξυπηρετούσε και διέδιδαν μια στρεβλή ερμηνεία της στο φαντασιακό των θιασωτών του ψηφιακού σύμπαντος. Έτσι το Κράκεν, ένα τέρας της νορδικής μυθολογίας είχε πάρει τη θέση του Κήτους, ακολουθώντας το πρότυπο του Ray Harryhausen.

<sup>4</sup> Ο όρος αναφέρεται σε ιταλικές κατά βάση ταινίες χαμηλού προϋπολογισμού που μεταπολεμικά δημιουργήθηκαν κατά δεκάδες, επιδιώκοντας να εκμεταλλευτούν τη επιτυχία υπερπαραγωγών του Χόλυγουντ όπως οι *Δέκα Εντολές*, το *Μπεν Χουρ* και η *Κλεοπάτρα* και απεικόνιζαν μυώδεις ήρωες να παλεύουν με μυθολογικά και άλλα φανταστικά τέρατα για να σώσουν αβοήθητες κοπέλες και να ανατρέψουν τυράννους (βλ. Blanshard, 2018).

τους κανόνες, την πλοκή ή ακόμα και το είδος του παιχνιδιού<sup>5</sup>, σχετίζεται με την ανάγκη των προγραμματιστών να δημιουργήσουν συνθήκες οικειότητας για τον μέσο χρήστη, ώστε να διευκολύνουν τη διαδικασία του παιχνιδιού και την υποδοχή της εφαρμογής από το κοινό. Παρατηρείται μάλιστα ότι η επιρροή που ασκεί κάθε νέα κινηματογραφική δημιουργία δεν επενεργεί στον ψηφιακό κόσμο μεμονωμένα, αλλά έχει χαρακτήρα σωρευτικό<sup>6</sup>.

Το ζήτημα φωτίζεται από νέα οπτική από μια σχετικά πρόσφατη έρευνα (Τζώρτζης, 2017) που έδειξε ότι οι νέες γενιές των Ελλήνων είναι πιθανό να επηρεάζονται περισσότερο από εκδοχές της ελληνικής μυθολογίας που παρουσιάζονται στα βιντεοπαιχνίδια, παρά από άλλες που μεταδίδονται με προφορικό τρόπο από μέλη της οικογένειάς τους ή διδάσκονται στο σχολείο<sup>7</sup>. Το ενδεχόμενο αυτό αποκτά πρόσθετη βαρύτητα, μέσα από την οπτική των Christesen και Machado (2010) που υπογραμμίζουν τη σημασία των ψηφιακών παιχνιδιών για την εικόνα που οι νέοι σχηματίζουν γύρω από τον κλασικό κόσμο και σε συνδυασμό με τα όσα η Goodenough (2002) έχει αναφέρει σχετικά με τον τρόπο που οι επόμενες γενιές θα αντικρίσουν την πραγματικότητα, βάσει δηλαδή του τρόπου με τον οποίο κάθε κοινωνία έχει διαμορφώσει τους χώρους (σ.σ. φυσικούς και εικονικούς) για τα παιδιά της. Από τη στιγμή που η αντίληψη των ελληνοπαίδων για την μυθολογία του τόπου τους συνδιαμορφώνεται ήδη από τα βιντεοπαιχνίδια που εμπνέονται από αυτή, η μελέτη τους προβάλλει αναγκαία.

Στη βάση των παραπάνω σκέψεων, η παρούσα έρευνα επιδιώκει να φωτίσει μια πτυχή των βιντεοπαιχνιδιών που ως τώρα δεν έχει τύχει ιδιαίτερης μελέτης στον τόπο μας. Αφορά στη μουσική υπόκρουση που συνοδεύει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, των οποίων το σενάριο ή οι χαρακτήρες εμπνέονται από την ελληνική μυθολογία και την κλασική αρχαιότητα. Μέσα από την ανάλυση της υπόκρουσης ενός δείγματος χιλίων τίτλων ψηφιακών παιχνιδιών που κυκλοφόρησαν μεταξύ των ετών

<sup>5</sup> Συγκεκριμένα θεωρεί ότι ο υβριδικός τύπος περιπέτειας δράσης (action adventure) προέκυψε για να προσομοιάσει τις επικές κινηματογραφικές παραγωγές.

<sup>6</sup> Σε επικοινωνία με τον γράφοντα, ο Ben Olding, προγραμματιστής των παιχνιδιών *Achilles* (Olding, 2008) και *Achilles 2: Origin of a Legend* (Olding, 2012), δήλωσε ότι επηρεάστηκε καταρχάς από το φιλμ *300* (Snyder, 2007) -που δεν είχε σχέση με την ομηρική εποχή- και έπειτα αξιοποίησε στοιχεία από το *Troy* (Petersen, 2004) και την αρχαία ελληνική κεραμική, για να σχεδιάσει τα κράνη, να επιλέξει την παλέτα των χρωμάτων του κ.ά. (Ben Olding, προσωπική επικοινωνία, 24 Φεβ 2021).

<sup>7</sup> Μια σχετική έρευνα του Τζώρτζη (2017) που αφορά στον τρόπο που οι μαθητές της Ρόδου, όπου διασώζεται η παραδοσιακή αφήγηση (θρύλος) για τον δρακοντοκτόνο ιππότη Dieudonné de Gozon, αντιλαμβάνονταν την εικόνα του θρυλικού δράκοντα, έδειξε ότι οι δύο πηγές που τους επηρεάζουν περισσότερο είναι οι κινηματογραφικές ταινίες (57,7%) και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (40,4%), ενώ η μυθολογία βρίσκεται μόλις στην τρίτη θέση (38,5%) με το διαδίκτυο να ακολουθεί κατά πόδας (34,5%).

1979-2024, προκύπτουν χρήσιμα συμπεράσματα για τη μουσική που οι δημιουργοί τους επέλεξαν και επιλέγουν όταν παρουσιάζουν θέματα σχετικά με τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό. Προτιμώνται άραγε αρχαιοπρεπείς μελωδίες και ρυθμοί που προσδίδουν αυθεντικότητα και ρεαλισμό στο παικτικό περιβάλλον ή μήπως οι περισσότεροι παραγωγοί επιλέγουν σύγχρονα είδη μουσικής που συγκινούν πιο αποτελεσματικά τους χρήστες; Ποιοι άραγε είναι οι βασικοί παράγοντες που μπορεί να επηρεάζουν τις επιλογές αυτές; Σε κάθε περίπτωση, τα αποτελέσματα της έρευνας θα οδηγήσουν σε χρήσιμα συμπεράσματα για το πώς διαμορφώνεται το εικονικό αποτύπωμα της μυθικής Ελλάδας στον χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών.

## 2. Το ψηφιακό παιχνίδι ως έκφραση του λαϊκού πολιτισμού

Το παιχνίδι συνιστά μια από τις αρχαιότερες και πλέον σημαντικές δραστηριότητες του ανθρώπου. Σύμφωνα με την άποψη που εκφράζει ο Huizinga (1938), το γεγονός ότι παρατηρείται και στον κόσμο των ζώων, σημαίνει προϋπήρχε της εμφάνισης του ανθρώπινου πολιτισμού και επομένως πως υπερβαίνει τα όριά του. Μια από τις βασικές λειτουργίες του παιχνιδιού είναι μέσα από τη δική του, τεχνητή πραγματικότητα και τους κανόνες που θέτει, να βοηθά στην εξοικείωση του παιδιού με το πραγματικό φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον. Το ίδιο συμβαίνει και με το ηλεκτρονικό παιχνίδι στη σύγχρονη εποχή της ψηφιακής πραγματικότητας, όπου οι παίκτες καλούνται και πάλι να προσαρμοστούν, αυτή τη φορά ενισχύοντας τις δεξιότητες της επικοινωνίας και τη συνεργασίας τους (Horban et al., 2019:1).

Η επιστήμη της λαογραφίας μελετά το παραδοσιακό παιχνίδι συστηματικά μόλις από τη δεκαετία του 1950, το έχει όμως αναγνωρίσει ως ξεχωριστό πεδίο έρευνας, ήδη από τις απαρχές της<sup>8</sup>. Το ενδιαφέρον γύρω από το ψηφιακό ωστόσο παιχνίδι, παρουσιάστηκε με σχετική καθυστέρηση, πιθανόν εξαιτίας της σύνδεσής του με τον χώρο των ΤΠΕ<sup>9</sup>. Από τις αρχές του 21ου αιώνα, το λαογραφικό ενδιαφέρον για τα βιντεοπαιχνίδια εμφανίζεται έντονο, ενώ οι αναβαθμισμένες δυνατότητες αλληλεπίδρασης που προσφέρουν οι τεχνολογικές αναβαθμίσεις τους και η διαρκής παραγωγή νέων τίτλων, δίνουν στο πεδίο μια ιδιαίτερη δυναμική. Η Miller (2008) σημειώνει ότι η λαογραφική έρευνα μπορεί να προσφέρει

<sup>8</sup> Ο πρώτος που ενδιαφέρθηκε για το αντικείμενο ήταν ο William Newell που το 1884 στο βιβλίο του *Games and Songs of American Children* παρουσιάζει μια συλλογή από παιδικά παιχνίδια, τα οποία και συγκρίνει μεταξύ τους. Το 1932, ακολουθεί μια μελέτη της Elsa Epäjärvi-Haavio με τίτλο *Το Παιχνίδι του Πλούσιου και του Φτωχού* που παρουσιάζει μια ιστορική-γεωγραφική ανάλυση των παιχνιδιών και προτείνει μια ταξινόμιά τους.

<sup>9</sup> Σημειώνεται ότι κατά το παρελθόν Τεχνολογία και Παράδοση θεωρούνταν λανθασμένα όροι αντιθετικοί.

διαφορετικές οπτικές στη μελέτη ενός βιντεοπαιχνιδιού, εξετάζοντάς το για παράδειγμα ως συλλογή ιστοριών -ήδη από το 1997, η Janet Murray αποκάλεσε τα βιντεοπαιχνίδια «αφηγητικά οχήματα»-, ως βιωματικό εικονικό μουσείο, αλλά και ως προϊόν του σύγχρονου πολιτισμού μέσω του οποίου αναζωογονούνται παραδοσιακές εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού και γεννώνται νέες. Σε ένα άλλο πλαίσιο, ο Testa (2014) εξετάζει την παρουσία της θρησκευτικότητας και των θρησκειών στα ψηφιακά παιχνίδια, ενώ ο Wills (2008) αναλύει τον τρόπο με τον οποίο η χρήση θεματικών από τον τοπικό λαϊκό πολιτισμό (όπως η Άγρια Δύση) συνέβαλε στην ευκολότερη γνωριμία των χρηστών στις Η.Π.Α. με τα βιντεοπαιχνίδια και την τεχνολογία τους.

Τα τελευταία χρόνια επισημαίνεται (Dewar, 2015) μια τάση πολλά ψηφιακά παιχνίδια να εμπνέονται από τον παραδοσιακό λαϊκό πολιτισμό. Η Torrville (2018), θεωρεί ότι τα αίτια της εντοπίζονται σε παράγοντες οικονομικούς, τεχνολογικούς και πολιτισμικούς: Καταρχάς, το γεγονός ότι τα έργα του λαϊκού πολιτισμού δεν διαθέτουν πνευματικά δικαιώματα τα καθιστά οικονομικότερη επιλογή για τις εταιρίες παραγωγής (Kroll, 2011), ενώ παράλληλα η εξέλιξη των επεξεργαστών γραφικών και των ειδικών εφέ επιτρέπει την απόδοση των φανταστικών ιστοριών με πρωτόγνωρο ρεαλισμό. Τέλος, οι λαϊκοί ήρωες διαθέτουν μεγάλη αναγνωρισιμότητα, κάτι που σημαίνει ότι το κοινό τους υποδέχεται με θέρμη και θεωρεί τους χαρακτήρες τους οικείους (Wood, 2006).

Οι παράγοντες που καθιστούν το ψηφιακό παιχνίδι μια ιδιαιτέρως ενδιαφέρουσα έκφανση του λαϊκού πολιτισμού με βαθιές ρίζες στη σύγχρονη πολιτισμική πραγματικότητα είναι αρκετοί, αφού ως είδος καταφέρνει να διεισδύει με ποικίλους τρόπους σε όλο και περισσότερες διαστάσεις της ανθρώπινης ζωής. Αναφέρονται δέκα χαρακτηριστικά στοιχεία που αναδεικνύουν τη σημασία της μελέτης του:

α. Συμβολή στον προφορικό πολιτισμό: η αφήγηση ιστοριών ανάμεσα στους χρήστες αποτελεί μέρος της προφορικής παράδοσης. Οι παίκτες συζητούν μεταξύ τους στρατηγικές, μοιράζονται συμβουλές γύρω από προβλήματα που αντιμετωπίζουν και γενικότερα ανταλλάσσουν τις προσωπικές τους εμπειρίες από τον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών στα οποία συμμετέχουν. Υπάρχουν μάλιστα φωνές που τα τοποθετούν στη θέση του σημαντικότερου μέσου αφήγησης της εποχής (Alderman, 2015).

β. Δημιουργία δεσμών: η ενασχόληση με το ψηφιακό παιχνίδι διαμορφώνει μια αίσθηση του ανήκειν στους παίκτες, βασισμένη στα κοινά τους ενδιαφέροντα και τις εικονικές τους εμπειρίες. Τα βιντεοπαιχνίδια δημιουργούν έτσι μικρές κοινότητες, με δεσμούς που συχνά ξεπερνούν τα πολιτισμικά στεγανά, αφού αναπτύσσονται ανάμεσα σε άτομα με διαφορετική καταγωγή ή κοινωνικοοικονομικό

υπόβαθρο. Οι διαδικτυακές και φυσικές αυτές κοινότητες που διαμορφώνονται, αναπτύσσονται με τη σειρά τους δικές τους παραδόσεις, λεξιλόγιο και τελετουργίες.

γ. Δημιουργική έκφραση: όπως και στην περίπτωση της λαϊκής τέχνης, τα ψηφιακά παιχνίδια εμπνέουν τους χρήστες προκειμένου να εκφράσουν το δημιουργικό τους πνεύμα με διάφορους τρόπους. Απεικονίζουν χαρακτήρες και τοπία από τον κόσμο των αγαπημένων τους παιχνιδιών (fan art), δημιουργούν δικά τους σενάρια (fan made scenarios) και συχνά παρεμβαίνουν στα αρχικά παιχνίδια με διορθώσεις και τροποποιήσεις που μπορεί να οδηγήσουν ακόμα και σε νέους τίτλους (mods).

δ. Επικοινωνία και συλλογική δράση: τα διαδικτυακά παιχνίδια, λειτουργούν εκτός των άλλων ως πλατφόρμες επικοινωνίας ανάμεσα σε ανθρώπους με κοινά ενδιαφέροντα. Σε ορισμένες περιπτώσεις μάλιστα (π.χ. e-sports), λειτουργούν ως πολιτισμικά συμβάντα που προσφέρουν θέαμα σε εκατομμύρια χρήστες ταυτόχρονα, επιτρέποντας τον σχολιασμό των γεγονότων της καθημερινότητας, την έκφραση ανησυχιών, τη διασπορά ειδήσεων, ακόμα και την ανάληψη κοινωνικών πρωτοβουλιών.

ε. Συναισθήματα: όπως και οι παραδοσιακές εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού που είναι συνυφασμένες με, έτσι και τα βιντεοπαιχνίδια, όπως και οι παραδοσιακές εκφάνσεις του λαϊκού πολιτισμού, είναι συνυφασμένα με το ανθρώπινο συναίσθημα, τη συλλογική μνήμη και τη νοσταλγία. Συχνά, οι παίκτες συνδέουν συγκεκριμένα παιχνίδια με φάσεις ή σημαντικά γεγονότα της ζωής τους, γεγονός που καθιστά τον δεσμό παίκτη και εφαρμογής ισχυρό. Ως αποτέλεσμα, προκειμένου να διαφυλάξουν τις οικείες μνήμες τους από τα παιχνίδια που τους σημάδεψαν στο παρελθόν, οι χρήστες διατηρούν στην κατοχή τους παλαιότερης τεχνολογίας υπολογιστές, αποθηκευτικά μέσα και περιφερειακά μηχανήματα.

στ. Εξέλιξη και προσαρμογή: τα βιντεοπαιχνίδια βρίσκονται σε διαρκή συνδιαλλαγή με το εξωτερικό τους περιβάλλον ώστε να προσαρμόζονται τόσο στις νέες τεχνολογίες (remastered versions, remakes, ports) όσο και θεματολογικά στις διάφορες τάσεις που διαμορφώνονται στο κοινωνικό πλαίσιο. Αυτός είναι και ο λόγος που ο Massonet τα χαρακτήρισε ως «ζωντανό καθρέπτη της κοινωνίας» (στο Lauwaert et al., 2007), αφού αποτελούν μια αντανάκλαση των ανησυχιών της ανθρώπινης κοινότητας.

ζ. Δημιουργία προτύπων / αναπαραγωγή στερεοτύπων: όπως σημειώνουν οι Ryan και Wentworth (1999), τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν την ισχύ να ενσταλάζουν αξίες, να προβάλλουν νόρμες και να μεταφέρουν κανόνες, ενώ συχνά συμβάλλουν στην εδραίωση και εξάπλωση προτύπων, στερεοτύπων και κοινωνικών τάσεων. Αντίστοιχα, η Kiri Miller (2008) υποστηρίζει ότι τα ψηφιακά παιχνίδια συνδέονται με τελεστικές πρακτικές που παράγουν νέες αισθητικές και ερμηνευτικές παραδόσεις και ταυτόχρονα

μεταδίδουν προϋπάρχοντα πολιτισμικά αφηγήματα και μορφές έκφρασης που αντλούν από πιο παραδοσιακούς χώρους.

η. Ήθη και ανθρώπινος ψυχισμός: η ενασχόληση με τα ψηφιακά παιχνίδια αφήνει ισχυρό αποτύπωμα στον ανθρώπινο ψυχισμό και επηρεάζει τα χρηστά ήθη και τις συνήθειες των παικτών. Συγκεκριμένα, έχει αποδειχθεί ο αντίκτυπός τους σε τομείς όπως η αυτοεκτίμηση των χρηστών<sup>10</sup>, η υιοθέτηση βλαβερών συνηθειών<sup>11</sup>, αλλά και η στάση τους απέναντι σε παραβατικές συμπεριφορές<sup>12</sup>.

θ. Δημοφιλία: η όλο και μεγαλύτερη αγάπη για τα βιντεοπαιχνίδια, έχει οδηγήσει την επίσημη Εκπαίδευση να υιοθετήσει μεθόδους διδασκαλίας που ενσωματώνουν στοιχεία τους, σε μια διαδικασία δόμησης και εμπλουτισμού της μάθησης που απαντάται με τον όρο παιχνιδιοποίηση / gamification (Majuri et al., 2018). Στο ίδιο πλαίσιο εντοπίζονται πολυάριθμα εκπαιδευτικά λογισμικά που στοχεύουν στο γνωστικό των μαθητών αλλά και ηλεκτρονικές εφαρμογές παιγνιώδους φύσης που αποβλέπουν στη ρύθμιση της συμπεριφοράς τους εντός της σχολικής αίθουσας (Chaykowski, 2017· Βαλασιάδης 2022α).

ι. Αλληλεπίδραση: όπως συμβαίνει με κάθε έκφραση του λαϊκού πολιτισμού, είναι σαφές ότι και τα ψηφιακά παιχνίδια αλληλεπιδρούν έντονα με άλλα πολιτισμικά προϊόντα, αντλώντας έμπνευση αλλά και ασκώντας επιρροή σε αυτά. Έτσι για παράδειγμα,

- συχνά ενσωματώνουν χαρακτήρες και σεναριακά στοιχεία από κινηματογραφικές ταινίες, τηλεοπτικές σειρές, κόμικς και λογοτεχνικά βιβλία, ενώ δεν είναι λίγες οι φορές που έχει συμβεί και το αντίστροφο, με ψηφιακούς ήρωες να έχουν αποδοθεί στην κινηματογραφική οθόνη ή σε έντυπη μορφή (π.χ. Lara Croft, Hitman, Super Mario). Το φαινόμενο αυτό αποδίδεται με τον όρο διαμεσικότητα (transmediality) που καθιέρωσε ο Jenkins (2009).

<sup>10</sup> Για παράδειγμα, γυναίκες έχουν αναφέρει σημαντική μείωση της αυτοεκτίμησής τους μετά την ενασχόλησή τους με ψηφιακά παιχνίδια μπιτς βόλεϊ, όταν επέλεξαν να ελέγχουν εικονικές αθλήτριες λεπτές και ντυμένες με μικίνι (Barlett & Harris, 2008).

<sup>11</sup> Είναι αποδεδειγμένο ότι έφηβοι που εκτίθενται σε εικόνες χρήσης προϊόντων καπνού, είναι πιθανότερο να εξελιχθούν σε καπνιστές (Lovato et al., 2011) ενώ η προβολή του καπνίσματος και των προϊόντων του μέσω βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται ότι οδηγεί σε αντίστοιχες συμπεριφορές (Forsyth & Malone, 2016).

<sup>12</sup> Όπως υποδεικνύουν σχετικές έρευνες, τα ψηφιακά παιχνίδια όταν συντηρούν και αναπαράγουν τη σεξουαλική αντικειμενοποίηση της γυναίκας, μπορεί να επηρεάσουν τους χρήστες τους ως προς την ανοχή της διαπροσωπικής βίας προς τις γυναίκες (Gestos et al. 2018). Υπάρχουν ωστόσο και πρόσφατα ερευνητικά δεδομένα που αμφισβητούν τη συσχέτιση ψηφιακής και πραγματικής βίας (Ferguson & Colwell, 2020).

- επηρεάζονται από τις ενδυματικές τάσεις -κυρίως όταν επιχειρούν να αποδώσουν την πραγματικότητα με ρεαλισμό-, ενώ ταυτόχρονα τις επηρεάζουν, όπως στην περίπτωση του cosplay, πρακτικής κατά την οποία θαυμαστές εικονικών χαρακτήρων αντιγράφουν το ντύσιμο, το μακιγιάζ και τις κινήσεις των αγαπημένων τους ηρώων, οικειοποιούμενοι μέρος της ταυτότητάς τους (βλ. Rahman et al. 2012· Rusňáková, 2017· Antonellos et al. 2020)
- προωθούν την παραγωγή ενός ευρέως φάσματος εμπορευμάτων, στα οποία συμπεριλαμβάνονται παιδικά παιχνίδια, διακοσμητικά, ρούχα, αξεσουάρ, αφίσες, συλλεκτικά αντικείμενα αλλά και τρόφιμα<sup>13</sup>. Αντίστοιχα, υπάρχουν βιντεοπαιχνίδια στα οποία εμφανίζονται προϊόντα του εμπορίου, γεγονός που αντανακλά την επιρροή που ασκούν στις καταναλωτικές τάσεις<sup>14</sup>.
- εισχωρούν σε παραδοσιακές και σύγχρονες μορφές έκφρασης, αφού όροι από το λεξιλόγιο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχουν κερδίσει μια θέση στην καθημερινή γλώσσα (π.χ. «ανεβαίνω επίπεδο», «game over», «λαγκάρω»). Ταυτόχρονα, χαρακτήρες και θεματικές από βιντεοπαιχνίδια φιλοξενούνται συχνά σε νέα είδη έκφρασης όπως τα διαδικτυακά μιμείδια.
- συμβάλλουν στη διατήρηση και εξάπλωση των μύθων και των θρύλων από τους οποίους εμπνέονται. Ο Wills (2008), αναφέρει ότι η κυκλοφορία ενός ψηφιακού παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει στην ανανέωση του ενδιαφέροντος του κοινού για έναν παλιό θρύλο και άρα στην επιβίωσή του, εξηγεί πώς το εικαστικό μέρος μιας μυθολογίας ενισχύεται από τις γραφικές αναπαραστάσεις που αναπτύσσονται στο πλαίσιο μιας ψηφιακής παραγωγής, ενώ σημειώνει πως η ένταξη μιας παραδοσιακής ιστορίας στην πλοκή ενός παιχνιδιού μπορεί να οδηγήσει σε αλλοιώσεις αλλά και επεκτάσεις της αρχικής της μορφής.
- αντλούν έμπνευση από αστικούς μύθους και εμπνέουν τη δημιουργία νέων. Ένας από αυτούς, αναφερόταν σε ένα εθιστικό arcade παιχνίδι με το όνομα *Polybius* που είχε δήθεν εμφανιστεί το 1981 στο Portland των Η.Π.Α., κατασκευασμένο από έναν μυστικό κυβερνητικό οργανισμό που στόχο είχε να πειραματιστεί με το μυαλό των παικτών, ενώ η υπερβολική ενασχόληση με αυτό οδηγούσε σε αλλόκοτα μοτίβα ύπνου, τρομακτικά οράματα και αμνησία (Silverman, 2008).

<sup>13</sup> Ενδεικτικά μπορεί να γίνει λόγος για το *Power Up Energy Drink* της Nintendo και την *Fallout Beer* της Carlsberg που πιθανόν στοχεύουν στο κοινό των παικτών (Fulton, 2015).

<sup>14</sup> Έρευνα των Hang και Auty (2011) έδειξε ότι τα παιδιά ανταποκρίνονται ιδιαίτερα θετικά στην απεικόνιση εμπορικών προϊόντων εντός ψηφιακών παιχνιδιών.



- εμπνέουν άλλες μορφές παιχνιδιού όπως τα επιτραπέζια παιχνίδια<sup>15</sup> αλλά και το παραδοσιακό, ελεύθερο παιχνίδι των παιδιών με τους ήρωες και τις θεματικές τους. Για παράδειγμα, ο Dorst (1999) (όπως αναφέρεται στο McMahon et al., 2005) σημειώνει ότι το 1990 παρατήρησε σε μια παιδική χαρά του Wyoming παιδιά της Β' τάξης Δημοτικού να αφιερώνουν πολύ από τον χρόνο τους μιμούμενα κινήσεις και γεγονότα από το πλέον δημοφιλές εκείνη την εποχή παιχνίδι Super Mario.
- τέλος, σε σχέση με τη μουσική, τα βιντεοπαιχνίδια εμπνέονται στις θεματικές τους από τη μουσική σκηνή -χαρακτηριστικά αναφέρονται οι τίτλοι *Journey*, *Guitar Hero*-, ενώ με τη σειρά τους μπορεί να επηρεάσουν την δημιουργία νέων κομματιών. Ήδη το 1982, δυο συνθέτες και φανατικοί παίκτες του *Pac-Man* (Namco, 1980) έγραψαν ένα τραγούδι με τίτλο *Pac-Man Fever*, που πραγματοποίησε εκατομμύρια πωλήσεις και οδήγησε στην κυκλοφορία ενός ομώνυμου άλμπουμ (Buckner & Garcia, 1982). Περιείχε κομμάτια εμπνευσμένα από διάφορα arcade παιχνίδια της εποχής, όπως το *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), το *Frogger* (Konami, 1981) κ.ά. (*Pac-Man Fever* by Buckner & Garcia, χ.χ.). Από τότε, πολλοί γνωστοί δημιουργοί έχουν γράψει τραγούδια εμπνευσμένα (π.χ. James, 1992· Beck, 2019) ή για λογαριασμό παιχνιδιών (π.χ. McCartney, 2018), ενώ οι παιγνιώδεις εφαρμογές έχουν επηρεάσει τόσο τη μουσική όσο και τους στίχους αρκετών επιτυχιών. Ως παραδείγματα για το τελευταίο, θα μπορούσαν να αναφερθούν τόσο το τραγούδι *Body Movin* των Beastie Boys (1998) που περιέχει τον στίχο «και αν παίζεις Defender, θα μπορούσα να είμαι το hyperspace σου», όσο κι ένα του Tupac Shakur που κάνει αναφορά στον κεντρικό χαρακτήρα του *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) με τους στίχους: «Θα σας κάνουμε να μας πληρώσετε, χαμένοι, θα σας την πέσουμε όπως ο CJ από το San Andreas» (arobsz, χ.χ.). Στην ελληνική αγορά, ένα σχετικό παράδειγμα προσφέρει ο στίχος των *Locomondo* «Απ' το σπίτι δε θα βγω, πίνω μπάφους και παίζω pro» (Locomondo, 2009) που μάλιστα υπογραμμίζει την ενδοστρεφή φύση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

<sup>15</sup> Ενδεικτικά αναφέρονται τα εμπνευσμένα από ψηφιακά παιχνίδια επιτραπέζια *Sid Meier's Civilization: The Board Game* (Fantasy Flight Games, 2010) και *Ravensburger Minecraft: Builders & Biomes* (Ravensburger, 2019).

### 3. Μουσική και βιντεοπαιχνίδια

Στην παρούσα ενότητα γίνεται αναφορά στη σημασία που έχει η μουσική υπόκρουση για τα βιντεοπαιχνίδια και τους σκοπούς που εξυπηρετεί. Στη συνέχεια, φωτίζεται η σύνδεση της μουσικής με κάθε έναν από τους πέντε κύριους παράγοντες που διαμορφώνουν το ψηφιακό παιχνίδι ως σύνθετο πολιτισμικό προϊόν: τις επιρροές των δημιουργών του, το περιεχόμενό του, τη φόρμα του, τα μέσα που αξιοποιεί και βέβαια τους τελικούς του χρήστες.

#### 3.1 Η σημασία της μουσικής στα βιντεοπαιχνίδια

Το ψηφιακό παιχνίδι αποτελεί ένα κατά βάση ψυχαγωγικό προϊόν, που με τη συνδρομή της μουσικής γίνεται σαφώς πιο διασκεδαστικό. Ωστόσο, η υπόκρουση στα βιντεοπαιχνίδια λειτουργεί πολύ πιο σύνθετα, εξυπηρετώντας ποικίλους στόχους και συμβάλλοντας καίρια στη συνολική εμπειρία του χρήστη.

Καταρχάς, διαμορφώνει την ατμόσφαιρα ενός παιχνιδιού, καθώς όταν συγχρονίζεται με τους χαρακτήρες, τους τόπους, την εποχή και τη δράση που εκτυλίσσεται, διαφοροποιείται σε αγωνιώδη, χαλαρωτική, μυστηριώδη, επική, καθηλωτική κ.ά. Οι συνθέτες μπορούν έτσι, αξιοποιώντας τα διάφορα μουσικά είδη, τα κατάλληλα όργανα και εναλλάσσοντας μελωδίες και ρυθμούς, να ενισχύσουν την ψευδαίσθηση παρουσίας και το επίπεδο εμπύθισης του παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού, προσθέτοντας στον ρεαλισμό του (Lombard & Ditton, 1997· McMahan, 2003). Με τον τρόπο αυτό, σε συνδυασμό με τα άλλα στοιχεία που οικοδομούν το παιχνίδι, η μουσική συνθέτει μια συνεκτική οπτικοακουστική εμπειρία που προσελκύει τους παίκτες και τους βοηθά να ταυτιστούν με τους χαρακτήρες και τα γεγονότα που εκτυλίσσονται με τη συμμετοχή τους, αυξάνοντας ταυτόχρονα την απόλαυση από την εμπειρία του παιχνιδιού.

Επιπλέον, με τον ίδιο τρόπο που συμβαίνει στις κινηματογραφικές παραγωγές, η μουσική ενός παιχνιδιού μπορεί να συμβάλει στην ενίσχυση της αφηγηματικής του δύναμης, συνοδεύοντας σημαντικές στιγμές στην εξέλιξη της πλοκής και αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στους χαρακτήρες. Δίνεται έτσι στον δημιουργό η ευκαιρία να υπογραμμίσει δραματικές στιγμές του σεναρίου, όπως και να συνδέσει ορισμένους χαρακτήρες, τόπους ή γεγονότα μέσα από μουσικά θέματα και παραλλαγές τους<sup>16</sup>.

<sup>16</sup> Για παράδειγμα, στον τίτλο Final Fantasy XV (Square Enix, 2016), κάθε πρωταγωνιστικός χαρακτήρας έχει το δικό του μουσικό θέμα.

Έπειτα, η μουσική υπόκρουση μπορεί στο ψηφιακό περιβάλλον να προσαρμόζεται δυναμικά και να μεταφέρει χρήσιμες πληροφορίες, επισημαίνοντας στον παίκτη πότε πλησιάζει σε κινδύνους, μυστικές τοποθεσίες ή σε φίλιο έδαφος, διευκολύνοντάς τον να προσαρμόσει το επίπεδο ετοιμότητάς του και να προσανατολιστεί στους στόχους του.

Εξάλλου, τόσο η μουσική όσο και τα ηχητικά εφέ, λειτουργούν ως ανταμοιβή προς τους παίκτες για την πρόοδό τους στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, οι νικηφόρες φανφάρες και τα θριαμβευτικά χορωδιακά σηματοδοτούν την επιτυχή ολοκλήρωση των στόχων, ενθαρρύνοντας τους παίκτες να συνεχίσουν το παιχνίδι και ανταμείβοντάς τους με θετική ενίσχυση.

Εκτός αυτού, η συνοδευτική μουσική μπορεί να ενισχύσει τη συναισθηματική αξία ενός παιχνιδιού, προκαλώντας μια ευρεία γκάμα συναισθημάτων όπως για παράδειγμα ενθουσιασμό, φόβο, λύπη, χαρά, νοσταλγία κ.ά., που λειτουργούν διαφορετικά σε κάθε άτομο, κάνοντας έτσι το βίωμα του παιχνιδιού μοναδικό για τον κάθε χρήστη.

Η μουσική υπόκρουση αποτελεί εξάλλου ουσιαστικό μέρος της ταυτότητας ενός παιχνιδιού και συμβάλλει έτσι στην αναγνωρισιμότητά του. Έτσι, υπάρχουν πολλά αξιοσημείωτα μοτίβα όπως για παράδειγμα η εισαγωγική μουσική στο παιχνίδι Pac-Man που οι παίκτες έχουν συνδέσει με συγκεκριμένες σειρές παιχνιδιών και τα οποία έχουν ξεπεράσει τα όρια του συγκεκριμένου μέσου, αφήνοντας το στίγμα τους σε ποικίλα επίπεδα του λαϊκού πολιτισμού.

Η αναγνώριση της αξίας της μουσικής στα βιντεοπαιχνίδια, έχει οδηγήσει στη δημιουργία ενός επιστημονικού πεδίου για τη μελέτη τους, που συχνά συναντάται με τον όρο *Ludomusicology* και ασχολείται με τον τρόπο που η μουσική αξιοποιείται σε ένα παιχνίδι και τις ανάγκες που εξυπηρετεί. Πιο συγκεκριμένα, οι τομείς της έρευνάς της αφορούν την ιστορία και την εξέλιξη της μουσικής στα ψηφιακά παιχνίδια, την ανάλυσή της σε μοτίβα και ρυθμικές δομές που συνδέονται με την αφήγηση, τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο επηρεάζει τη συνολική εμπειρία του παίκτη, αλλά και τους πολιτισμικούς παράγοντες που επηρεάζουν τόσο την παραγωγή της, όσο και την υποδοχή της από το κοινό. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί το γεγονός ότι η αναγνωρισιμότητα της μουσικής των βιντεοπαιχνιδιών σταδιακά αυξάνεται, καθώς το κοινωνικό σύνολο παύει να την αντιμετωπίζει ως ένα είδος που απευθύνεται σε ένα ιδιαίτερο κοινό. Είναι χαρακτηριστικό ότι τα τελευταία χρόνια μουσικά σύνολα όπως η London Philharmonic, η Swedish Radio Symphony Orchestra, η Brandenburgisches

Staatsorchester, κ.ά. αποδίδουν ενορχηστρώσεις μουσικών κομματιών από δημοφιλή παιχνίδια όπως τα *Assassin's Creed*, *Grepolis*, *Skyrim*, *Europa Universalis*, κ.λπ.

### 3.2 Η μουσική του παιχνιδιού ως μέρος ενός σύνθετου πολιτισμικού προϊόντος

Στην παρούσα υποενότητα, φωτίζεται η αλληλεπίδραση ανάμεσα στη μουσική και το ψηφιακό παιχνίδι ως πολιτισμικό προϊόν, όπως αυτό διαμορφώνεται από πέντε κύριους παράγοντες. Συγκεκριμένα, γίνεται λόγος για τις μουσικές επιρροές που φέρουν οι δημιουργοί του, την μουσική του χωροχρόνου που αναπαριστά στο σενάριό του, τη σχέση της μουσικής με το είδος του παιχνιδιού, τα διαθέσιμα μέσα που αυτό αξιοποιεί, όπως και τη σχέση της με τους ίδιους τους χρήστες. Κάθε ένα από τα ξεχωριστά αυτά πεδία δεν μπορεί φυσικά να αντιμετωπιστεί ως στεγανό, αφού αλληλεπιδρούν διαρκώς και δυναμικά μεταξύ τους.

#### 3.2.1 Δημιουργός

Ο προγραμματιστής ενός ψηφιακού παιχνιδιού συνιστά κρίσιμο παράγοντα για το φορτίο που αυτό φέρει, καθώς κατά τη διαδικασία της δημιουργίας επιλέγει με ποιον τρόπο θα απλοποιήσει την πραγματικότητα και ποια στοιχεία της θα αποδώσει ψηφιακά, ενώ ταυτόχρονα ορίζει το περιεχόμενο, τη φόρμα και τα μέσα που εξυπηρετούν τον στόχο του. Το δικό του πολιτισμικό υπόβαθρο, επηρεάζεται από τις καταβολές του όπως αυτές διαμορφώνονται από τον λαϊκό πολιτισμό σε τοπικό επίπεδο και από τα παγκόσμια πολιτισμικά προϊόντα στα οποία εκτίθεται, όπως επίσης από στοιχεία της προσωπικότητάς του και δημογραφικά χαρακτηριστικά που επηρεάζουν τη σκέψη και το υποσυνείδητό του.

Οι μουσικές επιρροές ενός παραγωγού ψηφιακών παιχνιδιών λειτουργούν τις περισσότερες φορές υποσυνείδητα, αλλά παίζουν σημαντικό ρόλο σε κάθε στάδιο της δημιουργικής διαδικασίας, ήδη από τον τρόπο που θα επιλέξει να προσεγγίσει το έργο του. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η περίπτωση του παιχνιδιού *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) που αναφέρεται στην Καλιφόρνια των αρχών της δεκαετίας του 1990. Καθώς οι βασικοί προγραμματιστές του κατάγονταν από το Dundee της Σκωτίας και δεν είχαν επισκεφτεί ποτέ την ανατολική ακτή των Η.Π.Α. πριν το στάδιο της παραγωγής του παιχνιδιού, είχαν σύμφωνα με τους DeVane και Squire (2008) διαμορφώσει μια πλαστή - λανθασμένα συγκρουσιακή και γεμάτη βίαια στερεότυπα- εικόνα της περιοχής από προσλαμβάνουσες που αποκόμισαν κυρίως μέσω τραγουδιών hip hop συγκροτημάτων όπως οι *Niggaz Wit Attitudes* αλλά και ταινιών του Spike Lee.

Παράλληλα με την ξεχωριστή οπτική που δίνουν στον δημιουργό, οι μουσικές του καταβολές, μπορεί να τον εμπνεύσουν ώστε να κάνει αναφορά στα ακούσματά του μέσα στο παιχνίδι του. Παραμένοντας στον τίτλο *GTA* από το παραπάνω παράδειγμα, οι προγραμματιστές φρόντισαν να αφήσουν το στίγμα της ιδιαίτερης πατρίδας τους, «δίνοντας ζωή» σε μια εικονική μπάντα από τη Σκωτία με το όνομα *Love Fist*, η οποία με περισσότερο ή λιγότερο ενεργό ρόλο, εμφανίζεται σε όλους τους τίτλους της σειράς (*gta wiki*, χ.χ.). Γίνεται έτσι φανερό ότι το ψηφιακό παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει ταυτόχρονα φορέα του παγκόσμιου αλλά και του τοπικού πολιτισμού.

Αξίζει τέλος να σημειωθεί, ότι αρκετοί μουσικοσυνθέτες χρησιμοποιούν πλέον τα κοινωνικά δίκτυα για να επικοινωνήσουν με το κοινό των χρηστών και να τους εξηγήσουν τον τρόπο που προσεγγίζουν ένα έργο, τις επιρροές τους όπως και το σκεπτικό πίσω από τις μελωδίες, τους ρυθμούς και τα όργανα που επιλέγουν για να αποδώσουν τα μηνύματα και τα συναισθήματα που επιδιώκουν. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο Γάλλος συνθέτης Olivier Derivière που έχει δημιουργήσει μια σειρά από βίντεο για τη βραβευμένη δουλειά του στους τίτλους *A Plague Tale Innocence* (Asobo Studio, 2019) και *A Plague Tale: Requiem* (Asobo Studio, 2022), η δράση των οποίων εκτυλίσσεται κατά την περίοδο του εκατονταετούς πολέμου.

### 3.2.2 Περιεχόμενο

Εκτός από το πολιτισμικό φορτίο που προέρχεται από την προσωπικότητα, τα κίνητρα και το περιβάλλον των συντελεστών του, κάθε ψηφιακό παιχνίδι φέρει και ένα τμήμα του πολιτισμού από τον τόπο και την εποχή που επιδιώκεται να αναπαραστήσει. Έτσι, το μουσικό του θέμα μπορεί να επηρεάζεται τόσο από τον χωρόχρονο στον οποίο τοποθετείται η αφήγηση, όσο και από την ίδια την πλοκή και τους χαρακτήρες που συμμετέχουν στο σενάριο.

Κάθε ψηφιακό παιχνίδι συνιστά έτσι φορέα στοιχείων του λαϊκού πολιτισμού τόσο της σύγχρονης του όσο και άλλων εποχών, είτε η αφήγησή του εντοπίζεται σε έναν πραγματικό και συγκεκριμένο ιστορικό χωρόχρονο που αναβιώνει εικονικά είτε σε κάποιον φανταστικό -που κατασκευάζεται εξ ολοκλήρου από τους προγραμματιστές- είτε σε μείξη των δύο κόσμων στο πλαίσιο της μυθοπλασίας. Παραμένοντας στον ήδη αναφερθέντα τίτλο *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), οι μουσικές επιλογές στάθηκαν πολύτιμος σύμμαχος στην προσπάθεια των δημιουργών να αναπαραστήσουν τη ζωή των περιθωριακών ομάδων στη Δυτική Ακτή των ΗΠΑ κατά τις αρχές της δεκαετίας του 1990. Η εκτεταμένη έρευνα των παραγωγών, η πρόσληψη ειδικών στον πολιτισμό κάθε περιοχής, όπως και η εμπειρία καλλιτεχνών που είχαν ζήσει στη συγκεκριμένη περιοχή και εποχή και παρείχαν τις συμβουλές

τους, οδήγησαν σε ένα τελικό αποτέλεσμα τόσο επιμελημένο και αυθεντικό, ώστε παίκτες που είχαν βιώσει την πραγματικότητα της συγκεκριμένης εποχής στη Δυτική Ακτή και στη συνέχεια έπαιζαν το *GTA*, να το χαρακτηρίσουν «κάτι περισσότερο από ένα απλό παιχνίδι», ως ένα κομμάτι της πραγματικής τους ζωής (Vargas, 2005 όπως παρατίθεται από Miller, 2008). Πιο συγκεκριμένα, η σημασία που έχει δοθεί σε ορισμένες μουσικές λεπτομέρειες είναι αξιοπρόσεκτη: Όπως παρατήρησε ένας κριτικός της *Chicago Tribune*, όταν ο κεντρικός χαρακτήρας CJ ανοίγει την ντουλάπα του για πρώτη φορά, ακούγεται hip-hop μουσική συγκροτημάτων της Ανατολικής Ακτής (π.χ. Public Enemy), καθώς σύμφωνα με το σενάριο ο πρωταγωνιστής βρισκόταν εκεί τα 5 τελευταία χρόνια. Όταν όμως αργότερα στο παιχνίδι ταξιδεύει με το αυτοκίνητό του σε τοποθεσίες της Καλιφόρνια, από το ραδιόφωνό του ακούγεται hip-hop μουσική συγκροτημάτων της Δυτικής Ακτής (Gwinn, 2004). Σημειώνονται επίσης περιπτώσεις στις οποίες το σενάριο αφορά την ίδια τη μουσική σκηνή. Τέτοια βιντεοπαιχνίδια έχουν κάνει την εμφάνισή τους αρκετά νωρίς. Σχετικό παράδειγμα συνιστά η arcade εφαρμογή *Journey* (Bally Midway, 1983) που πήρε το όνομά της από μια ομώνυμη ροκ μπάντα. Στην υπόθεσή της, ο χρήστης έπρεπε να βοηθήσει τα πέντε μέλη του γκρουπ να ανακτήσουν τα ισάριθμα μουσικά τους όργανα που είχαν κλαπεί από εξωγήινους και στη συνέχεια να διοργανώσουν μια διαγαλαξιακή συναυλία.

### 3.2.3 Φόρμα

Η έννοια της φόρμας του ψηφιακού παιχνιδιού αφορά στο είδος που αυτό ανήκει και την παικτική του δομή. Ο Clare (2021) θεωρεί ότι το είδος ενός βιντεοπαιχνιδιού αποτελεί τη ραχοκοκαλιά του, στην οποία το εκάστοτε περιεχόμενο προσαρμόζεται, επιτρέποντας στον χρήστη να το προσεγγίσει ευκολότερα μέσω της οικειότητας που αισθάνεται για τη φόρμα<sup>17</sup>.

Τα ηχητικά στοιχεία κάθε εφαρμογής, καθορίζονται από το είδος στο οποίο ανήκει και ταυτόχρονα το επανακαθορίζουν, εμπλουτίζοντας την παικτική εμπειρία με πρόσθετα εκφραστικά δεδομένα που επηρεάζουν την ερμηνεία των όσων συμβαίνουν, αλλά και το επίπεδο ρεαλισμού.

Οι ήχοι που ακούγονται σε ένα παιχνίδι μπορεί να είναι διηγητικοί, να συνδέονται δηλαδή με αντικείμενα της ιστορίας όπως οι φωνές των χαρακτήρων, τα βήματά τους επάνω σε διαφόρους τύπους εδάφους, η κλαγγή των όπλων κ.ο.κ. ή μη-διηγητικοί, που ακούγονται ανεξάρτητα από τις ενέργειες του

<sup>17</sup> Για παράδειγμα, ένα ψηφιακό παιχνίδι καρτών μπορεί όταν αντλεί έμπνευση από την ελληνική μυθολογία ή έναν διαστημικό κόσμο να αλλάζει αντίστοιχα την αισθητική του, τα ονόματα και τις ιδιότητες των καρτών-ηρώων, παραμένει όμως γνώσιμο ως προς τον τρόπο που λειτουργεί για έναν έμπειρο χρήστη, ο οποίος δεν θα έχει δυσκολία να παίξει και να ψυχαγωγηθεί, ακόμη και αν δεν έχει ιδιαίτερη επαφή με τη συγκεκριμένη θεματική.

εικονικού χαρακτήρα, όπως η μουσική υπόκρουση, η φωνή του αφηγητή και συγκεκριμένα εφέ (Zehnder & Lipscomb, 2006).

Στα παιχνίδια δράσης που απαιτείται ταχύτητα αντανακλαστικών, το θέμα είναι συνήθως γρήγορου ρυθμού για να συμπαρασύρει τον χρήστη, ενώ σε εκείνα που ο χρόνος δεν αποτελεί ζήτημα και απαιτείται σκέψη (όπως π.χ. στα match 3 games), ο ρυθμός είναι πιο αργός και η μουσική ατμοσφαιρική, συντείνοντας σε ένα αίσθημα χαλάρωσης (Nacke et al., 2010).

Σημειώνεται ότι ένα συγκεκριμένο είδος βιντεοπαιχνιδιών, τα παιχνίδια ρυθμού, διαθέτουν εκ των πραγμάτων ιδιαίτερη σχέση με τη μουσική. Σχετικό παράδειγμα αποτελεί η εφαρμογή *Guitar Hero*, στην πέμπτη συνέχεια της οποίας μάλιστα διάσημοι μουσικοί των οποίων ακούγονταν τα κομμάτια (Johnny Cash, Carlos Santana, Shirley Manson, Kurt Cobain κ.ά.), μοντελοποιήθηκαν με τη χρήση ειδικών στολών (motion capture suits), ώστε να εμφανίζονται με ψηφιακή μορφή στο παιχνίδι και να μπορεί ο παίκτης -αφού «ερμηνεύσει» ικανοποιητικά τις επιτυχίες τους- να τους «ξεκλειδώσει» ως χαρακτήρες για να τον βοηθήσουν σε διάφορες αποστολές.

Αξίζει να αναφερθεί ότι ανάμεσα στα παιχνίδια αυτού του είδους και τη μουσική βιομηχανία αναπτύσσονται και ποικίλοι οικονομικοί δεσμοί: πέρα από τα πνευματικά δικαιώματα για τα κομμάτια που ακούγονται και τις εμπορικές συμφωνίες για την εικονική αποτύπωση συγκεκριμένων τραγουδιστών ή οργάνων, τα βιντεοπαιχνίδια αυτά συνιστούν έμμεση προβολή τόσο για τους μουσικούς που εμφανίζονται σε αυτά όσο και για τα τραγούδια που αναπαράγονται. Πράγματι, οι πωλήσεις των κομματιών που περιείχονταν σε παιχνίδια όπως το *Guitar Hero 2* εκτοξεύτηκαν μετά την κυκλοφορία τους, με αποτέλεσμα πολλά συγκροτήματα να δείξουν ενδιαφέρον προκειμένου να συμμετάσχουν σε σχετικές παραγωγές (Rock groups cash in, 2018). Επίσης, καθώς στα παιχνίδια δεν αναπαράγονται μόνο καθιερωμένα κομμάτια, υπήρξαν άγνωστα συγκροτήματα (όπως για παράδειγμα οι *Dragonforce*) που επωφελήθηκαν αποκτώντας ξαφνικά φήμη χάρη σε αυτά. Διευκρινίζεται ότι προς το παρόν, τα ψηφιακά παιχνίδια ρυθμού δεν έχουν καταφέρει να απευθύνονται σε μια ευρεία γκάμα μουσικών ειδών. Η επιλογή της ηλεκτρικής κιθάρας για τον ρόλο του χειριστηρίου, η πλοκή που συνήθως τοποθετείται σε σκηνές ροκ συναυλιών, τα μουσικά κομμάτια που περιλαμβάνονται όπως και η όλη αισθητική των εν λόγω εφαρμογών, παραπέμπουν κατά κύριο λόγο στο είδος της ροκ, επομένως υπάρχει συγκεκριμένο κοινό που ταυτίζεται με τους χαρακτήρες τους. Παρότι οι εταιρείες έχουν κάνει προσπάθειες να διευρύνουν τον πληθυσμό των καταναλωτών στον οποίο απευθύνονται -για παράδειγμα το 2009

κυκλοφόρησε το *The Beatles: Rock Band* (Harmonix, 2009), που μάλιστα προωθήθηκε διαφημιστικά από τα δύο εν ζωή μέλη του συγκροτήματος- δεν έχουν πετύχει εντυπωσιακά αποτελέσματα.

### 3.2.4 Μέσα

Η σημασία του μέσου έχει υπογραμμιστεί στο παρελθόν με τον αφορισμό του McLuhan (1964) «το μέσο είναι το μήνυμα», που υποστηρίζεται ότι διατήρησε την αξία του και στην ψηφιακή εποχή (Levinson, 1999). Η έννοια του μέσου που αξιοποιείται για ανάγκες της παρούσας ενότητας είναι αυτή της συσκευής, που δένει τον άνθρωπο στον ψηφιακό κόσμο και ρυθμίζει την αλληλεπίδρασή τους επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο οι πληροφορίες που παράγονται κατά το παιχνίδι, φτάνουν στα αισθητήρια όργανα του χρήστη. Πράγματι, ένα βιντεοπαιχνίδι δεν παραμένει το ίδιο όταν παίζεται σε διαφορετικές πλατφόρμες ή με διαφορετικά χειριστήρια, καθώς το παικτικό συγκεκριμένο διαφοροποιείται (Huhtamo, 2005), επηρεάζοντας την οικειότητα που αισθάνεται ο χρήστης, την προσλαμβανόμενη δυσκολία (Mustaquim & Nyström, 2014) και τελικώς τη φύση της όλης εμπειρίας (Dunleavy et al., 2009).

Σε σχέση με τη μουσική, η έννοια του μέσου αναφέρεται περισσότερο στα περιφερειακά (μεγάφωνο, κάρτα ήχου, μνήμη, καλώδια, κ.ά.) και συγκεκριμένα στο χειριστήριο, καθώς είναι αυτό που ο χρήστης αγγίζει ώστε να αλληλεπιδράσει με την εφαρμογή και περνά μαζί του τον περισσότερο χρόνο κατά τη διεπαφή του με τον ψηφιακό κόσμο (Lu, 2003). Πέρα από τα βασικά χειριστήρια (πληκτρολόγιο και ποντίκι), ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν εκείνα που προσομοιώνουν μουσικά όργανα και αποτελούν συμπλήρωμα σε παιχνίδια ρυθμού.

Ως δημοφιλέστερο χειριστήριο για τα μουσικά παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν οι ηλεκτρικές κιθάρες: κυκλοφόρησαν αρχικά για να εκμεταλλευτούν την επιτυχία που είχε το παιχνίδι *Guitar Freaks* (Bemani, 1999) σε αυτόματα μηχανήματα δημόσιας χρήσης (arcade machines) στην Ιαπωνία. Το πρώτο κιθαρόσχημο χειριστήριο για οικιακή κονσόλα ήταν πλαστικό και διέθετε μόλις τρία κουμπιά, έναν μικρό μοχλό και ένα κουμπί ραδιοφώνου, ενώ ο χρήστης έπρεπε να πατήσει τα σωστά πλήκτρα καθώς μια μελωδία «έτρεχε» στην οθόνη μπροστά του. Καθώς το είδος φάνηκε να έχει θετική ανταπόκριση στο κοινό, συνέχισε να εξελίσσεται: το σκεπτικό παρέμεινε εν πολλοίς το ίδιο, τα κουμπιά όμως αυξήθηκαν σε πλήθος (έγιναν πέντε) και ο χειρισμός έγινε πιο σύνθετος, ενώ στην περίπτωση της *Rock Band 3 Wireless Fender Mustang PRO-Guitar Controller*, το χειριστήριο ελάχιστα ξεχωρίζει από ένα αληθινό όργανο. Ιδιαίτερη μνεία αξίζει να γίνει στο παιγνιώδες λογισμικό *Rocksmith* (Ubisoft San Francisco, 2011) που επέτρεπε στους παίκτες να χρησιμοποιήσουν την προσωπική τους ηλεκτρική κιθάρα για να



ανταποκριθούν στις ψηφιακές δοκιμασίες των διαφόρων επιπέδων. Με τον τρόπο αυτό, ένα αληθινό αντικείμενο από το οικείο περιβάλλον του χρήστη μετατρέπεται σε χειριστήριο λειτουργώντας ως γέφυρα μεταξύ πραγματικού και εικονικού κόσμου. Όπως και σε άλλους τύπους χειριστηρίων (joysticks, όπλα, τιμονιέρες), οι κατασκευαστές επιδιώκουν συνεργασία με εταιρείες του χώρου ώστε να παράγουν αντίγραφα δημοφιλών οργάνων, όπως για παράδειγμα οι *Rock Band 4 Wireless Fender Stratocaster Guitar Controller* και *Rock Band Fender Jaguar Guitar Controller* που κυκλοφόρησαν για την κονσόλα PlayStation 4.

Ήδη από τα πρώτα στάδια εξέλιξής τους, τα παιχνίδια ρυθμού επέτρεψαν τη συνεργασία περισσότερων του ενός χρηστών, ώστε να μπορεί να δημιουργηθεί η αίσθηση σχηματισμού μπάντας και η ψυχαγωγική εμπειρία να αποκτήσει πιο κοινωνικό και αληθοφανή χαρακτήρα. Προέκυψε έτσι η ανάγκη προσομοίωσης και άλλων οργάνων εκτός της κιθάρας, όπως τα ντραμς, τα πλήκτρα και η ανθρώπινη φωνή, ενώ την ίδια εποχή με τις πρώτες εφαρμογές για κιθάρα εμφανίστηκαν και αντίστοιχες για κρουστά που λειτουργούσαν μεμονωμένα ή σε συνεργασία με αυτές. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν το *DrumMania* (Bemani, 1999), στο οποίο ο παίκτης πρέπει καθώς η μουσική «τρέχει», να χτυπά την κατάλληλη στιγμή σε πέντε επιφάνειες, κάθε μια από τις οποίες προσομοιώνει ένα διαφορετικό εξάρτημα τυμπάνου (hi-hat, snare drum, high tom, low tom, cymbal και bass drum -τρία ακόμη εξαρτήματα εκ των οποίων το ένα πετάλι, προστέθηκαν σε επόμενη έκδοση), το *Donkey Konga* (Namco, 2003) που αποτελεί προσομοίωση congas, με το όνομα και τους χαρακτήρες του να παραπέμπουν στο σύμπαν του κλασικού παιχνιδιού της δεκαετίας του 1980 και το *Samba de Amigo* (Sonic Team, 2000) που προσομοιώνει μαράκες, απαιτώντας από τον χρήστη όχι απλώς να ακολουθήσει τον ρυθμό, αλλά και να κατευθύνει τα καλωδιωμένα πλαστικά ομοιώματα σε συγκεκριμένα σημεία ώστε να αυξάνεται η δυσκολία. Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι το μουσικό ρεπερτόριο των παιχνιδιών ρυθμού, συχνά προσαρμόζεται στις προτιμήσεις των αγορών στις οποίες απευθύνεται: έτσι για παράδειγμα, όταν το *Guitar Freaks* (Bemani, 1999) κυκλοφόρησε για πρώτη φορά στην Ιαπωνία, είχε τραγούδια από την τοπική σκηνή, ενώ αντίστοιχα η ευρωπαϊκή έκδοση των εφαρμογών *Donkey Konga* (Namco, 2003) περιλαμβάνει διαφορετικά τραγούδια από αυτά της έκδοσης που κυκλοφόρησε στη Βόρεια Αμερική.

### 3.2.5 Χρήστες

Η μουσική των βιντεοπαιχνιδιών εξετάζεται τέλος σε σχέση με τους χρήστες τους, που αποτελούν ένα ιδιαίτερα κρίσιμο -για κάποιους το σημαντικότερο<sup>18</sup>- συστατικό της παικτικής διαδικασίας. Κατά την διάρκεια αυτής, ο παίκτης ως τελικός δέκτης και επεξεργαστής των επιρροών που αναφέρθηκαν στις προηγούμενες παραγράφους, συνδιαμορφώνει νέα μηνύματα που προκύπτουν από την όλη εμπειρία. Άλλωστε, όπως ο Clare (2021) υπογραμμίζει, η αλληλεπιδραστικότητα μεταξύ παίκτη και λογισμικού αποτελεί στοιχείο χωρίς το οποίο το παιχνίδι δεν υφίσταται ως τέτοιο.

Ως εκ τούτου, πρωτεύον καθήκον του δημιουργού συνιστά το να κατασκευάσει ένα εικονικό περιβάλλον το οποίο ο μέσος χρήστης μπορεί να κατανοήσει και να ερμηνεύσει μέσα στο πλαίσιο της εποχής του, ώστε να ασχοληθεί μαζί του. Η μουσική σε ένα βιντεοπαιχνίδι μπορεί να συμβάλει στη διαδικασία αυτή, διαμορφώνοντας μια κατανοητή εμπειρία για τον χρήστη. Για να συμβεί αυτό, ο δημιουργός θα πρέπει να λάβει υπόψη του τις προϋπάρχουσες λαϊκές πεποιθήσεις γύρω από το θέμα του παιχνιδιού. Όπως ο θρυλικός παραγωγός Sid Meier παραδέχτηκε δημοσίως για το Sid Meier's pirates! (Firaxis, 2004), το παιχνίδι του σχεδιάστηκε με βάση όχι την αληθινή ζωή των πειρατών, αλλά τα όσα γνώριζε το κοινό για αυτούς. Με τον τρόπο αυτό, οι χρήστες μπορούσαν «να αναβιώσουν όλα όσα είχαν δει και ακούσει στις ταινίες, είχαν διαβάσει σε βιβλία, είχαν φανταστεί» (Dredge, 2015).

Πέραν της συμβολής της στη «ρεαλιστική» αναπαράσταση ενός ψηφιακού σεναρίου, η μουσική ενός παιχνιδιού έχει ως βασικό στόχο να συνδιαμορφώσει ένα περιβάλλον αισθητικά ευχάριστο, ώστε να προκαλέσει ικανοποίηση ή ακόμα και συγκίνηση στον χρήστη. Ο τελικός άλλωστε σκοπός μιας ψυχαγωγικής εφαρμογής είναι να αρέσει, ώστε αν είναι εμπορική να αγοραστεί από το κοινό και να οδηγήσει σε κέρδη την εταιρία παραγωγής ή αν είναι εκπαιδευτική να παρακινήσει τους σπουδαστές να ασχοληθούν μαζί του χωρίς καταναγκασμούς. Ο δραματουργικός ρόλος του ήχου στο ψυχαγωγικό αυτό κομμάτι είναι σημαντικός, ιδιαίτερα όταν αξιοποιεί μηνύματα του παίκτη από προσωπικές του εμπειρίες, στις οποίες φυσικά περιλαμβάνονται και βιώματα από προηγούμενα βιντεοπαιχνίδια. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για τη δύναμη που φέρει ένα οικείο μουσικό θέμα και το πώς μπορεί να επηρεάσει τον ψυχισμό ενός χρήστη, είναι διαθέσιμο σε μια διαδικτυακή ανασκόπηση του παιχνιδιού *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018). Εκεί, όταν ακούγεται το γνώριμο από παλαιότερα παιχνίδια της σειράς κομμάτι με τίτλο *Ezio's family*, ο νεαρός παρουσιαστής -πιθανόν νιώθοντας

<sup>18</sup> Όπως σημειώνει ο Poole (2004): «Τα βιντεοπαιχνίδια είναι πανίσχυρα, αλλά όχι χωρίς ανθρώπους να παίζουν μαζί τους».

νοσταλγία- διακόπτει την περιγραφή του, χτυπάει το μέτωπό του και αναφωνώντας «τι παίζει, Θεέ μου; άκου!», βγάζει τα ακουστικά και το κράνος που φοράει και αρχίζει να κλαίει μπροστά στην κάμερα (βλ. TechItSerious, χ.χ.).

Η αμφίδρομη σχέση ανάμεσα στο βιντεοπαιχνίδι και τον χρήστη δεν περιορίζεται στο πλαίσιο της παικτικής διάδρασης. Καταρχάς, οι παίκτες μπορούν να δημιουργήσουν δικές τους εκδοχές που αποκαλούνται τροποποιήσεις (modifications) και τους επιτρέπουν να αλλάζουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια σε επίπεδο γραφικών, σεναρίου ή και μουσικών επιλογών. Ωστόσο, ακόμη και οι απλοί χρήστες έχουν στη σύγχρονη εποχή ευκαιρίες να επηρεάσουν το περιεχόμενο ενός παιχνιδιού. Ένα συγγενικό με τον χώρο της μουσικής παράδειγμα, αφορά στις χορευτικές κινήσεις που πολλοί μαθητές σχολείων ακόμα και στην Ελλάδα αναπαράγουν, μιμούμενοι τις *αντιδράσεις εικονικών χαρακτήρων* (avatar emotes) από δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια τύπου *MMORPG* όπως η παραγωγή *Fortnite* (Epic Games, 2017). Το φαινόμενο ενέχει λαογραφικό ενδιαφέρον από πολλές απόψεις, μεταξύ άλλων και από αυτήν της διαμεσικής καταγωγής των χορευτικών κινήσεων: αυτές προέρχονται από παλαιότερους επίσημα αναγνωρισμένους χορούς<sup>19</sup>, τηλεοπτικές εκπομπές<sup>20</sup>, μουσικά βίντεο<sup>21</sup>, κινηματογραφικές ταινίες<sup>22</sup>, τηλεοπτικές σειρές<sup>23</sup>, αλλά και διαγωνισμούς που διοργανώνουν οι δημιουργοί του παιχνιδιού προκειμένου να εμπλέξουν τους χρήστες και να αντλήσουν ιδέες για νέες κινήσεις. Στο πλαίσιο ενός τέτοιου διαγωνισμού, έλαβε χώρα μια ενδιαφέρουσα ιστορία που αναδεικνύει τον σύνθετο τρόπο με τον οποίο ο ψηφιακός πολιτισμός των μέσων κοινωνικής δικτύωσης αλληλεπιδρά με εκείνον της πραγματικής ζωής: ένα μικρό αγόρι με πορτοκαλί φανέλα που συμμετείχε (@Kid\_Fortnite12), παρουσίασε μια κίνηση που δεν συγκέντρωσε υψηλή βαθμολογία και τερμάτισε στην 23η θέση του διαγωνισμού (Boogiedown Contest Announced, 2018). Παρόλα αυτά, η προσπάθειά του κέρδισε με την αυθεντικότητά της την εκτίμηση του κοινού και η ένταξη της κίνησης στο παιχνίδι μετατράπηκε σε λαϊκή απαίτηση, που γιγαντώθηκε μέσω της διαδικτυακής κοινότητας του Reddit, έγινε trend (τάση) με

<sup>19</sup> Η φιγούρα *Flapper* έλκει την καταγωγή της από τον χορό Charleston.

<sup>20</sup> Η κίνηση *Floss* έγινε δημοφιλής από επεισόδιο του *Saturday Night Live* (Michaels, 1975-2021).

<sup>21</sup> Η φιγούρα *Ride the Pony* προήλθε από το video clip της κορεάτικης επιτυχίας *Gangnam style* (Jae-sang & Gun-hyung, 2012).

<sup>22</sup> Η χορευτική κίνηση *Hootenanny* προέρχεται από το φιλμ *Dumb and Dumber* (Farrelly, 1994).

<sup>23</sup> Η φιγούρα *Scrubs* προήλθε από ένα επεισόδιο της ομώνυμης σειράς (Lawrence, 2001-2010).

το όνομα *#JusticeForOrangeShirtKid* και τελικά δικαιώθηκε πανηγυρικά, δίνοντας ζωή σε μια νέα φιγούρα με όνομα *Orange justice*.

#### 4. Ταξινόμηση των παιχνιδιών ως προς τη σχέση τους με τον ελληνικό πολιτισμό

Οι επιρροές που οι δημιουργοί ενός ψηφιακού παιχνιδιού μπορεί να φέρουν από τον ελληνικό πολιτισμό είναι πολυσύνθετες και κατά κανόνα αθέατες, καθώς η αλληλεπίδρασή του με τον δυτικό κόσμο είναι μακραίωνη και έχει σε μεγάλο βαθμό διαποτίσει το ευρωπαϊκό πολιτισμικό στερέωμα στο σύνολό του. Παρ' όλα αυτά, αντλώντας έμπνευση από τα παραδείγματα που οι Garfield και Manders (2009) δίνουν σχετικά με τους διαφορετικούς τρόπους προσέγγισης της μυθολογίας από τις παιγνιώδεις εφαρμογές, προτείνεται στην ενότητα αυτή μια κατηγοριοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών σε πέντε βασικά επίπεδα ως προς τη σχέση τους με τον ελληνικό πολιτισμό: υποτυπώδης, συμβολική, παραμορφωτική, δημιουργική, ή επιμορφωτική. Καθίσταται σαφές ότι η ταξινόμηση αυτή είναι συμβατική και πραγματοποιείται προς διευκόλυνση εξαγωγής συμπερασμάτων, αφού κάθε παιχνίδι είναι μοναδικό, ενώ μπορεί να ανήκει ταυτόχρονα σε περισσότερες από μία κατηγορίες.

Σε ένα πρώτο λοιπόν επίπεδο η σχέση ενός βιντεοπαιχνιδιού με τον ελληνικό πολιτισμό μπορεί να χαρακτηριστεί έμμεση και υποτυπώδης. Σχετικοί τίτλοι είναι αυτοί στους οποίους τόσο οι χαρακτήρες όσο και η υπόθεση ή το περιβάλλον δεν αναφέρονται άμεσα στην Ελλάδα ή τον πολιτισμό της, εμπεριέχονται όμως στοιχεία που παραπέμπουν σε αυτόν: παιχνίδια σχετικά με τη ρωμαϊκή αρχαιότητα, όπως το *Gladiator: Sword of Vengeance* (Acclaim Studios Manchester, 2003) που αναφέρεται στη διαμάχη ενός μονομάχου με τον Φόβο και τον Δείμο για τη σωτηρία της Ρώμης· όσοι περιέχουν δευτερεύουσας σημασίας γραφικά που παραπέμπουν στην κλασική εποχή, όπως το κτήριο του δημαρχείου στο παιχνίδι οικοδόμησης σύγχρονων πόλεων *Sim City* (Maxis, 1989) που παρουσιάζεται να έχει πρόσοψη με κίονες· όσοι αξιοποιούν την ελληνική γλώσσα στον τίτλο τους, όπως το *Thanatos* (Durrell Software, 1986) στο οποίο ο ομώνυμος δράκοντας προσπαθούσε να σώσει την αγαπημένη του μάγισσα, αλλά και όσοι αναφέρονται σε μυθικά πλάσματα τοποθετούμενοι σε ένα άσχετο με το ελληνικό παρελθόν περιβάλλον, όπως η περιπέτεια διαστημικής δράσης *Vault of the Centaurs* της Orbyte.

Στη δεύτερη ομάδα εφαρμογών ανήκουν εκείνες η επαφή των οποίων με τον αρχαίο ελληνικό κόσμο βρίσκεται σε επίπεδο *συμβολισμού*, καθώς εμπεριέχουν ονόματα, χαρακτήρες, αντικείμενα ή αφηγήσεις που εμπνέονται από αυτόν και υπαινίσσονται σχετικές συνδηλώσεις. Για παράδειγμα, ήδη από το

παιχνίδι *Acheton* του 1978 που δημιουργήθηκε στον mainframe υπολογιστή του Πανεπιστημίου του Cambridge, ο τίτλος προκύπτει από τον συνδυασμό των ονομάτων του μυθικού ποταμού Αχέροντα και του χαρακτήρα της Αινειάδας, Αχάτη, προοριζόμενος να προσδώσει τον σκοτεινό χαρακτήρα του αχανούς (400 δωματίων) σπηλαίου που ο χρήστης καλείται να εξερευνήσει. Παρ' όλα αυτά, η πλοκή δεν αφορά ουσιαστικά στον ελληνικό πολιτισμό (πέραν του ότι αν ο χαρακτήρας χάσει τη ζωή του και επιλέξει να μην μετενσαρκωθεί, καταλήγει στον Άδη), αλλά στην εξερεύνηση ενός επικίνδυνου πλέγματος λαβυρίνθων (Dyer, 2015). Αντίστοιχα είναι τα δεδομένα για παιχνίδια όπως το *Strange Odyssey* (1979), που επιδιώκει με τον τίτλο του να υποδηλώσει μια μακρά διαστημική περιπέτεια ή το shoot 'em up παιχνίδι *A-jax* (Konami, 1987), στο οποίο ο χρήστης ελέγχει ιπτάμενο σκάφος που ξεκινά από ένα αρχηγείο με τον κωδικό Ajax, αξιοποιώντας το όνομα του μυθικού ήρωα ως υποδήλωση ισχύος σε μια εικονική πολεμική σύρραξη. Ένα ακόμα από τα πολυάριθμα παραδείγματα αποτελεί το παιχνίδι *Crash of the Titans* (Radical Entertainment, 2007), που με τον τίτλο του παραπέμπει στην κλασική ταινία του Ray Harryhausen, ενώ σεναριακά αφορά στην προσπάθεια του ήρωα *Crash Bandicoot* να απελευθερώσει την αδελφή του και να νικήσει 15 «τιτάνες», ονομασία που αποδίδεται σε ζώα του νησιού που γιγαντοποιήθηκαν από έναν κακό επιστήμονα.

Στην τρίτη κατηγορία, η παρουσία των μυθολογικών χαρακτήρων παύει να είναι συμβολική, καθώς αυτοί παρουσιάζονται από τους δημιουργούς να ταυτίζονται με τα πρόσωπα απ' όπου αντλούν το όνομά τους, καθιστάμενοι εικονικές τους αντανάκλασεις. Ωστόσο, τα εξωτερικά τους χαρακτηριστικά, οι ιδιότητές και οι ρόλοι τους, τα πρόσωπα με τα οποία συνδυάζονται ή άλλοτε ο χωρόχρονος στον οποίο εμφανίζονται, δεν είναι σύμφωνα με τα όσα αναφέρουν οι παραδόσεις στις οποίες γεννήθηκαν. Όπως γίνεται φανερό, στα ψηφιακά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας η ελληνική μυθολογία συχνά κακοποιείται, ενώ κατά κανόνα αξιοποιείται απλώς ως αφετηρία, προκειμένου να δημιουργηθούν νέες ιστορίες, με τους αρχαίους μύθους να αλλοιώνονται σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό. Για τον λόγο αυτό, η σχέση των παιχνιδιών που περιλαμβάνονται σε αυτή την κατηγορία με τον ελληνικό πολιτισμό θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως περιστασιακή (όταν π.χ. το μοναδικό στοιχείο που παραπέμπει στον ελληνικό πολιτισμό είναι ένας χαρακτήρας) ή παραμορφωτική.

Στην τέταρτη ομάδα ταξινομούνται τα ψηφιακά παιχνίδια που διαθέτουν με τον ελληνικό πολιτισμό μια σχέση που μπορεί να χαρακτηριστεί δημιουργική: αναφέρονται άμεσα στον συγκεκριμένο χωρόχρονο, ενώ μοιράζουν το βάρος του ενδιαφέροντός τους ανάμεσα στην αλληλεπιδραστική τους αφήγηση και μια σχετικά πειστική απεικόνιση του ιστορικού ή μυθολογικού πλαισίου απ' όπου εμπνέονται. Σε

ορισμένες δε περιπτώσεις (π.χ. παιχνίδια τύπου sandbox) προσφέρουν στον χρήστη τα εργαλεία για να διαμορφώσει δικές του εκδοχές μέσα σε έναν αρχαιοπρεπή κόσμο. Στις εφαρμογές αυτής της ομάδας, παρουσιάζονται αυθεντικοί χαρακτήρες, καταστάσεις, χάρτες και άλλα στοιχεία, με την επιθυμία των δημιουργών να παραμείνουν κοντά στις πηγές να γίνεται εμφανής. Με τον τρόπο αυτό διαμορφώνεται ένα αντιπροσωπευτικό για την εποχή πλαίσιο, στο οποίο στη συνέχεια ο παίκτης εισάγεται για να διαδραματίσει τον δικό του ρόλο, χτίζοντας μια νέα αφήγηση ή και αλλοιώνοντας το αρχικό περιβάλλον, ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού και τη σεναριακή πλοκή.

Στην πέμπτη τέλος κατηγορία, θα μπορούσαν να τοποθετηθούν παιχνίδια που αφενός χαρακτηρίζονται από την προσπάθεια των δημιουργών να απεικονίσουν με ακρίβεια και χωρίς παράταιρες προσμίξεις το ιστορικό ή μυθολογικό πλαίσιο απ' όπου εμπνέονται και αφετέρου εμπεριέχουν επιμορφωτικές πτυχές που αφορούν στον ελληνικό πολιτισμό. Από την άποψη αυτή, το βάρος της προσπάθειας των παραγωγών γέρνει προς μια αντιπροσωπευτική παρουσίαση της εποχής, ενώ η αλληλεπίδραση του παίκτη περιορίζεται σε ένα μικροϊστορικό πλαίσιο αποστολών που υποτάσσονται στο ευρύτερο οικοδόμημα, χωρίς δυνατότητα να ανατρέψουν ή να καταστρέψουν το αναπαριστώμενο σύμπαν. Στην υψηλότερη βαθμίδα του επιπέδου αυτού βρίσκονται οι καθαρά εκπαιδευτικές εφαρμογές, στις οποίες ο παίκτης δεν μπορεί να αλληλεπιδράσει ιδιαίτερα με το περιβάλλον και αρκείται στην παρακολούθηση της αφήγησης και την απάντηση σε ερωτήσεις.

## 5. Μεθοδολογία

Οι χίλιοι συνολικά τίτλοι παιχνιδιών και σεναριακών επεκτάσεων<sup>24</sup> που μελετήθηκαν ως προς τη μουσική τους υπόκρουση, συγκεντρώθηκαν έπειτα από εκτεταμένη έρευνα στο διαδίκτυο. Πιο συγκεκριμένα, η συλλογή παιχνιδιών ξεκίνησε από ακαδημαϊκές τράπεζες δεδομένων<sup>25</sup> στις οποίες έγινε αναζήτηση τίτλων βάσει συγκεκριμένων λέξεων-κλειδιών. Η αναζήτηση επεκτάθηκε έπειτα σε

<sup>24</sup> Οι επεκτάσεις των παιχνιδιών και ορισμένα συμπληρωματικά πακέτα προσμετρώνται στους τίτλους που αναφέρονται στον ελληνικό πολιτισμό, μόνο όταν σε σχέση με το κυρίως παιχνίδι περιέχουν διαφοροποιημένα στοιχεία ή νέα σενάρια που αφορούν σε αυτόν. Έτσι για παράδειγμα, η επέκταση του βασικού παιχνιδιού *Civilization IV* (Firaxis, 2005) με τίτλο *Civilization IV: Beyond the Sword* (Firaxis, 2007) προσμετράται στον κατάλογο καθώς σε αυτή εμφανίζεται για πρώτη φορά ο Περικλής ως ηγέτης των Ελλήνων.

<sup>25</sup> Για παράδειγμα αξιοποιήθηκαν η ακαδημαϊκή τράπεζα πληροφοριών *Raizomen* -[-raizomen.com-](http://www.raizomen.com/), όπως και εκείνη του Τμήματος Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας - <http://www.arch.uth.gr/greeklandscapesinvideogames/>.

διαδικτυακούς τόπους που έχουν συγκεντρώσει παιχνίδια για παλαιότερες κονσόλες και μικροϋπολογιστές (π.χ. ZX Spectrum) όπως οι *myabandonware* και *gamesnostalgia* και δίνουν στον επισκέπτη τη δυνατότητα να τα ‘κατεβάσει’ ή να τα ‘τρέξει’ επιτόπου. Ακολούθησαν πλατφόρμες πώλησης παιχνιδιών όπως οι *Steam*, *Big Fish Games* και *Good Old Games*, διαδικτυακές κοινότητες που χρηματοδοτούν και δημοσιεύουν ανεξάρτητης παραγωγής παιχνίδια όπως οι *Kongregate*, *Newgrounds*, *Friv*, και *Girlgames*, όπου έγινε έλεγχος για τίτλους που περιείχαν λέξεις-κλειδιά όπως *Greece*, *Greek*, *Athens*, *Sparta*, *Iliad*, *Odyssey*, *Achilles*, *Hercules*, *Zeus* κ.ά. Αντίστοιχη έρευνα στη μηχανή αναζήτησης Google αποκάλυψε επιπλέον παιγνιώδεις εφαρμογές που αξιοποιούν χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας εκτός του αρχαιοελληνικού μυθολογικού πλαισίου, όπως για παράδειγμα οι ιαπωνικής παραγωγής σειρές *Castlevania* και *Final Fantasy*, στις οποίες εμφανίζεται ο χαρακτήρα της μυθικής Μέδουσας ως αντίπαλος, σε ένα εντελώς ξένο προς τον ελληνικό πολιτισμό περιβάλλον (Βαλασιάδης, 2022β).

Στη συνέχεια, εξετάστηκε το σεναριακό πλαίσιο κάθε εφαρμογής, ώστε να επιλεγούν εκείνες που είτε τοποθετούνταν σεναριακά στον ελληνικό χωρόχρονο, είτε διέθεταν περιεχόμενο επαρκώς εμπνευσμένο από στοιχεία του ελληνικού πολιτισμού. Προκειμένου το κριτήριο αυτό να ικανοποιηθεί, υιοθετήθηκε όπως προαναφέρθηκε μια συμβατική κατηγοριοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών σε πέντε βασικά επίπεδα ως προς τη σχέση τους με τον ελληνικό πολιτισμό: υποτυπώδης, συμβολική, παραμορφωτική, δημιουργική και επιμορφωτική. Οι πρώτες δύο κατηγορίες αποκλείστηκαν αφού θεωρήθηκε ότι μόνο έμμεσα αντικατόπτριζαν τον ελληνικό πολιτισμό, έτσι συμπεριλήφθηκαν αποκλειστικά τα παιχνίδια που ταξινομήθηκαν στις τρεις τελευταίες. Ιδιαίτερη περίπτωση αποτέλεσαν τα παιχνίδια που εμπνέονταν από τον πλατωνικό μύθο της Ατλαντίδας, καθώς ακόμη και στις λιγιστές περιπτώσεις που δεν περιείχαν άλλα στοιχεία του ελληνικού πολιτισμού (όπως κίονες και αρχαία αγάλματα), αλλά περιγράφονταν ως φουτουριστικές υποθαλάσσιες πολιτείες, κόσμοι κατοικημένοι από Αζτέκους κ.ά., θεωρήθηκαν ως εκδοχές εξέλιξης της μυθικής πολιτείας και έτσι αποφασίστηκε να συμπεριληφθούν. Προκειμένου να αντληθούν οι απαραίτητες πληροφορίες για κάθε παιχνίδι, αξιοποιήθηκαν fora, fansites, δίκτυα παικτών, διαδικτυακοί οδηγοί, έντυπα εγχειρίδια, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις απαιτήθηκε απευθείας επικοινωνία με τους δημιουργούς. Έτσι, κάθε παιχνίδι καταγράφηκε βάσει των στοιχείων της ταυτότητάς του (όνομα, δημιουργός, εκδότης, τόπος παραγωγής, έτος κυκλοφορίας, τύπος παιχνιδιού, σχέση με τον ελληνικό πολιτισμό) με αποτέλεσμα να διαμορφωθεί ένας σχετικός κατάλογος.

Ακολούθως, αξιοποιήθηκαν τράπεζες πληροφοριών σχετικές με τη μουσική βιντεοπαιχνιδιών, όπως η *khinsider* (<https://downloads.khinsider.com/>), ενώ στις περιπτώσεις που δεν κατέστη δυνατό να

εντοπιστεί εκεί κάποιος τίτλος, αναζητήθηκαν στην πλατφόρμα YouTube βίντεο του τύπου playthrough κ.ά. για κάθε παιχνίδι, ώστε να αποκτήσει ο ερευνητής πρόσβαση στη μουσική του υπόκρουση. Στις περιπτώσεις που τέτοια βίντεο δεν ήταν διαθέσιμα, ο ερευνητής προμηθεύτηκε και έπαιξε τα παιχνίδια προκειμένου να αποκτήσει ίδια άποψη για τη μουσική τους υπόκρουση. Διαμορφώθηκαν με τον τρόπο αυτό οι ακόλουθες επτά κατηγορίες μουσικής υπόκρουσης οι οποίες αναλύονται σε επόμενη ενότητα και στις οποίες εντάχθηκε κάθε ένα από τα παιχνίδια του καταλόγου. *Χωρίς μουσική συνοδεία, Chiptune, Αρχαιοπρεπής, Κινηματογραφική, Σύγχρονη, Easy Listening, Άλλο.*

Τα περισσότερα παιχνίδια, τόσο παλαιότερα όσο και ιδιαίτερα στη σύγχρονη εποχή όπου οι περιορισμοί στη διάρκεια και την ποιότητα της μουσικής έχουν αρθεί, συνδυάζουν στη συνοδευτική τους υπόκρουση διάφορα είδη μουσικής. Προκειμένου ωστόσο να αντληθούν χρήσιμα συμπεράσματα από την έρευνα, αποφεύχθηκε να χαρακτηριστούν πολλοί τίτλοι ως ανάμεικτης μουσικής υπόκρουσης και να τοποθετηθούν στην κατηγορία *Άλλο*. Αυτό συνέβη μόνο στις περιπτώσεις όπου κάποιο είδος δεν κυριαρχούσε ξεκάθαρα, όταν τα είδη που συνδυάζονταν ήταν πολλά σε αριθμό ή όταν το είδος μουσικής που ακουγόταν δεν μπορούσε να ενταχθεί σε κάποια από τις ήδη υπάρχουσες κατηγορίες. Έτσι για παράδειγμα, στην κατηγορία *άλλο* τοποθετήθηκε το παιχνίδι *Castlevania Resurrection* (Konami, 1999) στην υπόκρουση του οποίου ακούγονταν διάφορα είδη όπως κινηματογραφική μουσική, ποπ, μουσική που παρέπεμπε σε κινούμενα σχέδια αλλά και ambient.

Στα παιχνίδια όπου μόνο κάποιο επίπεδο αντλεί έμπνευση από τον ελληνικό πολιτισμό, η κατηγοριοποίηση έγινε μόνο με βάση τη μουσική που ακούγεται στο επίπεδο αυτό. Έτσι για παράδειγμα, ο τίτλος *Pang* (Mitchell Corporation, 1989) ταξινομήθηκε ως σύγχρονης μουσικής υπόκρουσης καθώς τέτοιου είδους είναι η μουσική που ακούγεται όταν ο ήρωας επισκέπτεται την Αθήνα και αγωνίζεται με την Ακρόπολη στο παρασκήνιο. Αντίστοιχα, ο τίτλος *Mighty Warriors: Ave Caesar Morituri Te Salutant* (Elettronica Video-Games, 1990) καταχωρήθηκε ως αρχαιοπρεπούς μουσικής υπόκρουσης, καθώς τέτοια μουσική ακούγεται την ώρα που ο χαρακτήρας που ελέγχει ο χρήστης αντιμετωπίζει τον Έλληνα μαχητή Arakis μέσα σε έναν ναό της Αθηνάς. Επίσης, στο παιχνίδι το *Fight of Gods* (Digital Crafter Interactive Media, 2017), μπορεί η μουσική υπόκρουση να ενσωματώνει έντονα «έθνικ» στοιχεία όταν ο ήρωας μάχεται με τη σκανδιναβική Freyja (η υπόκρουση έχει κελτικά στοιχεία με κυρίαρχο όργανο τη γκάιντα), ή όταν αντιμετωπίζει ανατολικές θεότητες όπως ο Βούδας, ο Guan Gong και η Mazu (εκεί η υπόκρουση έχει έντονα στοιχεία παραδοσιακής κινεζικής μουσικής), σε αντιπάλους ωστόσο όπως ο Δίας και Αθηνά,



η μουσική που ακούγεται παραπέμπει σε επική κινηματογραφική ταινία, γι' αυτό και ο τίτλος θεωρήθηκε ότι έχει κινηματογραφική μουσική υπόκρουση.

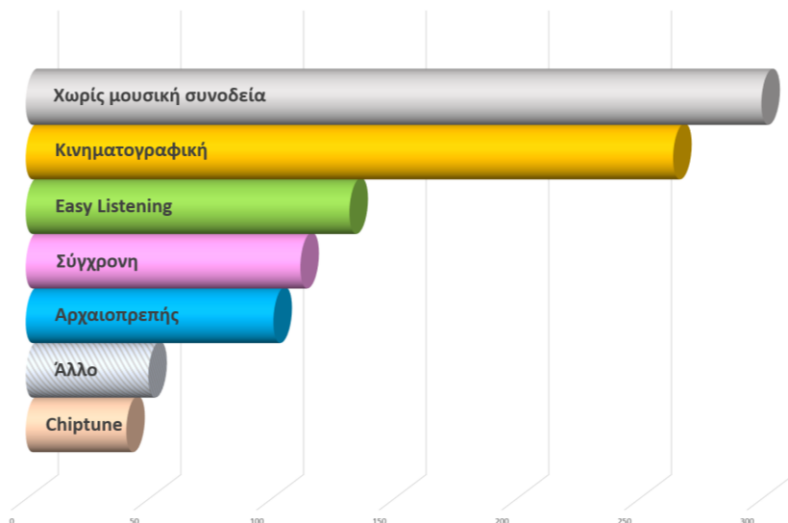
Αξίζει τέλος να σημειωθεί ότι ενώ αρχικά είχε προγραμματιστεί να συμπεριληφθούν στην έρευνα παιχνίδια που αφορούσαν κάθε ιστορική περίοδο του ελληνικού πολιτισμού, στην πράξη διαπιστώθηκε ότι δεν ήταν δυνατό να εντοπιστούν περισσότεροι από 150 τίτλοι που να αφορούν αποκλειστικά τον μεσαιωνικό και νεότερο ελληνισμό. Για τον λόγο αυτό, τα 1000 παιχνίδια του καταλόγου που αξιοποιήθηκε προκειμένου να προκύψουν τα αποτελέσματα, εμπνέονται μόνο από την ελληνική αρχαιότητα, τη μυθολογία και τους χαρακτήρες της.

## 6. Αποτελέσματα

Στην ενότητα αυτή παρατίθενται τα αποτελέσματα από την ανάλυση της υπόκρουσης σε χίλιους τίτλους βιντεοπαιχνιδιών που αναφέρονται στην ελληνική μυθολογία και την κλασική αρχαιότητα.

Όπως φαίνεται στο ακόλουθο γράφημα (Διάγραμμα 1), τα περισσότερα (300) από τα παιχνίδια που εξετάστηκαν για τις ανάγκες της παρούσας πραγματείας δεν διέθεταν συνοδευτική μουσική. Αυτό μπορεί να οφείλεται είτε στη χρονολογία κυκλοφορίας τους -αφού κατά τα πρώτα χρόνια εμφάνισης των βιντεοπαιχνιδιών οι δυνατότητες αναπαραγωγής ήχου ήταν περιορισμένες- είτε στο είδος τους, αφού από συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών (όπως για παράδειγμα κειμενικής περιπέτειας ή visual novel) συχνά απουσιάζει η μουσική επένδυση. Ακολουθούν σε συχνότητα εμφάνισης τα παιχνίδια με μουσική που παραπέμπει σε κινηματογραφική ταινία (264), δεδομένου του ότι όπως έχει αναφερθεί, οι επιρροές της εν λόγω βιομηχανίας σε εκείνη των ψηφιακών παιχνιδιών είναι έντονες.

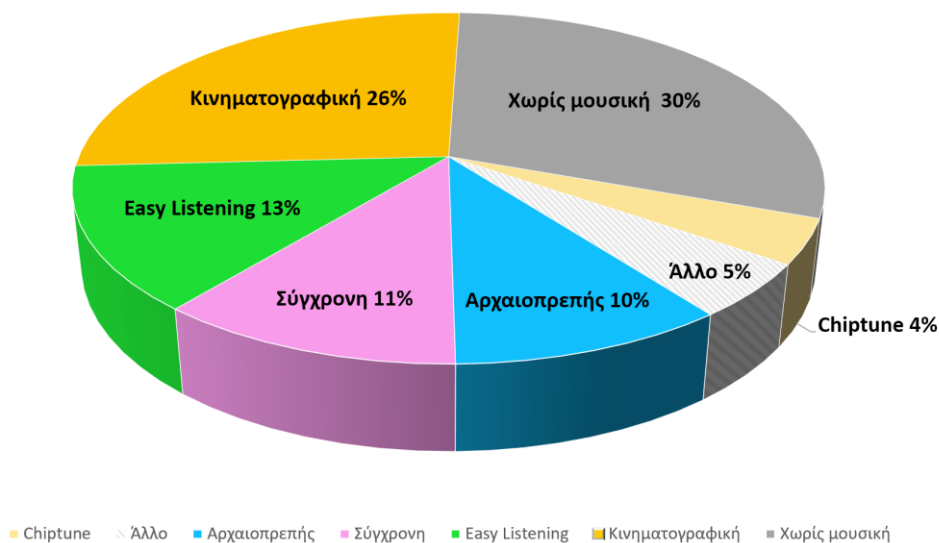
Είδη μουσικής υπόκρουσης σε παιχνίδια εμπνευσμένα από την ελληνική μυθολογία



Διάγραμμα 1 Είδη μουσικής υπόκρουσης στα παιχνίδια που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας

Στη συνέχεια και με αρκετή διαφορά από την προηγούμενη κατηγορία εντοπίζονται οι τίτλοι όπου η μουσική υπόκρουση χαρακτηρίζεται ως Easy Listening (132) και λειτουργεί ως ‘χαλί’. Τα παιχνίδια εδώ είναι συνήθως τύπου casual, match-3, find the object, μυστηρίου, κ.ά. στα οποία ο χρήστης καλείται να διατηρήσει την συγκέντρωσή του, χωρίς να αποσπάται από παράγοντες όπως η δυναμική μουσική. Στην τέταρτη θέση και με μικρή διαφορά από την προηγούμενη κατηγορία, ακολουθούν οι τίτλοι που συνοδεύονται από σύγχρονη μουσική (112), καθώς είναι γνωστό ότι οι δημιουργοί επιδιώκουν να διαμορφώσουν κοινούς κώδικες επικοινωνίας με τους χρήστες και η μουσική μπορεί να είναι ένας από αυτούς. Αντίστοιχη συχνότητα συναντάται και σε τίτλους με αρχαιοπρεπή μουσική επένδυση (101) που επιχειρούν να προσεγγίσουν το αρχαιοελληνικό ψηφιακό περιβάλλον με μεγαλύτερο ρεαλισμό. Στην κατηγορία Άλλο (50) συναντάμε παιχνίδια με μουσική συνοδεία που ανήκει σε διάφορα είδη που καταγράφηκαν σπανιότερα (λαϊκή, παραδοσιακή, κ.ά.) ή που περιέχει ποικιλία ειδών από τα οποία δεν κυριαρχεί κάποιο. Τελευταία σε συχνότητα είναι τα παιχνίδια με μουσική τύπου Chiptune (41), η οποία διαμορφώθηκε από τις ιδιαίτερες τεχνολογικές συνθήκες που επικρατούσαν στα μέσα της δεκαετίας του 1980 και πλέον χρησιμοποιείται μόνο για νοσταλγικούς λόγους. Τα παραπάνω δεδομένα παρουσιάζονται και με τη μορφή ποσοστών στο παρακάτω γράφημα (Διάγραμμα 2), ενώ στη συνέχεια ακολουθεί αναλυτική περιγραφή κάθε είδους μουσικής συνοδείας με παραδείγματα από συγκεκριμένα παιχνίδια.

Είδη μουσικής υπόκρουσης σε παιχνίδια εμπνευσμένα από την ελληνική μυθολογία



Διάγραμμα 2 Ποσοστά ειδών μουσικής υπόκρουσης στα παιχνίδια που αποτέλεσαν το δείγμα της έρευνας

### 6.1. Χωρίς μουσική συνοδεία

Οι πιο πολλές από τις πρώτες εφαρμογές που άντλησαν θεματικές από τον ελληνικό πολιτισμό δεν είχαν μουσική επένδυση. Αυτό συνέβαινε κυρίως επειδή οι μικροϋπολογιστές και οι παιχνιδιομηχανές αυτής της γενιάς (όπως για παράδειγμα οι Magnavox Odyssey, Coleco Telstar, Challenger 4P, TRS-80, Commodore VIC-20, Intellivision) για τις οποίες κυκλοφόρησαν, δεν διέθεταν ιδιαίτερες δυνατότητες αναπαραγωγής ήχου. Έτσι, τα πρώτα σχετικά με την μυθολογία σενάρια, που ήταν κυρίως εμπνευσμένα από τη Ατλαντίδα, τον Λαβύρινθο και τον Μινώταυρο, συνοδεύονταν ως επί το πλείστον από υποτυπώδη ηχητικά εφέ.

Από την κατηγορία αυτή θα γίνει πιο εκτενής αναφορά στην υπόθεση του βρετανικής παραγωγής παιχνιδιού *Mysterious Adventure #9: Perseus and Andromeda* (Howarth, 1983), που ανήκε στο είδος της κειμενικής περιπέτειας (text adventure) και τοποθετούσε τον χρήστη στον ρόλο του Περσέα. Ο ήρωας ξεκινούσε το ταξίδι του από το μαρμάρινο παλάτι του Πολυδέκτη, που του ανέθετε την αποστολή να σκοτώσει τη Μέδουσα και να απελευθερώσει την Ανδρομέδα. Το σενάριο του παιχνιδιού περιείχε αναφορές τόσο σε διάφορες κλασικές εκδοχές του μύθου (ΗΣίοδος, Απολλόδωρος, Οβίδιος) όσο και στην προσέγγιση της -τότε πρόσφατης- κινηματογραφικής επιτυχίας *Clash of the Titans* (Davis, 1981) που είχε κυκλοφορήσει δύο χρόνια πριν. Για παράδειγμα, για να πάρει στα χέρια του το «χρυσό κράνος του Ερμή» και να γίνει αόρατος, ο χρήστης έπρεπε να πετάξει έναν δίσκο στο άγαλμα που το φορούσε,

θυμίζοντας τον τρόπο με τον οποίο ο Περσέας κατά λάθος σκότωσε τον παππού του Ακρίσιο (κατά το αγώνισμα του δίσκου).

Στα επόμενα χρόνια, η τεχνολογική εξέλιξη επέτρεψε τη δημιουργία μικροϋπολογιστών και παιχνιδομηχανών με επιπλέον μνήμη και ειδικές κάρτες επεξεργασίας ήχου. Ως εκ τούτου, ιδιαίτερα από το 1990 και μετά, οι νέες κυκλοφορίες παιχνιδιών που δεν διέθεταν μουσική υπόκρουση, υποχώρησαν κατακόρυφα. Ακόμα και στην τρέχουσα δεκαετία του 2020, ωστόσο, υπάρχουν δημιουργοί που επιλέγουν να μην «ντύσουν» τα παιχνίδια τους με κάποια μουσική υπόκρουση, είτε επειδή θεωρούν ότι αυτό ταιριάζει με το είδος του παιχνιδιού (π.χ. text adventure, visual novel), είτε επειδή επιδιώκουν να περιορίσουν τον προϋπολογισμό του έργου τους (όπως μπορεί να συμβεί για casual παιχνίδια που τρέχουν σε συσκευές android). Ένα πρόσφατο παράδειγμα συνιστά ο τίτλος *Spartan Commander Realtime* (Spartanvstudios, 2020), στον οποίο ο παίκτης αναλαμβάνει την οργάνωση και διοίκηση του σπαρτιατικού στρατού, επιχειρώντας να ανακόψει τις περσικές ορδές.

## 6.2 Chiptune

Από τα μέσα της δεκαετίας του 1980 και μετά, όλο και περισσότεροι υπολογιστές άρχισαν να διαθέτουν γεννήτρια ήχου (PSG) ή να υποστηρίζουν την ενσωμάτωση μιας κάρτας επεξεργασίας ήχου (η *Conox Speech Thing* και η *AdLib Music Synthesizer Card* κυκλοφόρησαν το 1987 ενώ η *Sound Blaster* της Creative το 1989), με αποτέλεσμα η μουσική στα βιντεοπαιχνίδια να σταματήσει να θεωρείται πλέον πολυτέλεια. Στο πλαίσιο των τεχνολογικών αυτών εξελίξεων εμφανίζεται μια μορφή ηλεκτρονικής μουσικής που ονομάζεται Chiptune<sup>26</sup> και συνοδεύει τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια στις μηχανές arcade, τους μικροϋπολογιστές και τις οικιακές κονσόλες ψυχαγωγίας. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα ξεχωριστό ηχόχρωμα, που εμπεριέχει διάφορα είδη μουσικής και τα μετασχηματίζει, δίνοντάς τους μια νέα ταυτότητα μέσα από την ιδιαίτερη χροιά του. Για τις ανάγκες της παρούσας μελέτης, ως μουσικές τύπου chiptune καταγράφονται οι γρήγορες ρυθμικές μελωδίες που δημιουργούνται με την τεχνολογία της συγκεκριμένης εποχής.

Ως χαρακτηριστικός τίτλος της κατηγορίας αυτής μπορεί να θεωρηθεί το ιαπωνικό παιχνίδι *Kid Icarus* (Nintendo R&D1 & Tose, 1986), που άντλησε έμπνευση κυρίως από την ελληνική μυθολογία, την ασιατική παράδοση, αλλά και από τον αμερικανικό κινηματογράφο του φανταστικού. Στην υπόθεσή του,

<sup>26</sup> Πρόκειται για σύνθεση των λέξεων chip -από το sound chip, το εσωτερικό κύκλωμα του υπολογιστή που συνθέτει ακουστικά κύματα- και tune, ουσιαστικά δηλαδή σημαίνει ψηφιακή μελωδία. Συχνά αποκαλείται και οκτάμπιτη μουσική, από την 8-bit τεχνολογία των επεξεργαστών της εποχής.

ο μικρός φτερωτός Pit, οπλισμένος με ένα τόξο, έψαχνε για τρεις θησαυρούς (την ασπίδα-καθρέπτη, τα φωτεινά βέλη και τα φτερά του Πήγασου) προκειμένου να επαναφέρει στην εξουσία τη θεά του φωτός Palutena και να σώσει τη χώρα των Αγγέλων από τη θεά του σκότους Μέδουσα. Από τον ελληνικό πολιτισμό εμπνέονται εκτός από το βασικό σενάριο και τα σκηνικά, αφού περιλαμβάνουν διάσπαρτους κίονες (οι οποίοι συχνά λειτουργούν ως πλατφόρμες) και κλασικά αγγεία (από τα οποία βγαίνουν εχθρικά πλάσματα όπως φίδια, χταπόδια κ.ά.), ενώ ο ήρωας φορά χιτωνίσκο που δένει με ζώνη στη μέση. Επίσης, από τη μυθολογία εμπνέονται και ορισμένοι «τελικοί αντίπαλοι» (bosses), στους οποίους περιλαμβάνονταν ένας δράκοντας, η Πανδώρα και βεβαίως η Μέδουσα, που παρουσιαζόταν αρχικά ως μεγάλο κεφάλι με ένα μάτι και μυτερά δόντια, ενώ στη συνέχεια εμφανιζόταν ως γυναίκα με φίδια στα μαλλιά. Η πιο ενδιαφέρουσα εχθρική φιγούρα ήταν ωστόσο ο Twinbellows, ένας σκύλος-φύλακας του Κάτω κόσμου με δύο κεφάλια, εμπνευσμένος από τον Κέρβερο όχι της ελληνικής μυθικής παράδοσης, αλλά της αμερικανικής κινηματογραφικής, καθώς στην ταινία *Clash of the Titans* (Davis, 1981), ο Ray Harryhausen απέδωσε ‘ποιητική αδεία’<sup>27</sup> το τέρας της ελληνικής μυθολογίας με δύο μόνο κεφάλια, δημιουργώντας τον χαρακτήρα Διόσκυλο (Dioskilos). Η μουσική του παιχνιδιού ανήκει με σαφήνεια στο είδος chiptune, διατηρεί έναν γρήγορο ρυθμό και το ύφος της αλλάζει ανάλογα με την πίστα σε επικό, αγωνιώδες ή παιγνιώδες, συνοδεύοντας την περιπέτεια του κεντρικού ήρωα.

Στα επόμενα χρόνια, καθώς οι κάρτες ήχου εξελίσσονται και αρχίζουν να αξιοποιούν ψηφιακούς αλγορίθμους, ο ήχος γίνεται ρεαλιστικότερος και η ποιότητά του βελτιώνεται. Επιπλέον, εμφανίζεται η τεχνολογία MIDI (Musical Instrument Digital Interface) που επιτρέπει στις κάρτες ήχου να συνδεθούν με εξωτερικές συσκευές, επεκτείνοντας τις δυνατότητες σύνθεσης. Παρ’ όλα αυτά, η μορφή chiptune ακόμα και στις μέρες μας συνεχίζει να χρησιμοποιείται από ορισμένους παραγωγούς που πιθανόν για λόγους νοσταλγίας επιλέγουν αυτή τη ρετρό τύπου μουσική αλλά και την οκτάμπιτη αισθητική (π.χ. γραφικά τύπου pixel art) για τις δημιουργίες τους. Ένα σχετικά πρόσφατο παράδειγμα αποτελεί το platform παιχνίδι *Olympia Rising* (Paleozoic, 2015) στο οποίο η οκτάμπιτη αισθητική των γραφικών συμπληρώνεται από ζωνρή chiptune μουσική που συνοδεύει τις περιπέτειες μιας νεαρής ηρωίδας που ταξιδεύει από το βασίλειο του Άδη μέχρι τον Όλυμπο.

### 6.3 Αρχαιοπρεπής

<sup>27</sup> Όπως αναφέρει ο ίδιος σε σχετική του δήλωση «it would look too clumsy to have a three headed dog, so I’ve cut one head off» [θα έμοιαζε πολύ άχαρο να έχουμε έναν τρικέφαλο σκύλο, οπότε έκοψα το ένα του κεφάλι] (Warner Bros. Entertainment, χ.χ.).

Μια άλλη κατηγορία συνοδευτικής μουσικής για τα βιντεοπαιχνίδια που εμπνέονται από την ελληνική μυθολογία, είναι αυτή στην οποία ο δημιουργός επιχειρεί να αποδώσει τη μουσική της εποχής στην οποία αναφέρεται. Στην περίπτωση της μυθικής Ελλάδας, αυτό επιτυγχάνεται με διάφορους τρόπους, όπως:

1. με την επιλογή οργάνων που προσομοιάζουν στο ηχόχρωμα αρχαίων οργάνων (π.χ. λύρα, αυλός, κύμβαλα) όπως συμβαίνει στο παιχνίδι *Jewel Master: Cradle of Athena* (Cerasus media, 2010)
2. με την επιλογή αυθεντικών μελωδιών από αρχαία έργα που έχουν διασωθεί, όπως ο επιτάφιος του Σεικίλου που αξιοποιείται ως υπόκρουση όποτε εμφανίζεται ο Μέγας Αλέξανδρος ως ηγέτης των Ελλήνων στο *Civilization V* (Firaxis, 2010), αλλά και στην παρουσίαση του τίτλου *Minecraft Greek Mythology Mash-Up Pack* (Mojang, 2017) στο YouTube
3. με τη δημιουργία νέων κομματιών που αξιοποιούν αρχαίους ρυθμούς και τρόπους, συνοδεύοντάς τους με στίχους στα αρχαία ελληνικά, όπως συμβαίνει στην περίπτωση του *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Quebec, 2018)
4. με τη σύνθεση μουσικών θεμάτων που στην εισαγωγή τους παραπέμπουν στον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό και στη συνέχεια ενσωματώνουν πιο έντονους ρυθμούς, ώστε η ακουστική εμπειρία να γίνεται οικειότερη στον σύγχρονο χρήστη, όπως συμβαίνει στο παιχνίδι *Heracles: Battle with the Gods* (Neco Entertainment, 2006)
5. με την επιλογή μουσικής που παραπέμπει σε χολιγουντιανές παραγωγές τύπου *perlum*, τις οποίες το κοινό έχει συνδέσει με την ελληνική αρχαιότητα. Στην περίπτωση αυτή, τα συνοδευτικά κομμάτια έχουν συνήθως ύφος επικό, αξιοποιώντας τα χάλκινα πνευστά και τα κρουστά, όπως και δυναμικά χορωδιακά εφέ

Από την κατηγορία αυτή θα γίνει πιο εκτενής αναφορά στο παιχνίδι *The Adventures of Perseus* (Pix Quake, 2019). Ο συγκεκριμένος τίτλος περιείχε διάφορα μινι-παιχνίδια, όπως τύπου *hidden objects*, κατά βάση ωστόσο ήταν παιχνίδι τύπου *match 3*. Μέσα από επίπεδα με κλιμακούμενη δυσκολία, ο χρήστης είχε στόχο να χτίσει τις Μυκήνες, ενώ ταυτόχρονα ερχόταν σε επαφή με την κλασική εκδοχή του μύθου του Περσέα, μέσα από σύντομα βίντεο που παρεμβάλλονταν. Επηρεασμένα από τον ελληνικό πολιτισμό ήταν επίσης τα γραφικά, αφού για παράδειγμα τα πλακίδια περιείχαν ζωγραφίες από αγγεία, κράνη, κλαδιά ελιάς και αθηναϊκά τετράδραχμα, ενώ στο φόντο παρουσιάζονταν κίονες. Η μουσική όπως

αναφέρθηκε, περιλάμβανε ορχηστρικά κομμάτια με αρχαιοπρεπείς μελωδίες, στις οποίες κυριαρχούσε το φλάουτο, ολοκληρώνοντας το νοερό ταξίδι του χρήστη στον κόσμο του μύθου.

#### 6.4 Κινηματογραφική

Η μεγάλη επιρροή που ασκεί η βιομηχανία του κινηματογράφου σε εκείνη των βινεοπαιχνιδιών έχει επισημανθεί τόσο στο παρελθόν από τον Lowe (2009), όσο και πιο πρόσφατα από τον Clare (2021). Δεν φαίνεται λοιπόν παράλογο το γεγονός ότι η πλειοψηφία των δημιουργών επιλέγει μια «κινηματογραφικού τύπου» μουσική επένδυση για τα παιχνίδια τους. Αυτή φαίνεται πως συνδέεται κυρίως με το είδος της περιπέτειας, συνοδεύοντας δημοφιλείς σειρές παιχνιδιών που εμπνέονται (και) από την ελληνική μυθολογία όπως τις *Age of Empires*, *Titan Quest*, *God of War* και άλλες. Πράγματι, η ορχηστρική μουσική φαντάζει ιδανική για τη διαμόρφωση της παικτικής εμπειρίας, αφού όταν αξιοποιείται κατάλληλα, μπορεί να προσδώσει ύφος τόσο επικό, όσο και λυρικό αλλά και δραματικό στις εικόνες που συνοδεύει. Στην ίδια κατηγορία έχουν ενταχθεί και όσοι τίτλοι συνοδεύονται από κλασική μουσική, με κομμάτια διάσημων ως επί το πλείστον δημιουργών, όπως ο Μπαχ, ο Μότσαρτ και ο Μπετόβεν.

Αρκετά συχνά, η μουσική ενός βινεοπαιχνιδιού που ακολουθεί (ή μερικές φορές προηγείται, προκειμένου να διαφημίσει την κυκλοφορία της) μια κινηματογραφική ταινία, αντιγράφει και τη μουσική της υπόκρουση. Η τακτική αυτή εντοπίζεται ήδη στα παιχνίδια της δεκαετίας του 1980, με χαρακτηριστικό παράδειγμα το μούζικαλ *Labyrinth* (Henson, 1986) στο οποίο πρωταγωνιστούσε ο διεθνής αστέρας David Bowie. Το φιλμ έδωσε τον τίτλο, τους χαρακτήρες, την υπόθεση και βέβαια τη μουσική του, στο ομώνυμο παιχνίδι *Labyrinth* (Lucasfilm, 1986), το οποίο κυκλοφόρησε την ίδια χρονιά για μικροϋπολογιστές Commodore 64. Στον κατάλογο ωστόσο δεν ταξινομήθηκε στην κατηγορία cinema, καθώς η μουσική του ανήκει ξεκάθαρα στην pop μουσική της εποχής.

Υπάρχουν ωστόσο και βινεοπαιχνίδια η υπόκρουση των οποίων έχει αντιγράψει πρόσφατες -για την εποχή τους- κινηματογραφικές επιτυχίες, χωρίς το θέμα τους να είναι απαραίτητως σχετικό με αυτό της ταινίας. Για παράδειγμα, το κλασικό βρετανο-ιαπωνικής παραγωγής φιλμ *Καλά Χριστούγεννα, Κύριε Λώρενς* (Oshima, 1983), έδωσε το μουσικό του θέμα στο παιχνίδι *International Karate /World Karate Championship* (System 3, 1986) που κυκλοφόρησε λίγα χρόνια αργότερα. Το τελικό αποτέλεσμα ακούγεται αρκετά αλλοιωμένο σε σχέση με το soundtrack της ταινίας, εξαιτίας των τεχνολογικών

περιορισμών της εποχής, που το υποβάθμισαν σε μορφή chiptune. Στον κατάλογο ο συγκεκριμένος τίτλος εντάχθηκε στην κατηγορία των παιχνιδιών που συνοδεύονται από κινηματογραφική μουσική.

Από την κατηγορία αυτή αναλύεται το παιχνίδι *Smite – Battleground of the Gods* (Titan Forge Games, 2014), στο οποίο ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μια μυθική προσωπικότητα (είκοσι από αυτές προέρχονται από την ελληνική μυθολογία) για να την καθοδηγήσει ως άλλο μονομάχο σε προσωπικές ή ομαδικές συγκρούσεις εντός μιας φουτουριστικής αρένας. Το παιχνίδι διαθέτει ένα ξεχωριστό επιμορφωτικό τμήμα που αποκαλείται *Lore*, μέσω του οποίου ο παίκτης μπορεί με τη βοήθεια μιας ολιγόλεπτης βιντεακής παρουσίασης να γνωρίσει ορισμένα εγκυκλοπαιδικά στοιχεία για τον χαρακτήρα του «μονομάχου» του και τον τρόπο που αυτός αγωνίζεται. Το δεδομένο αυτό δεν αναιρεί ωστόσο το γεγονός ότι στη συνέχεια θεοί και ήρωες απεικονισμένοι με εξωφρενικά παράταιρο προς την παράδοση που τους δημιούργησε τρόπο, μπορεί να βρεθούν να μάχονται σε ένα περιβάλλον παντελώς ασύμβατο με το ιστορικό ή μυθολογικό τους συγκείμενο. Έτσι για παράδειγμα, είναι δυνατόν στην αρένα του παιχνιδιού να βρεθούν αντιμέτωποι ο Δίας μεταμφιεσμένος σε dj για rave party (με γυαλιά ηλίου, φούξια ανταύγειες στη γενειάδα του και φωσφορίζοντα βραχιολάκια στον καρπό) με το χελωνονιτζάκι *Donatello*, μια από τις διαθέσιμες μεταμφιέσεις (skins) για τον χαρακτήρα του Κινέζου βασιλιά των πιθήκων Sun Wukong. Αντίστοιχα, ο *Αχιλλέας* μπορεί να βρεθεί αντιμέτωπος με τη *Σλάβα* μάγισσα *Baba Yaga* και η *Νέμεσις* να αντιπαρατεθεί με τον *Cthulhu*. Η μουσική του παιχνιδιού έχει καθαρά κινηματογραφικό ύφος, με χορωδιακά εφέ, έντονο ρυθμό από κρουστά και έγχορδα, ενώ τα χάλκινα πνευστά αποδίδουν τον χαρακτήρα επικής σύγκρουσης, τόσο στο κυρίως θέμα όσο και στα κομμάτια *Battle Ready* και *Match End*. Πιο ατμοσφαιρικά μπορούν να χαρακτηριστούν τα κομμάτια *Vesuvius Opening* και *Are you a God?*

## 6.5 Σύγχρονη

Αρκετά δημοφιλής είναι και η κατηγορία παιχνιδιών στην οποία οι δημιουργοί επιλέγουν σύγχρονη ρυθμική μουσική επένδυση. Αυτή περιλαμβάνει τα είδη της ποπ, της ροκ, της μέταλ, αλλά και της ηλεκτρονικής μουσικής. Η ροκ και η μέταλ μουσική χρησιμοποιούνται συνήθως σε τίτλους προσανατολισμένους στη δράση, όπως τα παιχνίδια βολής (shooters), αγώνων ταχύτητας αλλά και μονομαχιών, ώστε να ενισχυθεί η ένταση και ο ενθουσιασμός. Η ποπ μουσική από την άλλη χρησιμοποιείται συνήθως σε παιχνίδια αθλητικά, χορευτικά και όσα αφορούν το αστικό περιβάλλον. Τέλος, η ηλεκτρονική μουσική φαίνεται να συνοδεύει περισσότερο φουτουριστικά περιβάλλοντα σε παιχνίδια επιστημονικής φαντασίας.



Ο λόγος για τον οποίο ένας παραγωγός μπορεί να επιλέξει σύγχρονη μουσική για να συνοδεύσει ένα παιχνίδι που αναφέρεται στην ελληνική μυθολογία, είναι αφενός για να προσδώσει στο έργο του έναν ζωντανό τόνο και αφετέρου για να καταστήσει τον τίτλο οικείο προς τους σύγχρονους παίκτες. Η σύγχρονη μουσική συνιστά κοινό επικοινωνιακό κώδικα μεταξύ δημιουργού και χρήστη, που διευκολύνει την κατανόηση του περιεχομένου και την αποτελεσματική ψυχαγωγία.

Ένας χαρακτηριστικός τίτλος από την κατηγορία αυτή είναι το *beat 'em up* δράσης *Metamorphic Force* (Konami, 1993). Στην υπόθεσή του, ο χρήστης επέλεγε έναν από τους τέσσερις πολεμιστές στους οποίους η θεά Αθηνά είχε δώσει τη δύναμη της μεταμόρφωσης, ώστε να νικήσει τις δυνάμεις του κακού βασιλιά *Evil King*. Κάθε ένας από τους μαχητές μεταμορφωνόταν σε διαφορετικό πλάσμα (μινώταυρο, λυκάνθρωπο, πάνθηρα και αρκούδα) και διέθετε διαφορετικό ρεπερτόριο κινήσεων. Αντίστοιχα, οι αντίπαλοι χαρακτήρες εμφάνιζαν ποικιλία ανάμεσα σε σαυρανθρώπους, βατράχους, ελέφαντες, σκαντζόχοιρους, αγριόχοιρους κ.ά., ενώ στους αρχηγούς τους περιλαμβάνονταν ο *Cabrius* (που απεικονιζόταν όπως ο *Baphomet*), ένας φλεγόμενος άνθρωπος-κότα, μια δαιμονική Αμαζόνα και ένας δράκος. Η μουσική στις εισαγωγικές οθόνες του παιχνιδιού θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ατμοσφαιρική ή κινηματογραφική, όμως τα κομμάτια που συνοδεύουν τις σκηνές δράσης ανήκουν αποκλειστικά στο είδος *heavy metal*, όπως το εμβληματικό *The Ruins of Bakyaros*, το *Phoenix*, που συνοδεύει την εμφάνιση του δεύτερου κύριου αντιπάλου (Stage 2 Boss) και το εξαιρετικά γρήγορο *Hurry up*.

## 6.6 Easy Listening

Στην κατηγορία αυτή έχουν ενταχθεί τίτλοι στους οποίους η υπόκρουση λειτουργεί ως ‘χαλί’, αφού συνήθως απουσιάζει η ένταση και τα δυναμικά κρουστά. Συνήθως επιλέγεται για παιχνίδια τύπου *casual* όπως τα *match-3*, *find the object*, κ.ά. στα οποία ο χρήστης καλείται να διατηρήσει την συγκέντρωση και την παρατηρητικότητα του, χωρίς να αποσπάται από παράγοντες όπως η δυναμική μουσική. Άλλα είδη παιχνιδιών στα οποία προτιμάται η ήπια υπόκρουση είναι οι τίτλοι μυστηρίου, τα νουάρ όπου ο χρήστης αναλαμβάνει τον ρόλο του ντετέκτιβ, τα παιχνίδια τύπου παζλ όπου απαιτείται να επιλέξει τη σωστή αλληλουχία κινήσεων για να προχωρήσει στα επίπεδα, ακόμη και ορισμένα *RPG*. Τα κομμάτια ανήκουν ως επί το πλείστον σε είδη όπως *lounge*, *jazz* ή *funky*, ενώ σε περίπου 40 περιπτώσεις η υπόκρουση ανήκει στο είδος *ambient*, συνοδεύοντας παιχνίδια μυστηρίου, τρόμου ή περιπέτειες ανοιχτού περιβάλλοντος, συμβάλλοντας στην ατμοσφαιρικότητα και την αίσθηση εμπύθισης του παίκτη.

Ένας χαρακτηριστικός τίτλος από την κατηγορία αυτή είναι ο *Nancy Drew Games: Labyrinth of Lies* (Her Interactive, 2014), ένα παιχνίδι αστυνομικού μυστηρίου όπου ο χρήστης αναλαμβάνει τον ρόλο της ομώνυμης ερευνήτριας που επιχειρεί να διαλευκάνει ένα μυστήριο κλοπής σημαντικών έργων πριν το άνοιγμα μιας μεγάλης έκθεσης με θέμα την Αρχαία Ελλάδα. Μέσα από συζητήσεις με υπόπτους, λύση γρίφων και ανακάλυψη στοιχείων, ο χρήστης καλείται να βρει πώς σχετίζεται με τις κλοπές η θεατρική παράσταση *Η Περσεφόνη τον Χειμώνα*, που είναι έτοιμη να ανέβει για να διαφημίσει την έκθεση. Στο πλαίσιο της έρευνάς της, μέσω ενός ανελκυστήρα στο κέντρο της σκηνής, πρέπει να κατέβει στον Άδη και να περάσει από τον Χάροντα και τον Κέρβερο, για να επισκεφθεί τα Τάρταρα και το ποτάμι της φωτιάς, ενώ ταυτόχρονα μυθικοί χαρακτήρες όπως η Νιόβη, κυκλοφορούν στις εγκαταστάσεις του θεάτρου.

Το soundtrack εισάγει τον χρήστη στο ‘ελληνικό’ περιβάλλον του παιχνιδιού με ήχους από μπουζούκι σε ρυθμό χασάπικου (*Culture*), ενώ αντίστοιχα χαρακτηριστικά έχει και το *Festive* που ακούγεται λίγο αργότερα. Τα περισσότερα ωστόσο κομμάτια είναι αργά και ατμοσφαιρικά, με στόχο να συμβάλλουν στη μυστηριακή ατμόσφαιρα και να επιτρέψουν την απρόσκοπτη εμπύθιση του παίκτη στον κόσμο του δημιουργού. Τέτοια είναι το *Discovery* και το *Longing*, στα οποία κυριαρχούν η κιθάρα και τα έγχορδα, το *Resigned*, στο οποίο ανδρικά φωνητικά παραπέμπουν σε όνειρο, το ατμοσφαιρικό *Solitude* όπου πρωταγωνιστεί ο αυλός και το πιο σκοτεινό *Caution* στο οποίο κυριαρχεί ένα θέμα σε βιολοντσέλο συνοδευόμενο από ορχηστρικές καμπάνες. Την περιήγηση της πρωταγωνίστριας στον Άδη συνοδεύουν κομμάτια όπως τα *Underworld* και *Souls* στο οποίο η εισαγωγή ψιθύρων δίνει έναν χαρακτήρα απόκοσμο. Πιο δυναμικό και κινηματογραφικό θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το κομμάτι *Escape* που κλείνει το soundtrack και κάνει έντονη χρήση κρουστών, ενώ τόνοι από μπουζούκι ακούγονται σε συνοδευτικό ρόλο για να θυμίζουν τον ελληνικό χαρακτήρα της αποστολής.

## 6.7 Άλλο

Στην τελευταία αυτή κατηγορία ταξινομήθηκαν όσοι τίτλοι είχαν μουσική υπόκρουση στο πλαίσιο της οποίας δεν κυριαρχούσε έντονα κάποιο μουσικό είδος, οπότε θεωρήθηκαν ως μίξη, αλλά και τίτλοι που συνοδεύονται από είδη μουσικής (όπως έθνικ, λαϊκή μουσική, κινουμένων σχεδίων) που δεν εντοπίστηκαν σε επαρκή αριθμό παιχνιδιών.

Σε σχέση με την υπόκρουση που θεωρήθηκε ανάμεικτη, σε κάποιες περιπτώσεις παιχνιδιών, τα μουσικά είδη έμοιαζαν χρονικά μοιρασμένα, ή χαρακτηρίζονταν από μεγάλη ποικιλία ειδών.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιου παιχνιδιού είχε τίτλο *The Battle of Olympus* (Infinity, 1988) και είχε για πρωταγωνιστή τον Ορφέα. Ήταν ένα πλάγιας κίνησης RPG δράσης που στη βασική του πλοκή ακολουθούσε την παράδοση των ταινιών *perlum*: ο κακός Άδης κρατούσε αιχμάλωτο το κορίτσι του Ορφέα. Ο ελεγχόμενος από τον χρήστη ήρωας, μπορούσε να περιηγηθεί σε έναν χάρτη του ελληνικού χώρου στον οποίο υποδεικνύονταν διάφορες τοποθεσίες προς επίσκεψη, όπως η Αρκαδία (που στον χάρτη είχε τη θέση της Αχαΐας), η Πελοπόννησος, η Λακωνία, η Αργολίδα, η Αττική, η Φθία, η Κρήτη αλλά και η Φρυγία. Σκοπός του ήταν πριν φτάσει στα Τάρταρα, όπου τον περίμενε ο ισχυρός του αντίπαλος, να πάρει πληροφορίες από διάφορους κατοίκους, να γνωρίσει τους θεούς και να κερδίσει την εύνοιά τους. Αυτή μεταφραζόταν σε δυνάμεις και εξοπλισμό, στον οποίο περιλαμβάνονταν η ασπίδα της Αθηνάς, τα σανδάλια του Ερμή, το βραχιόλι του Ερμή, ένα ιερό σπαθί με κεραυνούς, ένας θύρσος που πετούσε μπάλες φωτιάς, μια άρπα που καλούσε τον Πήγασο και μια οκαρίνα που καλούσε τα δελφίνια. Στην πορεία του παιχνιδιού, ο κεντρικός χαρακτήρας ερχόταν σε σύγκρουση με ποικίλα μυθικά πλάσματα όπως ο ταύρος, η λάμια (που αναφερόταν ως βαμπίρ), οι κύκλωπες, ο κένταυρος, ο Τάλως, ο Μινώταυρος, οι Γραίες, ο Κέρβερος, οι Στυμφαλίδες όρνιθες, το λιοντάρι της Νεμέας και μια Σειρήνα, αλλά και μικρότερους αντιπάλους, όπως σατύρους, νυχτερίδες, κ.ά. Παρά τις περιορισμένες δυνατότητες αναπαραγωγής ήχου από τις συσκευές της εποχής, η μουσική υπόκρουση δεν περιοριζόταν σε θέματα *chiptune*, αλλά κατά περίπτωση επιχειρούσε να δώσει τον τόνο της περιπέτειας ακολουθώντας το ύφος των *perlum* ταινιών, άλλοτε θύμιζε τον ήχο ροκ μπαλάντας χωρίς να διαθέτει αρχαίο χρώμα, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις αξιοποιούνταν γνωστά (προ)κλασικά κομμάτια, όπως μια απλοποιημένη εκδοχή του έργου *Τοκάτα και Φούγκα σε Ρε Ελάσσονα BWV 565* του Μπαχ όταν ο ήρωας έμπαινε στον ναό κάποιου θεού για να τον συναντήσει, πιθανότατα σε μια προσπάθεια να αποδοθεί το δέος του χαρακτήρα μπροστά στη θεϊκή δύναμη.

Άξιο αναφοράς στην κατηγορία αυτή είναι και το RPG παιχνίδι με τίτλο *The Return of Heracles* (Smith, 1983), ο δημιουργός του οποίου επέλεξε για υπόκρουση ελληνική λαϊκή μουσική της δεκαετίας του 1960. Στο σενάριο, στόχος του χρήστη ήταν να πραγματοποιήσει τους δώδεκα άθλους που ανέθετε στον κεντρικό χαρακτήρα ο Δίας. Για να το πετύχει αυτό, μπορούσε να επιλέξει από μια πληθώρα μυθικών προσώπων, ανάμεσα στα οποία ο Ασκληπιός, ο Κάδμος, ο Ακταίων, ο Παλαίμων, ο Αυτόλυκος, ο Ενδυμίων κ.ά. Η μουσική από τη δεκαετία του 1960 θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι ανήκε στα μάλλον παράταιρα με την αρχαία εποχή στοιχεία της εφαρμογής. Είναι χαρακτηριστικό ότι μεταξύ άλλων ακουγόταν το θέμα από τη σύνθεση του Απ. Καλδάρια «Πετραδάκι-πετραδάκι».

## 7. Συμπέρασμα

Το βασικό συμπέρασμα που προκύπτει από τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας, είναι ότι μια μικρή μόνο μειοψηφία βιντεοπαιχνιδιών που αντλούν έμπνευση από την ελληνική μυθολογία και την κλασική αρχαιότητα είναι ντυμένα με αρχαιοπρεπή μουσική επένδυση. Γενικότερα, φαίνεται πως οι «ελληνικοί ήχοι» ως υπόκρουση ψηφιακών παιχνιδιών δεν αποτελούν μια ιδιαίτερα δημοφιλή επιλογή ακόμα και στην περίπτωση που το περιεχόμενο τους αφορά τον ελληνικό πολιτισμό. Πράγματι, το άθροισμα των τίτλων με μουσική εμπνευσμένη είτε από την αρχαιότητα, είτε από την παράδοση, είτε από τη σύγχρονη λαϊκή μουσική, δεν ξεπερνά το 15% του συνόλου των παιχνιδιών που μελετήθηκαν στο πλαίσιο της έρευνας. Η εξήγηση πίσω από το γεγονός αυτό, κρύβεται πιθανότατα στον ίδιο τον ορισμό του ψηφιακού παιχνιδιού, ως ενός κατά βάση ψυχαγωγικού προϊόντος, η δημιουργία του οποίου ολοκληρώνεται μόνο με τη συνδρομή των τελικών χρηστών, που το συνδιαμορφώνουν (Clare, 2021: 3). Κοινώς, ο προγραμματιστής οφείλει να αναζητήσει κοινούς κώδικες επικοινωνίας με όσους καταναλώνουν το προϊόν του και να δώσει περισσότερη βαρύτητα στο να διαμορφωθούν συνθήκες οικειότητας παρά ρεαλισμού, ώστε οι παίκτες να κατανοήσουν το περιβάλλον, τις συνθήκες και τους χαρακτήρες και να παρακινηθούν να αλληλεπιδράσουν μαζί τους. Με τη λογική αυτή, η όποια γνωστική διάσταση των παιχνιδιών, θα πρέπει να θεωρείται δευτερεύουσα<sup>28</sup>. Βάσει του σκεπτικού αυτού, η όλη ακρίβεια του περιεχομένου στα βιντεοπαιχνίδια που εμπνέονται από τον ελληνικό πολιτισμό πρέπει να αντιμετωπίζεται με επιφύλαξη, καθώς επηρεάζεται από χαρακτηριστικά όπως η ψηφιακή φύση του μέσου, η αλληλεπιδραστική του δομή και ο εμπορικός του προσανατολισμός, εξαιτίας των οποίων η πληροφορία είναι επόμενο να ρυθμίζεται σύμφωνα με τις προϋπάρχουσες ιδέες και τις επιδιώξεις του κοινού και όχι με τις επιταγές της επιστήμης. Έρμαιο των αρχών αυτών είναι και η μουσική υπόκρουση των βιντεοπαιχνιδιών, που ως επί το πλείστον διαμορφώνεται είτε αντιγράφοντας τα κινηματογραφικά πρότυπα ώστε να προσδώσει κύρος στην παραγωγή, είτε υιοθετώντας σύγχρονες επιλογές που οι χρήστες αντιλαμβάνονται ως οικείες.

Όπως λοιπόν γίνεται φανερό, το πλαίσιο στο οποίο παρουσιάζεται ο ελληνικός πολιτισμός στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών, σπανίως περιλαμβάνει αυθεντική ελληνική μουσική ή έστω υπόκρουση που εμπνέεται από το ελληνικό ηχόχρωμα.

<sup>28</sup> Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός, ότι στην ιστοσελίδα του *Apotheon* (AlienTrap, 2015), παιχνιδιού βασισμένου στην αρχαία ελληνική μυθολογία και την αισθητική της κλασικής κεραμικής, οι ίδιοι οι κατασκευαστές παραδέχονται ότι το να μάθει ο χρήστης *λίγα πράγματα* για την ελληνική μυθολογία, δεν αποτελεί παρά ένα υποπροϊόν της διαδικασίας του παιχνιδιού.

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

Alderman, N. (2015, Oct 13). The first great works of digital literature are already being written. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/oct/13/video-games-digital-storytelling-naomi-alderman>

Antonellos, M., Nansen, B., & Gibbs, M. (2020). “Wearing Research on Your Sleeves”: Participant Observation in a Cosplay Community (No. 2358). EasyChair.

Βαλασιάδης, Ε. (2022α). *Λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό παιχνίδι και η συμβολή τους στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών δημοτικού του Δήμου Γαλασίου* [Διδακτορική Διατριβή]. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.

Βαλασιάδης, Ε. (2022β). Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια. Στο Γ. Κατσαδώρος & Εμμ. Φωκίδης (επιμ.) (2022). *Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού. Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου*, Εργαστήριο Γλωσσολογίας Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης Πανεπιστημίου Αιγαίου (σσ. 98-115). [https://ergastirioglossologias.pre.aegean.gr/?page\\_id=9](https://ergastirioglossologias.pre.aegean.gr/?page_id=9).

Barlett, C., & Harris, R. (2008). The impact of body emphasizing video games on body image concerns in men and women. *Sex Roles*, 59(7–8), 586–601. <https://doi.org/10.1007/s11199-008-9457-8>

Barr, M., & Copeland-Stewart, A. (2022). Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players’ well-being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139.

Bhushan, R. (2020, Sep). For the win: Breaking down the preferences of Asia’s mobile gamers. *ThinkwithGoogle*. <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/en-apac/consumer-insights/for-the-win-breaking-down-the-preferences-of-asias-mobile-gamers/>

Blanshard, A., (2018). Hercules: The Mythopoetics of New Heroism. In A. Augoustakis, & S. Raucci, (eds.) *Epic Heroes on Screen*. Edinburgh University Press, 28-42.

Chaykowski, K. (2017, May 22). How ClassDojo Built One of the Most Popular Classroom Apps by Listening to Teachers. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/kathleenchaykowski/2017/05/22/how-classdojo-built-one-of-the-most-popular-classroom-apps-by-listening-to-teachers/?sh=edb8fa51e5ef>

Christesen, P., & Machado, D. (2010). Video games and classical antiquity. *Classical World*, 104(1), 107-110.

Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Player Processes, and Transmedial Connections*. Bloomsbury Academic.

DeVane, B., & Squire, K. D. (2008). The meaning of race and violence in Grand Theft Auto: San Andreas. *Games and Culture*, 3(3-4), 264-285.

Dewar, P. (2015). Fairy Tales on the big and small screen. *Ya Hotline*, 100, 9-12.

Draycott, J., & Cook, K. (Eds.). (2022). *Women in classical video games*. Bloomsbury Publishing.

Dredge, S. (February 2015). Sid Meier interview: "Learning is part of any good video game". *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/feb/27/civilization-sid-meier-interview-starships>

Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and limitations of immersive participatory augmented reality simulations for teaching and learning. *Journal of science Education and Technology*, 18(1), 7-22.

Dyer, J. (2015 Jan 17). Acheton (1978). *Renga in Blue*. <https://bluerenga.blog/tag/acheton/?order=ASC>

Ferguson, C., & Colwell, J. (2020). Sexualized Video Games, Sexist Attitudes and Empathy Toward Victims of Rape: Correlational Evidence for a Relationship Is Minimal in an Online Study. *Criminal Behaviour and Mental Health*. 30 (1), 16-27. <https://doi.org/10.1002/cbm.2138>

Forsyth, S., & Malone, R. (2016). Smoking in video games: a systematic review. *Nicotine & Tobacco Research*, 18(6), 1390-1398.

Fulton, W. (2015, Oct 27). Forget Nuka-Cola: Carlsberg UK's Fallout Beer is the drink of choice for the world's end. *digitaltrends*. <https://www.digitaltrends.com/gaming/fallout-beer/>

Garfield, A., & Manders, A. (2019, October). Video Games, Homer to Hesiod: What Ancient Greek Content Do Video Game Players See?. In *Proceedings of the 2019 11th International Conference on Education Technology and Computers*, 190-195.

Gestos, M., Smith-Merry, J., & Campbell, A. (2018). *The Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. doi:10.1089/cyber.2017.0376

Goodenough, E. (2002). Foreword. In D. Sobel, *Children's special places: Exploring the role of forts, dens, and bush houses in middle childhood* (pp. vii-xv). Wayne State University Press.

Guyker Jr, R. W. (2016). *Myth in translation: The ludic imagination in contemporary video games*. Pacifica Graduate Institute.

Gwinn, E. (2004, Nov 1). If you play 'San Andreas,' you'll be a black male. Does it matter? *Chicago Tribune*. <https://www.chicagotribune.com/lifestyles/chi-0411010009nov01-story.html>

Hang, H., & Auty, S. (2011). Children playing branded video games: the impact of interactivity on product placement effectiveness. *Journal of Consumer Psychology*, 21 (1), 65–72. doi:10.1016/j.jcps.2010.09.004.

Horban, O., Martych, R., & Maletska, M. (2019). Phenomenon of Videogame Culture in Modern Society. *Studia Warmińskie*, 56, 123-135.

Huhtamo, E. (2005). Slots of fun, slots of trouble: toward an archaeology of electronic gaming. In J. Raessens & J. Goldstein (eds.) *Handbook of Computer Games Studies*, 1-21. The MIT Press.

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur*. Wolters-Noordhoff cop.

Jenkins, H., (2009 Dec 12). Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling. [henryjenkins.org](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)  
[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

Kroll, J. (2011, Jan). Fairy Tales Getting Grimmer. *Variety*, 421, 4-6.

Kücklich, J. (2006). Literary theory and digital games. In J. Rutter, & J. Bryce, (Eds.). *Understanding digital games*. Sage.

Lauwaert, M., Wachelder, J., & Van de Walle, J. (2007). Frustrating desire - On repens and repositio, or the attractions and distractions of digital games. *Theory, culture and society*, 24(1), 89-108.

Levinson, P. (1999), *Digital McLuhan: a guide to the information millennium*. Routledge.

Lombard, M., & Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of computer-mediated communication*, 3(2), <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>

Lovato, C., Watts, A., & Stead, L. (2011). Impact of tobacco advertising and promotion on increasing adolescent smoking behaviours. *Cochrane database of systematic reviews*, (10).

Lowe, D., (2009). Playing With Antiquity: Videogame Receptions of the Classical World. In D. Lowe, & K. Shahabudin, (eds.) *Classics For All: Reworking Antiquity in Mass Culture* (σ. 64-90). Cambridge Scholars Publishing.

Lu, W. (2003). Evolution of Video Game Controllers: How Simple Switches Lead to the Development of the Joystick and the Directional Pad [Doctoral Dissertation]. Stanford University.

Majuri, J., Koivisto, J., & Hamari, J. (2018). Gamification of education and learning: A review of empirical literature. In *Proceedings of the 2nd international GamiFIN conference, GamiFIN 2018*. CEUR-WS.

McLuhan, M. (1964), *Understanding media: The Extensions of Man*. MIT Press.

McMahon, F., Lytle, D. E., & Sutton-Smith, B. (Eds.). (2005). *Play: An interdisciplinary synthesis*. University Press of America.

Miller, K. (2008). Grove Street Grimm: “Grand Theft Auto” and Digital Folklore. *The Journal of American Folklore*, 121 (481), 255-285.

Murray, J., (1997) *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.

Mustaquim, M., & Nyström, T. (2014). Video game control dimensionality analysis. In *Proceedings of the 2014 Conference on Interactive Entertainment*, 1-8.

Nacke, L. E., Grimshaw, M. N., & Lindley, C. A. (2010). More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game. *Interacting with computers*, 22(5), 336-343.



- Ohmae, K. (1995). Letter from Japan. *Harvard Business Review*, 73 (3), 154-163.
- Poole, S. (2004). *Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution*. Arcade Publishing.
- Rahman, O., Wing-Sun, L., & Cheung, B. H. M. (2012). “Cosplay”: Imaginative self and performing identity. *Fashion Theory*, 16(3), 317-341.
- Rusňáková, L. (2017). The cosplay phenomenon and its position in the current digital age. *Marketing Identity*, 5(1/1), 398-407.
- Ryan, J., & Wentworth, W. (1999). *Media and society*. Allyn & Bacon.
- Silverman, B. (2008 Jan 25). Video Game Myths: Fact or Fiction? *Yahoo! Video Games*. <https://web.archive.org/web/20080129160752/http://videogames.yahoo.com/feature/video-game-myths-fact-or-fiction-/1182040-2>
- Snider, M. (2020). Video games can be a healthy social pastime during coronavirus pandemic. *USA Today*, 29.
- Tassi, P. (2021). Video games are not a pandemic scourge, they’re keeping both children and adults sane. *Forbes*.
- Testa, A. (2014). Religion(s) in Videogames – Historical and Anthropological Observations. *Online, Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, 5, 249-278.
- Τζώρτζης, Ν. (2017). *Η εικόνα του δράκοντα από τις παραδοσιακές αφηγήσεις έως τις αναπαραστάσεις στα σύγχρονα μέσα επικοινωνίας: αντιλήψεις μαθητών Β’ θμιας εκπαίδευσης [Διπλωματική Εργασία]*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου.
- Torraville, K. (2018). Folklore and the Media. *Ya Hotline*, 107, 35-38.
- Vahlo, J. (2018). Video Game Studies and Contemporary Folkloristics. *Folklore Fellows’ Newsletter 2*. Finnish Academy of Science and Letters.
- Van Looy, J. (2010). *Understanding computer game culture: The cultural shaping of a new medium*. LAP Lambert Academic Publishing.
- Walsh, D. (1997). Whoever tells the story defines the culture. *Cornerstones*, 1(3), 4-7.

Warner Bros. Entertainment. (n.d.) Clash of the Titans – Dioskilos -Warner Bros. Entertainment [Video File]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=HJPI2fvMRoI>

Wills, J. (2008). Pixel cowboys and silicon gold mines: Videogames of the American West. *Pacific Historical Review*, 77(2), 273-303.

Wood, J. (2006). Filming Fairies: Popular Film, Audience Response and Meaning in Contemporary Fairy Lore. *Folklore*, 117, 3. 279-296.

Zehnder, S. M., & Lipscomb, S. D. (2006). The role of music in video games. *Playing video games: Motives, responses and consequences*, 241-258.