

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ, ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑΣ



ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Τα ιαπωνικά βιντεοπαιχνίδια ρόλων (JRPG): Πολιτισμική μετάφραση,
fan δημιουργία και συμμετοχική κουλτούρα**



**Επιβλέπουσα
Καθηγήτρια:**
Πηνελόπη Παπαηλία

Εισηγητής:
Θωμάς Λόλας

**Συνεπιβλέποντες
Καθηγητές:**
Ελευθερία Δέλτσου
Μήτσος Μπιλάλης

Πίνακας περιεχομένων

Ευχαριστίες	4
Πρόλογος.....	5
Εισαγωγή.....	7
Μεθοδολογία.....	11
Κεφάλαιο 1 Τα video games ως πεδίο πολιτισμικής ανάλυσης. Εργαλεία και μέθοδος	17
1.1. Η αφηγηματική αναλυτική προσέγγιση.....	17
1.2. Η λουδολογική αναλυτική προσέγγιση	23
1.3. Συμμετοχική κουλτούρα	24
Κεφάλαιο 2 Jprg και wrpg video games: Δύο ψηφιακοί κόσμοι.....	27
2.1. Η διάκριση ανάμεσα στα jprg και wrpg video games	27
2.2. Η έννοια του retrogaming και η κατασκευή της νοσταλγίας για τα jprg video games.....	31
2.3. Retrogaming και η αυθεντικότητα της νοσταλγίας	33
Κεφάλαιο 3 Ρετρό και νοσταλγική κουλτούρα.....	35
3.1. Η αγορά των video games, το retrogaming και η συμμετοχική κουλτούρα	39
3.2. Το retrogaming και η κανονικοποίηση της νοσταλγίας	40
Κεφάλαιο 4 Μεταφραστικές πρωτοβουλίες και κοινωνικά δίκτυα	42
4.1. Aeon Genesis	46
Επίλογος.....	56
Βιβλιογραφία.....	59

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά την υπεύθυνη επιβλέπουσα της παρούσας διπλωματικής εργασίας, κυρία Πηνελόπη Παπαηλία για την στήριξή της, την υπομονή και την κατανόησή της κατά τη διάρκεια της συγγραφής της εργασίας αλλά και καθ' όλη τη διάρκεια του μεταπτυχιακού προγράμματος. Οι συμβουλές της υπήρξαν πάντοτε πολύτιμες και δεν θα μπορούσε να γραφτεί η συγκεκριμένη εργασία χωρίς την καθοδήγησή της, τόσο στο πλαίσιο των μαθημάτων όσο και μέσα από την προσωπική μας επικοινωνία, αναφορικά με το πεδίο της ψηφιακής εθνογραφίας, ένα πεδίο το οποίο είχα την χαρά να προσεγγίσω στο πλαίσιο αυτής εδώ της διπλωματικής εργασίας.

Στη συνέχεια επιθυμώ να ευχαριστήσω την κυρία Ελευθερία Δέλτσου ως δεύτερη επιβλέπουσα της διπλωματικής εργασίας για το υλικό που μου παρείχε κατά τη διάρκεια των μαθημάτων της το οποίο και συνέβαλε στο να αποκτήσω γνώσεις σχετικά με την επιστήμη της Κοινωνικής Ανθρωπολογίας κατά την μετανεωτερική περίοδο και τη σχέση της με τις κοινωνικές επιστήμες κατά τη νεωτερικότητα. Οι παραπάνω γνώσεις αποτέλεσαν χρήσιμα εργαλεία προκειμένου να προσεγγίσω τα κύρια ερευνητικά ερωτήματα αυτής της διπλωματικής.

Ευχαριστώ επίσης τον κύριο Μήτσο Μπιλάλη, συνεπιβλέποντα της διπλωματικής μου εργασίας, για τις χρήσιμες γνώσεις που μου μετέδωσε κατά τη διάρκεια του μεταπτυχιακού στα συγκεκριμένα αντικείμενα της ιστορίας της τεχνολογίας και της ιστορίας του χρόνου, καθώς και για τις βιβλιογραφικές πηγές προς τις οποίες με κατηύθυνε, οι οποίες αποτέλεσαν χρήσιμο οδηγό για να εμπλουτίσω το αντικείμενο αυτής εδώ της διπλωματικής, συμπεριλαμβάνοντας στην έρευνά μου ένα την ιστορία των τεχνολογικών εξελίξεων.

Ευχαριστώ από καρδιάς τον κύριο Πέτρο Πετρίδη ο οποίος μου υπέδειξε πώς να μετατρέψω την αγαπημένη μου δραστηριότητα σε πεδίο έρευνας και, κατ' επέκταση, ενέπνευσε το αντικείμενο αυτής της διπλωματικής εργασίας. Με την ερευνητική του εξειδίκευση στο πεδίο της ανθρωπολογίας του παιχνιδιού και κυρίως των ψηφιακών- ηλεκτρονικών παιχνιδιών, μοιράστηκε μαζί μου τόσο ένα μέρος του υλικού το οποίο αξιοποίησα για την εκπόνηση αυτής της διπλωματικής όσο και τη μεθοδολογική του εμπειρία αναφορικά με την επεξεργασία των θεματικών τις οποίες αναλύω. Οι επισημάνσεις και οι διορθώσεις του κατά τη διάρκεια της συγγραφής υπήρξαν καθοριστικής σημασίας και ανεκτίμητης αξίας.

Τέλος ευχαριστώ θερμά τους γονείς μου για την υλικοπνευματική στήριξή τους κατά τη διάρκεια του μεταπτυχιακού και την ατέλειωτη υπομονή που έδειξαν μέχρι να ολοκληρωθεί η παρούσα διπλωματική εργασία. Τους χρωστάω πολλά και η προσπάθειά μου δεν θα μπορούσε να φτάσει σε ένα τελικό αποτέλεσμα χωρίς τη συμπαράστασή τους.

Ευχαριστώ επίσης θερμά την αδερφική μου φίλη Μάριον Παπαθανασίου, υποψήφια διδάκτορα στο τμήμα Ιατρικής του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας, που από μικρό παιδί αποτελούσε πηγή έμπνευσης για εμένα και τα λόγια της και η στήριξή της με βοηθούσαν πάντα να συνεχίζω να προσπαθώ και να προχωράω, κάθε φορά που εμφανίζονταν μπροστά μου κάποιο δύσκολο εμπόδιο στη ζωή μου.

Πρόλογος

Καθώς φεύγει το καλοκαίρι και γράφω τις τελευταίες γραμμές αυτής της διπλωματικής εργασίας, αναρωτιέμαι τι ήταν εκείνο που με παρακίνησε να ασχοληθώ ερευνητικά με τα βιντεοπαιχνίδια ρόλων, εντάσσοντάς τα με τον τρόπο αυτό στο πεδίο των ακαδημαϊκών μου ενδιαφερόντων. Τα video games αποτέλεσαν και αποτελούν ακόμα και σήμερα σημαντικό κομμάτι της καθημερινότητάς μου, από τη στιγμή που κράτησα για πρώτη φορά στα χέρια μου, αρχές της δεκαετίας του '90, το χειριστήριο του Sega Mega Drive (γνωστό στην Αμερική ως Genesis) για να παίξω τις περιπέτειες αυτού του διάσημου γαλάζιου σκαντζόχοιρου (Sonic the Hedgehog, Sonic Team: 1991).

Μεγαλώνοντας, άρχισαν σταδιακά να με συνεπαίρνουν και άλλες μορφές αφήγησης περιπετειών φαντασίας, με πρωταγωνιστές οι οποίοι βρίσκονται μπλεγμένοι σε αναπάντεχα περιστατικά και γιγαντιαίες προκλήσεις προκειμένου να διερευνήσουν τις δυνατότητές τους μέσα από την έκθεσή τους σε δυσκολίες. Μέσα από αυτές τις καταστάσεις, οι πρωταγωνιστές αυτών των ιστοριών καλούνται να ξεπεράσουν τα όριά τους μέσα από προσωπικές υπερβάσεις, συνάπτοντας συμμαχίες με απρόσμενους συμμάχους και αξιοποιώντας χαρακτήρες οι οποίοι βρίσκονται στο δρόμο τους και με τους οποίους καταλήγουν να συνδεθούν μέσα από τις κοινές περιπέτειες, να εξελιχθούν με τρόπο παράλληλο και να αντιμετωπίσουν τις προκλήσεις με όπλο τους «τη δύναμη της φιλίας» (κλασικό μόντο των anime και των Japanese role-playing games)! Κι εγώ, από την άλλη μεριά της οθόνης, με μέσο το χειριστήριο ή το πληκτρολόγιο/ ποντίκι, γινόμενοι οι χαρακτήρες των πρώτων αυτών παιχνιδιών ρόλων που έπαιξα στα τέλη της δεκαετίας του '90 με αρχές '00 και , μαζί με τους συμμαθητές μου, ονειρευτήκαμε κι εμείς να είμαστε μέλη αυτών των ανορθόδοξων κομπανιών και ταξιδέψαμε μέσα από αυτά τα φανταστικά αφηγήματα σε διαφορετικές, συναρπαστικότερες από τη δική μας πραγματικότητες.

Όταν, έφηβος πια, άρχισα να καταπιάνομαι με τις βασικές τεχνικές προγραμματισμού σε ηλεκτρονικό υπολογιστή, μου δημιουργήθηκε η επιθυμία να δώσω κι εγώ ψηφιακή μορφή στις δικές μου φανταστικές ιστορίες, πέρα από τις δυσκολίες που μπορεί να αντιμετώπιζε τότε ένα τέτοιο

εγχείρημα. Οι περιορισμοί της εποχής σε development kit, ο κλειστός διάυλος τεχνογνωσίας καθώς και το κόστος των παραπάνω αποτελούσαν τροχοπέδη σε όσους νέους προγραμματιστές και προγραμματίστριες επιθυμούσαν να πειραματιστούν πάνω στον τομέα του προγραμματισμού και της σχεδίασης βιντεοπαιχνιδιών.

Δεδομένου ότι η παραγωγή και κατανάλωση των video games βασιζόταν πάντοτε στη διεθνή παραγωγή, καθώς η τοπική παραγωγή ήταν και παραμένει σχετικά περιορισμένη, η επαφή με τα video games απαιτούσε από το χρήστη εξοικείωση με την αγγλική γλώσσα. Έτσι κι εγώ, ήδη από τη Δευτέρα γυμνασίου είχα αποκτήσει άριστες γνώσεις αγγλικών, αφενός μέσα από την τριβή μου με τα συγκεκριμένα παιχνίδια και αφετέρου μέσα από την επικοινωνία που αναπτύσσαμε με τους υπόλοιπους παίκτες του Warcraft (Blizzard: 1994-2012) και fan της εταιρίας Blizzard Entertainment μέσω της σελίδας Battle.net, που είχε αναπτύξει η εταιρία για τον σκοπό αυτό. Μία συνήθης συνθήκη αναφορικά με τη βιομηχανία των video games την εποχή εκείνη, η οποία ήταν γνωστή τόσο σε εμένα όσο και στην ευρύτερη κοινότητα των fans που ενημερωνόμασταν από τα εγχώρια περιοδικά με θέματα video games, είναι το γεγονός ότι ένα μεγάλο μέρος της ιαπωνικής παραγωγής παιχνιδιών δεν μεταφράζονταν στα αγγλικά. Αυτό αφορά κυρίως σε παιχνίδια τα οποία δεν κατάφερναν να περάσουν στην διεθνή αγορά και περιορίζονταν σε τοπική κατανάλωση. Παρά το γεγονός ότι η βιομηχανία των video games εισήχθηκε στην Ιαπωνία από τις ΗΠΑ κατά τον 20^ο αιώνα, ο τρόπος με τον οποίο διαμορφώθηκε η παγκόσμια πολιτική και οικονομική σκηνή με το τέλος του Β' Παγκοσμίου πολέμου επηρέασε την ιαπωνική παραγωγή video games την περίοδο που ακολούθησε (Pitcard, 2013).

Οι μεταφραστικές ελλείψεις των πρώτων video games δημιούργησαν ένα πεδίο μέσα στο οποίο οι fans των παιχνιδιών αυτών συγκροτήθηκαν σε συλλογικότητες με κοινό σκοπό την κάλυψη αυτού του μεταφραστικού κενού. Σκοπός αυτής της εργασίας είναι να συνομιλήσει με τις κοινότητες των παικτών video games οι οποίες συγκροτούνται στη βάση της προσπάθειας να προσαρμόσουν τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων στις ανάγκες του διεθνούς κοινού. Όπως θα αναφέρω αναλυτικότερα παρακάτω, ένα μεγάλο μέρος των σύγχρονων παικτών και fan των video games συγκροτούν κοινότητες στη βάση της κοινής τους αγάπης για παιχνίδια του παρελθόντος. Αυτή η κοινή αγάπη και η νοσταλγία για το κοινό παρελθόν, θέτει σε λειτουργία τις πρωτοβουλίες από πλευράς των παικτών με σκοπό την αναβίωση των παιχνιδιών που έχουν χαθεί μέσα στον χρόνο. Στο πλαίσιο αυτής της διπλωματικής εργασίας, θα σταθώ στο παράδειγμα των μεταφράσεων των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων από το κοινό τους ως ένας τρόπος με τον οποίο οι fans των video games ανασυγκροτούν το κοινό τους παρελθόν.

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξυπηρετεί και έναν ακόμα ρόλο: αυτόν της προσωπικής αναζήτησης και εμπλοκής με τα συγκεκριμένα video games. Το ζήτημα της ταύτισής μου με την βάση των fans των JRPGs είναι ένας υποβόσκων μοχλός ως προς την περαιώση της συγκεκριμένης

εργασίας. Παρά το γεγονός ότι η παρούσα εργασία δεν είναι σε καμία περίπτωση αυτό-εθνογραφική, το πρίσμα που εφαρμόζεται εντοπίζεται σε μεγάλο βαθμό στις προσωπικές εμπειρίες, εντυπώσεις και σκέψεις γύρω από το fandom των JRPGs, αλλά και των συναισθηματικών προεκτάσεων που σχετίζονται με τη νοσταλγία ως προς αυτή την κατηγορία video games. Εν τέλει, η εργασία περιστρέφεται γύρω από το προσωπικό μου ενδιαφέρον σχετικά με τους τρόπους με τους οποίους γεφυρώνονται διάφορες πολιτισμικές διαφορές μέσω των video games, καθώς και μέσα από τις προσπάθειες των ίδιων των fans.

Εισαγωγή

Στο πλαίσιο της διπλωματικής μου εργασίας, θα επιχειρήσω να ερευνήσω τους τρόπους με τους οποίους παράγονται και καταναλώνονται τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων (jrpg) σήμερα, με κεντρικό σημείο αναφοράς τον μετασχηματισμό της χρήσης του διαδικτύου μετά το 2000 και την επικράτηση του web 2.0. Συγκεκριμένα θα σταθώ στις ψηφιακές κοινότητες οι οποίες συγκροτούνται γύρω από τα παιχνίδια ρόλων της ιαπωνικής παραγωγής και στους τρόπους με τους οποίους οι χρήστες των ψηφιακών κοινοτήτων, παρόλο που δεν γνωρίζονται έξω από το ψηφιακό πεδίο και μπορεί να είναι σε απομακρυσμένα μεταξύ τους μέρη, η κοινή τους αγάπη για το είδος και η αφοσίωσή τους σε αυτό οδηγεί στην παραγωγή ανεξάρτητων δημιουργιών, που πλέον ταραάζουν τα θεμέλια της παραδοσιακής βιομηχανίας του είδους και αλληλεπιδρούν με τη σύγχρονη μαζική παραγωγή των βίντεο games.

Η εμφάνιση των video games ως κατηγορίας παιχνιδιών που συνδέονται με την ψηφιακή εποχή, εντοπίζεται κατά το δεύτερο μισό του 20^{ου} αιώνα, με τη δημιουργία του παιχνιδιού Spacewar! (Russel, 1962) από το εργαστήριο του MIT, για ερευνητικούς, αρχικά, σκοπούς. Η εταιρία Atari, η οποία ιδρύθηκε στις ΗΠΑ το καλοκαίρι του 1972, ήταν η πρώτη εταιρία η οποία αφιερώθηκε στην παραγωγή video games για εμπορικούς σκοπούς. Από τις αρχές της δεκαετίας του 1980, η βιομηχανία των video games αποτελεί πλέον μία αναγνωρίσιμη βιομηχανία στον χώρο της διασκέδασης, με σταδιακή αύξηση της παραγωγής της και διαρκή αναβάθμιση των προϊόντων της από άποψη γραφικών, δυνατοτήτων και περιπλοκότητας. Τη δεκαετία του 1990 εμφανίζονται οι πρώτες οικιακές κονσόλες video games που μπορούσαν να αποδώσουν γραφικά αντίστοιχα με τα arcades (καμπίνες βιντεοπαιχνιδιών σε κέντρα αναψυχής), αντικαθιστώντας σταδιακά τα παιχνίδια arcade, τα οποία είχαν αρχίσει να χάνουν τη δημοτικότητά τους. Η παραγωγή και η κατανάλωση των video games έχει

υποβληθεί σε έντονους μετασχηματισμούς μέσα στις δεκαετίες που μετράει η ύπαρξή τους, με αποτέλεσμα να αποτελούν σήμερα σημαντικό κομμάτι της βιομηχανίας της διασκέδασης και βασικό πεδίο πολιτισμικής ανάλυσης. Η ιαπωνική παραγωγή video games έχει αποτελέσει μία από τις ισχυρότερες βιομηχανίες του είδους, ήδη από τα πρώτα στάδια της εμφάνισής του. Η θέση των ιαπωνικών video games στη διεθνή αγορά, εγείρει μία σειρά από ερωτήματα αναφορικά με την παραγωγή και την κατανάλωση των ιαπωνικών παιχνιδιών από το δυτικό κοινό, ερωτήματα τα οποία πρόκειται να προσεγγίσω αναλυτικότερα παρακάτω.

Τα video games μπορούν να ιδωθούν ως πεδίο πολιτισμικής ανάλυσης μέσα από ένα σύνολο χαρακτηριστικών όπως η αφήγησή τους (αφηγηματική προσέγγιση), η δομή και οι κανόνες που τα διέπουν (λουδολογική προσέγγιση) καθώς και η σχέση τους με το κοινό τους (συμμετοχική κουλτούρα). Σε αυτή την εργασία, επιθυμώ να δω τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων μέσα από το σύνολο αυτών των χαρακτηριστικών, καθώς θεωρώ πως με αυτόν τον τρόπο μπορούν να εξεταστούν ως περίπλοκα μεταφορικά σχήματα και κάθε ένα από τα χαρακτηριστικά αυτά συντελεί στη σφαιρική κατανόηση των παιχνιδιών και του ρόλου τους μέσα στη σύγχρονη πραγματικότητα. Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας, θα σταθώ στις αναλυτικές μεθόδους που έχουν χρησιμοποιηθεί από τους ερευνητές για να προσεγγίσουν το πεδίο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Θα προχωρήσω σε μία σύντομη καταγραφή των χαρακτηριστικών αυτών των προσεγγίσεων με σκοπό να εξερευνήσω τους τρόπους με τους οποίους έχουν αναλυθεί τα video games στο παρελθόν και να παρουσιάσω τη συμβολή των παιχνιδιών ρόλων στην πολιτισμική πρόσληψη της σύγχρονης πραγματικότητας.

Συγκεκριμένα, μέσα από την αφηγηματική αναλυτική προσέγγιση, θα σταθούμε στο αφηγηματικό περιεχόμενο μίας σειράς από σύγχρονα video games και στο πως αυτά μπορεί να διατυπώνουν, κάθε ένα με το δικό του τρόπο, σύγχρονους προβληματισμούς της κοινωνικής συνθήκης (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015: 101). Η αφήγηση ωστόσο δεν περιορίζεται στα σημεία που έχει προβλέψει το σενάριο για αυτήν, αλλά επεκτείνεται από τους ίδιους τους παίκτες οι οποίοι επιχειρούν την ανανομηματοδότησή της μέσα από τις συζητήσεις τους στο ψηφιακό πεδίο, γεγονός που πρόκειται να λάβω υπόψη μου σε αυτή την εργασία.

Η λουδολογική αναλυτική προσέγγιση, η δεύτερη αναλυτική προσέγγιση στην οποία πρόκειται να σταθώ, εστιάζει περισσότερο στη δομή και τους κανόνες των παιχνιδιών, διακρίνοντας τα παιχνίδια από τα υπόλοιπα πολιτισμικά παράγωγα, όπως η ζωγραφική, ο κινηματογράφος και η λογοτεχνία (Murray, 2005). Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση, η αμιγώς αφηγηματική διερεύνηση των video games είναι παραπλανητική, καθώς εξισώνει τα παιχνίδια με τις υπόλοιπες αναπαραστάσεις (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015: 104-105), παραβλέποντας τα βασικά τους χαρακτηριστικά που είναι οι κανόνες του καθώς και η αλληλεπίδρασή τους με τον παίκτη. Όταν ο παίκτης παίζει το παιχνίδι δεν παρακολουθεί απλά την ιστορία ως αναπαραστάση, αλλά γίνεται μέρος αυτού και αυτή η βιωματική

σχέση με την αφήγηση και η ενεργή συναισθηματική εμπλοκή σε αυτήν, αποτελούν χαρακτηριστικά των video games τα οποία δεν μπορούμε να παραβλέψουμε (Järvinen στο Perron & Wolf, 2008: 86). Ένα τρίτο σημείο στο οποίο θέλω να σταθώ σε σχέση με τα εργαλεία ανάλυσης των video games είναι αυτό της σχέσης τους με τους παίκτες και της πρόσληψής τους από το κοινό τους. Η συμμετοχή των fans των παιχνιδιών μέσα στις ψηφιακές κοινότητες παράγει νοήματα αναφορικά με τα παιχνίδια και η ίδια η βιομηχανία της διασκέδασης βασίζεται στην αλληλεπίδραση ανάμεσα σε προϊόν και καταναλωτή. Συνεπώς, ο τρόπος με τον οποίο οι παίκτες καταναλώνουν τα video games θα πρέπει να ληφθεί υπόψη στην ανάλυσή τους, εξίσου με τη δομή και το περιεχόμενό τους. Ο θεωρητικός νέων μέσων Henri Jenkins (2006: 95) θεωρεί πως η σύγχρονη κατανάλωση των προϊόντων της поп κουλτούρας αποτελεί μία μορφή διασκέδασης για την εποχή της «σύγκλισης των μέσων», καθώς χαρακτηρίζονται από πολλαπλές αφηγήσεις οι οποίες δημιουργούν ένα κείμενο τόσο μεγάλο που δεν μπορεί να περιοριστεί σε ένα μόνο μέσο. Ένα ακόμα χαρακτηριστικό, στο οποίο στέκεται ο Jenkins (2006: 95) και με ενδιαφέρει στο πλαίσιο αυτής της εργασίας, είναι αυτό της «συλλογικής διάνοιας». Σύμφωνα με τον Jenkins, η παραγωγή και η κατανάλωση των προϊόντων της σύγχρονης βιομηχανίας της διασκέδασης δεν αποτελούν δύο απόλυτες και διακριτές μεταξύ τους καταστάσεις, αλλά διαπλέκονται, καθώς οι καταναλωτές έχουν ενεργό ρόλο στην παραγωγή μέσα από τη συνεχή παρουσία τους στις κοινότητες των fans. Αυτή τη σχέση αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε καταναλωτικό προϊόν και καταναλωτή πρόκειται να λάβω υπόψη μου στο πλαίσιο της έρευνας μου, στις κοινότητες που συγκροτούνται γύρω από τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων εντός του ψηφιακού πεδίου.

Προκειμένου να κατανοήσουμε τη σχέση των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων με την κοινωνική πραγματικότητα, είναι χρήσιμο να τα διακρίνουμε από τα δυτικού τύπου παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας. Στο δεύτερο κεφάλαιο αυτής της εργασίας, πρόκειται να παραθέσω ορισμένα βασικά σημεία διαφοροποίησης μεταξύ των ειδών, από άποψη δομής, περιεχομένου, αισθητικής καθώς και σχεδιασμού και ανάπτυξης χαρακτήρων. Καθώς η ιαπωνική παραγωγή video games έχει αποτελέσει μία ανταγωνιστική αγορά στη βιομηχανία του είδους, με κεντρικό ανταγωνιστή της την παραγωγή των ΗΠΑ, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως τα video games αποτελούν ένα πεδίο της поп κουλτούρας στο οποίο η ιαπωνική πολιτισμική κληρονομιά έχει κάνει αισθητή την παρουσία της. Σε αντίθεση με το σύνολο των σύγχρονων προϊόντων της поп κουλτούρας, τα οποία εκφέρουν τα δυτικά πρότυπα και αναπαράγουν τη δυτική νοοτροπία, το είδος των video games φέρει στοιχεία της σύγχρονης ιαπωνικής κοινωνικής πρόσληψης. Πέρα από το γεγονός της πολιτισμικής διαφοροποίησης ανάμεσα στα δύο είδη, η παράθεση των σημείων απόκλισής τους θα μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τη σύνδεση των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων με τα πρώτα video games, γεγονός που κινητοποιεί τη συγκρότηση της «νοσταλγικής κουλτούρας» που χαρακτηρίζει τις ψηφιακές κοινότητες των παικτών που εξετάζω στο πλαίσιο αυτής της εργασίας.

Στο τρίτο κεφάλαιο θα δούμε πιο αναλυτικά τη σχέση των ρετρό παιχνιδιών και της νοσταλγικής κουλτούρας από την οποία εκκινούν ως παράγοντα συγκρότησης της συλλογικής ταυτότητας των παικτών και μελών των ψηφιακών gaming κοινοτήτων. Στο κεφάλαιο αυτό θα παρουσιάσω τα χαρακτηριστικά της ρετρό κουλτούρας και τη σύνδεση των παικτών τόσο με τα πρώτα video games όσο και μεταξύ τους, στη βάση της νοσταλγίας τους για ένα κοινό παρελθόν, μέσα από την υλικότητα των προϊόντων της ποπ κουλτούρας. Οι Yuri Takhteyev and Quinn DuPont χαρακτηρίζουν σχέση με τα ρετρό video games ως ένα σύνολο από διαφορετικές πρακτικές οι οποίες αφορούν τη σύγχρονη εμπλοκή με υπολογιστικά συστήματα του παρελθόντος (2016: 357). Η νοσταλγία για τις δεκαετίες του '80 και '90 έχει αποτελέσει κοινό τόπο των αφηγημάτων της σύγχρονης ποπ κουλτούρας τα τελευταία χρόνια, με τις κινηματογραφικές και τηλεοπτικές δημιουργίες του παρόντος να επιδίδονται σε μία μαραθώνια προσπάθεια αναβίωσης των τελευταίων δεκαετιών του 20^{ου} αιώνα. Ο κατάλογος με τις ταινίες και τις σειρές που προσεγγίζουν το πρόσφατο παρελθόν ολοένα και μεγαλώνει, παίρνοντας δηλωτικά χαρακτηριστικά αναφορικά με τη σύγχρονη νοοτροπία σε σχέση με τη νοσταλγία για ένα παρελθόν, η αξία του οποίου δεν είναι ιστορική αλλά βιωμένη. Μέσα από τα ρετρό video games και τις τροποποιήσεις τους από τους παίκτες, πρόκειται να προσεγγίσω το ζήτημα της συγκρότησης της συλλογικής ταυτότητας μέσα από την επίκληση ενός κοινώς βιωμένου παρελθόντος. Τα κίνητρα που οδηγούν τους fans του είδους των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων στο να δεσμευτούν σε μία τόσο έντονη εργασία χωρίς προσωπικό οικονομικό όφελος μπορεί να είναι πολλά και διαφορετικά μεταξύ τους. Μία πρωτογενής ανάγκη που κινητοποιεί τη μεταφραστική διαδικασία στο πλαίσιο των κοινοτήτων είναι το μεταφραστικό κενό που υπήρξε, κυρίως σε σχέση με τα πρώτα video games. Οι χρήστες των μεταφραστικών σελίδων επιδίδονται με τον τρόπο αυτό σε ένα έργο συντήρησης των πολιτισμικών αγαθών του παρελθόντος.

Στο τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας, θα σταθώ πιο συγκεκριμένα στις μεταφραστικές πρωτοβουλίες των παικτών των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, ως μίας πρακτικής αναβίωσης των πρώτων video games από τους ίδιους τους παίκτες. Καθώς η βιομηχανία των video games βασίστηκε σε μεγάλο βαθμό σε έργα ιαπωνικής παραγωγής, η τοπική προσαρμογή των παιχνιδιών με ιαπωνική προέλευση έχει αποτελέσει σημαντικό ζήτημα τόσο για τους παραγωγούς των video games όσο και για το καταναλωτικό κοινό. Η προσαρμογή των ιαπωνικών video games στις ανάγκες του δυτικού κοινού αφορά ένα μεγάλο εύρος τροποποιήσεων αναφορικά με το περιεχόμενο των παιχνιδιών αυτών. Σε αυτή την εργασία, θα σταθώ κυρίως στις τροποποιήσεις που αφορούν τη μετάφραση των παιχνιδιών, τη γλωσσική προσαρμογή τους από τα ιαπωνικά στα αγγλικά, ως μίας πρακτικής των κοινοτήτων των παικτών. Μέσα από τις μεταφραστικές σελίδες στις οποίες συμμετέχει η κοινότητα των παικτών, θα παρατηρήσω ορισμένα χαρακτηριστικά αυτής της πρακτικής, τους τρόπους με τους

οποίους οι παίκτες αλληλεπιδρούν με τα παιχνίδια, το πώς αντιμετωπίζουν την εργασία τους ως μεταφραστές αλλά και το πώς αντιμετωπίζονται από τα υπόλοιπα μέλη των κοινοτήτων αναφορικά με την προσφορά τους στην κοινότητα.

Η μεταφραστική τροποποίηση των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων και ο πειρατικός διαμοιρασμός του τροποποιημένου περιεχομένου, εγείρει ερωτήματα αναφορικά με την κατηγοριοποίηση των πρακτικών αυτών μέσα στην παγκόσμια οικονομία του ύστερου καπιταλισμού. Οι fans των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων με ενεργή συμμετοχή στις μεταφραστικές σελίδες, προχωράνε στη διεκπεραίωση του μεταφραστικού έργου, μία εργασία η οποία είναι εντατική και χρονοβόρα. Οι fans επενδύουν το σύνολο της αξίας της εργασίας τους στο προϊόν, προσδίδοντάς του αξία με μηδενικό κόστος. Παράλληλα, οι ίδιες οι κοινότητες διαμοιράζονται πειρατικά το περιεχόμενο, παρακάμπτοντας με τον τρόπο αυτό το σύνολο των αγοραστικών μηχανισμών. Αν σταθούμε σε αυτά τα δεδομένα, θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε ότι οι πρακτικές των κοινοτήτων των fans αποτελούν μία οικονομία-φάντασμα εντός του καπιταλιστικού μηχανισμού. Μέσα από την παρακολούθηση της διαδικασίας της μεταφραστικής τροποποίησης από τους παίκτες των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, στο τελευταίο κεφάλαιο αυτής της εργασίας, θα επιχειρήσω να διερευνήσω των προβληματισμό της σχέσης τους με την ψηφιακή οικονομία.

Μεθοδολογία

Προκειμένου να ερευνήσω τον τρόπο με τον οποίο παράγονται και καταναλώνονται τα σύγχρονα jrpg, πραγματοποίησα εθνογραφική έρευνα σε ένα σύνολο ψηφιακών τόπων, οι σημαντικότεροι από τους οποίους είναι οι εξής: η σελίδα romhacking.net, η μεταφραστική σελίδα Aeon Genesis¹, η συνομιλία των χρηστών της μέσα από την πλατφόρμα του discord και η ψηφιακή πλατφόρμα reddit.com.

Συγκεκριμένα, η σελίδα romhacking.net «φιλοξενεί τροποποιήσεις κλασικών video games, μεταφράσεις των fans, χειροποίητες κονσόλες, βοηθήματα και μαθησιακούς πόρους»². Το romhacking.net αποτελεί τον ψηφιακό τόπο όπου συναντιούνται παίκτες οι οποίοι ασχολούνται, τουλάχιστον σε ερασιτεχνικό επίπεδο, με βασικές γνώσεις προγραμματισμού και επεξεργασίας των video games. Μέσα σε αυτό, οι παίκτες μπορούν να διαμοιράζονται το υλικό τους, τη δουλειά τους και τη γνώση τους με άλλους παίκτες αλλά και να ανταλλάσουν ερωτήσεις και απαντήσεις με τη

¹ <https://agtp.romhack.net/>

² <https://www.romhacking.net/about/>

μορφή αναρτήσεων στο forum της σελίδας. Το όνομα της σελίδας, αποτελεί άμεση παραπομπή στην πρακτική του romhacking, η οποία αφορά στην επεξεργασία μέρους αρχείων ή εικόνων της μνήμης μόνο προς ανάγνωση (ROM) ενός παιχνιδιού, με σκοπό τη μετατροπή των γραφικών του, τους διαλόγους του και ενός συνόλου στοιχείων που το απαρτίζουν. Η πρακτική του romhacking χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό από τις κοινότητες των παικτών video games προκειμένου να παρέμβουν στους διαλόγους του, με σκοπό τη γλωσσική μεταφορά, κατά κύριο λόγο από τα ιαπωνικά στα αγγλικά. Μέσα από τη σελίδα romhacking.net, θα σταθώ συγκεκριμένα στην πρακτική της μετάφρασης video games από τις κοινότητες των fan των παιχνιδιών ρόλων με βάση την πρακτική του romhacking.

Το μεταφραστικό forum romhackin.net με παρέπεμψε στο Aeon Genesis, το οποίο θεωρείται αυτή τη στιγμή ένα από τα κορυφαία μεταφραστικά forum και ασχολείται ειδικά με τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων. Το μεταφραστικό forum Aeon Genesis αποτελεί μία από τις πιο δημοφιλείς μεταφραστικές πλατφόρμες των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, με τις κοινότητες των fan που συναντιούνται στις υπόλοιπες ψηφιακές πλατφόρμες να αναγνωρίζουν συνολικά την αξία του. Όπως αναφέρει η σελίδα romhacking.net στο συγκεκριμένο λήμμα, «έχοντας δημοσιοποιήσει πάνω από 60 μεταφράσεις, το Aeon Genesis αποτελεί μία από τις πιο γνωστές και άξιες σεβασμού ‘ομάδες’ στο romhacking σήμερα»³. Η σελίδα romhacking.net παραπέμπει στο μεταφραστικό forum Aeon Genesis, ενθαρρύνοντας τους fan του είδους των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων να το επισκεφτούν. Οι χρήστες της πλατφόρμας reddit.com, αναγνωρίζουν επίσης την εισφορά του Aeon Genesis στην κοινότητα των παικτών. Όπως χαρακτηριστικά υποστηρίζει ο χρήστης BobCrosswise σε σχετική ανάρτηση στο reddit, το Aeon Genesis αποτελεί την αγαπημένη του μεταφραστική πλατφόρμα, καθώς έχει προσαρμόσει στις ανάγκες του κοινού ένα μεγάλο μέρος αμετάφραστων ιαπωνικών παιχνιδιών⁴. Η σελίδα Aeon Genesis παραμένει σήμερα ενεργή, έχοντας παραδώσει συνολικά 92 μεταφρασμένα παιχνίδια, ενώ εργάζεται ακόμα πάνω σε 21 παιχνίδια, τα οποία υπόσχεται να παραδώσει σύντομα στους κοινό των video games.⁵

Για την πιο άμεση επικοινωνία των χρηστών, η σελίδα Aeon Genesis αξιοποιεί την εφαρμογή discord. Το discord αποτελεί μία πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης η οποία παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα άμεσης επικοινωνίας με γραπτά μηνύματα ή φωνητική κλήση, αλλά και το διαμοιρασμού υλικού όπως βίντεο, υπερσυνδέσμους, εικόνες και άλλες μορφές περιεχομένου⁶. Οι χρήστες

³ Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2019 από το <https://www.romhacking.net/community/2/>

⁴ Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/emulation/comments/82qdll/aeon_genesis_translations_turns_19_years_old_and/dvc8bzf?utm_source=share&utm_medium=web2x

⁵ Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2019 από το <https://agtp.romhack.net/projects.php>

⁶ <https://discordapp.com/>

συμμετέχουν σε θεματικές συζητήσεις, στις οποίες αποκτάνε πρόσβαση μέσω πρόσκλησης με τη χρήση υπερσυνδέσμου. Η λειτουργία του discord ως πλατφόρμας επικοινωνίας, αν και πλέον έχει διευρύνει το κοινό της, απευθύνεται κυρίως σε κοινότητες gamers. Σύμφωνα με την αυτοπαρουσίαση της σελίδας, οι προγραμματιστές του δημιούργησαν το discord για τους gamers, κατηγορία στην οποία τοποθετούν και τους εαυτούς τους⁷. Μία από τις σημαντικές λειτουργίες του discord για το gaming κοινό του αποτελεί η δυνατότητα προσαρμογής του μέσα σε παιχνίδια, παρέχοντας με τον τρόπο αυτό τη δυνατότητα στους παίκτες να επικοινωνούν με τους συμπαίκτες τους εύκολα και άμεσα μέσα από το περιβάλλον του εκάστοτε παιχνιδιού. Η χρήση του discord, ωστόσο, δεν περιορίζεται στη λειτουργία του ως πλατφόρμα άμεσης επικοινωνίας αλλά προσφέρει στους χρήστες της και στην κοινότητα του gaming ένα ελεύθερο λογισμικό με τη βοήθεια του οποίου μπορούν να δημιουργήσουν το παιχνίδι τους ή να το προωθήσουν κάνοντας χρήση του διακομιστή της εφαρμογής⁸.

Καθώς οι συζητήσεις των ομάδων μέσα από το discord δεν είναι δημόσιες, αλλά εμφανίζονται μόνο στους χρήστες που είναι εγγεγραμμένοι σε αυτές, χρειάστηκε ειδική πρόσκληση από τον διοργανωτή της ομάδας προκειμένου να μου επιτραπεί να γίνω μέλος. Για τον λόγο αυτόν, επικοινωνήσα με τον διαχειριστή της ομάδας και του ζήτησα να μου δώσει την άδεια να συμμετέχω στις συζητήσεις τους στο πλαίσιο της έρευνάς μου. Μέσα από την παρουσία μου στο discord, επιχείρησα να παρακολουθήσω την επικοινωνία μεταξύ των χρηστών προκειμένου να κατανοήσω τον τρόπο λειτουργίας των κοινοτήτων της φαν μεταφραστικής δημιουργίας. Κατά την παρουσία μου στο discord, παρέμεινα στο πεδίο ως αμέτοχος παρατηρητής, ως “lurker”, καθώς δεν έκανα χρήση της πλατφόρμας για το χρονικό διάστημα που προβλέπεται ώστε να σου παραχωρηθεί η δυνατότητα να συμμετέχεις στις δημόσιες συζητήσεις. Παρά τους περιορισμούς μου ως χρήστη του discord, μου δόθηκε πρόσβαση σε διάφορα εσωτερικά κανάλια της ομάδας κι έτσι κατάφερα να μαζέψω αρκετές πληροφορίες αναφορικά με την αλληλεπίδραση και τη δυναμική μεταξύ των μελών της κλειστή ομάδας.

Το reddit αποτελεί έναν ιστότοπο-forum μέσα στον οποίο οι χρήστες οργανώνουν τις συζητήσεις τους σε αναρτήσεις με βάση θεματικές, πραγματοποιούν σχόλια και διαμοιράζονται συνδέσμους, οπτικοακουστικό υλικό και όποιο άλλο περιεχόμενο μπορεί να σχετίζεται με τις υπό συζήτηση θεματικές. Τα σχόλια των χρηστών ταξινομούνται μέσα στις αναρτήσεις βάσει βαθμολόγησης από τους υπόλοιπους χρήστες, με τα πιο δημοφιλή να βρίσκονται στην κορυφή της σελίδας και τα χαμηλότερα σε δημοτικότητα σχόλια να βρίσκονται πιο κάτω στην κατάταξη. Η κοινότητα των gamers συμμετέχει στην πλατφόρμα του reddit μέσα από διάφορες θεματικές που

⁷ Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2019 από το <https://discordapp.com/open-source>

⁸ Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2019 από το <https://discordapp.com/sell-your-game>

αφορούν συγκεκριμένα παιχνίδια, κονσόλες, ζητήματα που προκύπτουν στο εσωτερικό της κουλτούρας των video games και θέματα που απασχολούν τις συγκεκριμένες ψηφιακές κοινότητες μέσα στις οποίες κινούνται οι fan των παιχνιδιών. Ακολουθώντας τις συγκεκριμένες θεματικές σχετικά με τα jrpg τα οποία αποτέλεσαν υπόθεση εργασίας μου σε αυτή τη διπλωματική, ήρθα σε επαφή με τους υπόλοιπους παίχτες αυτών των παιχνιδιών και τα ζητήματα που βρίσκονται στο επίκεντρο των ενδιαφερόντων τους.

Όπως είναι εύκολα αντιληπτό, οι fan των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων δεν βρίσκονται περιορισμένοι σε μία πλατφόρμα, αλλά βρίσκονται ταυτόχρονα σε πολλούς ψηφιακούς τόπους, κάθε ένας από τους οποίους εξυπηρετεί και έναν διαφορετικό σκοπό. Οι ψηφιακοί αυτοί τόποι επικοινωνούν μεταξύ τους μέσα από τα δίκτυα των παικτών οι οποίοι αφενός παρακολουθούν τη ροή τους και αφετέρου τα τροφοδοτούν με περεταίρω περιεχόμενο. Η παρουσία μου στο ψηφιακό πεδίο στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, χαρακτηρίζεται από την προσπάθειά μου να παρακολουθήσω τη διαλεκτική σχέση ανάμεσα στις πλατφόρμες και να ακολουθήσω τα βήματα των παικτών μέσα σε αυτές. Επέλεξα τους παραπάνω ψηφιακούς τόπους καθώς αποτελούν τρεις πολύ δημοφιλείς κοινότητες μέσα στις οποίες οι παίκτες συναντιούνται, συνομιλούν και παράγουν περιεχόμενο σε σχέση με τα παιχνίδια που πρόκειται να μας απασχολήσουν και για τα οποία θα μιλήσω εκτενέστερα παρακάτω. Οι ψηφιακοί τόποι στους οποίους συμμετέχουν οι κοινότητες των gamers επικοινωνούν μεταξύ τους ως ένα δίκτυο επαφών και αυτή η σχέση ανάμεσα στις πλατφόρμες είναι αισθητή με διάφορους τρόπους, επιβεβαιώνοντας την παρατήρηση του Jenkins πως η κατανάλωση της σύγχρονης διασκέδασης χαρακτηρίζεται από «σύγκλιση των μέσων» (2006: 95). Για το λόγο αυτό επιδιώκω να δω τις ψηφιακές πλατφόρμες μέσα στις οποίες διεξάγεται αυτή η έρευνα ως μέρος ενός συνόλου και όχι ως διακριτούς μεταξύ τους τόπους, κάθε ένας από τους οποίους μπορεί να συντελεί με διαφορετικό τρόπο στο σύμπαν του gaming.

Συνδυάζοντας την ανθρωπολογική ερευνητική μεθοδολογία με τα ψηφιακά μέσα, θα υποστηρίξω ότι οι ψηφιακοί τόποι στους οποίους αναφέρομαι αποτελούν τα μέρη στα οποία συχνάζουν οι gamers, τα ψηφιακά τους στέκια. Σε αυτή την εργασία, η έρευνά μου εστιάζει αφενός στις κοινότητες των video games και δευτερευόντως στα ψηφιακά μέσα που αυτές επιστρατεύουν για τη μεταξύ τους επικοινωνία. Για το λόγο αυτόν, σε πολλά σημεία της αφήγησης μπορεί να μεταπηδάω από τη μία πλατφόρμα στην άλλη, να συνδυάζω το περιεχόμενο που παράγεται σε κάθε μία από αυτές ξεχωριστά, ή ακόμα, όπως θα δούμε παρακάτω, η μία πλατφόρμα να με παραπέμπει στην άλλη καταλήγοντας σε ψηφιακά μέρη που δεν σκόπευα να βρεθώ.

Προκειμένου να κατηγοριοποιήσω τις κεντρικές θεματικές που απασχολούν τις σύγχρονες ψηφιακές κοινότητες των gamers για τους σκοπούς αυτής της έρευνας, ξεκίνησα να περιηγούμαι στις πλατφόρμες που αναφέρθηκαν παραπάνω, κρατώντας σημειώσεις πεδίου και καταγράφοντας σχόλια

και αναρτήσεις οι οποίες μου κέντρισαν το ενδιαφέρον. Επιστρέφοντας αργότερα στις σημειώσεις μου, μπόρεσα να κωδικοποιήσω ορισμένες θεματικές, παρατηρώντας ποια ζητήματα επαναλαμβάνονται μέσα από τις συζητήσεις των χρηστών, ποιες αναρτήσεις είναι πιο δημοφιλείς και ποιες συγκεντρώνουν τις περισσότερες ψήφους και τα περισσότερα σχόλια. Στην προσπάθειά μου να συγκεντρώσω το εθνογραφικό μου υλικό, έλαβα υπόψη μου τη δουλειά του ψηφιακού εθνογράφου Tom Boellstorff για την εθνογραφική έρευνα σε δυνητικούς κόσμους (2008) καθώς και το εγχειρίδιο για την ψηφιακή εθνογραφία των Boellstorff, Nardi, Pearce και Taylor (2012). Οι δύο παραπάνω βιβλιογραφικές αναφορές, αποτέλεσαν το μεθοδολογικό έδαφος προκειμένου να ολοκληρώσω την ερευνητική διαδικασία.

Για την καταγραφή και την αρχειοθέτηση του ερευνητικού μου υλικού, χρησιμοποίησα ως εργαλείο τη λήψη στιγμιότυπων οθόνης, μέρος των οποίων παραθέτω μέσα στην εργασία όπου αυτό καθίσταται απαραίτητο. Η λήψη στιγμιότυπων πραγματοποιήθηκε κατά κύριο λόγο μέσα από την πλατφόρμα του reddit και του discord, από τις οποίες και αντλήθηκαν τα σημαντικότερα κομμάτια της έρευνας πεδίου αλλά και μέσα από άλλους ιστότοπους που αναγράφονται στις πηγές. Θεώρησα τη χρήση των στιγμιότυπων οθόνης το κατάλληλο εργαλείο για την καταγραφή του πρωτογενούς υλικού για δύο βασικούς πρακτικούς λόγους. Ο πρώτος λόγος είναι το γεγονός ότι η φυσιολογία της σελίδας μπορεί και να υποβληθεί σε αλλαγές από τη μία μέρα στην άλλη και, αν επιλέξει κανείς να αρχειοθετήσει το υλικό του με τη χρήση σελιδοδεικτών ή άλλων εργαλείων, μπορεί να καταλήξει να αναρωτιέται που πήγαν όλες εκείνες οι πληροφορίες που θυμάται να έχει συκρατήσει στον έναν ή στον άλλο ιστότοπο. Το φαινόμενο αυτό μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερος άβολο κατά τη διάρκεια της ερευνητικής διαδικασίας, όταν για παράδειγμα επιστρέφεις σε μία ανάρτηση στο reddit για να ξαναδεις εκείνο το σχόλιο που σου έκανε εντύπωση αλλά δεν το θυμάσαι και πολύ καλά, για να δεις τελικά ότι το συγκεκριμένο σχόλιο έχει διαγραφεί, αφήνοντας πίσω μόνο το ίχνος της απουσίας του και την επιγραφή «*this comment has been removed*».

Συγκεκριμένα, το reddit, το οποίο αποτελεί, σε σχέση με τις υπόλοιπες πλατφόρμες που χρησιμοποιώ ως πεδίο ανάλυσης, μία πλατφόρμα η οποία βασίζεται στον δημόσιο διάλογο, έχει αυστηρή πολιτική αναφορικά με το περιεχόμενο, το οποίο και διαχειρίζεται σε περίπτωση που είναι προσβλητικό με οποιονδήποτε τρόπο ορίζεται από την πολιτική περιεχομένου του⁹. Τέτοιου είδους περιεχόμενο μπορεί να αφορά περιεχόμενο που είναι παράνομο, πορνογραφικό με μη συναινετικό τρόπο, παιδεραστικό, που να ενθαρρύνει πράξεις βίας, που να είναι προσβλητικό ή κακοποιητικό προς άλλους χρήστες κ.α. Επιπλέον, το reddit εκχωρεί και ένα μέρος της διαχείρισης του περιεχομένου

⁹ Ανακτήθηκε στις 18 Ιουλίου 2019 από το <https://www.reddit.com/wiki/contentpolicy>

στους ίδιους τους χρήστες, οπότε το κάθε subreddit (η κάθε επιμέρους θεματική) διέπεται από τους δικούς της κανόνες αναφορικά με το περιεχόμενο.

Ο δεύτερος λόγος για τον οποίο προτίμησα τη λήψη στιγμιότυπων για την οργάνωση του εθνογραφικού μου υλικού, είναι το γεγονός ότι ένα από τα βασικά πεδία στα οποία πραγματοποίησα την έρευνά μου αποτελεί η κλειστή συνομιλία των παικτών μέσω της πλατφόρμας άμεσης επικοινωνίας discord. Καθώς η συγκεκριμένη ομάδα δεν είναι δημόσια, θεώρησα το στιγμιότυπο οθόνης χρήσιμο εργαλείο προκειμένου να αρχειοθετήσω αφενός τα αποσπάσματα των συζητήσεων που παρουσίασαν ενδιαφέρον για τους σκοπούς αυτής της έρευνας και, αφετέρου, να παραθέσω τα αποσπάσματα αυτά ως μέρος της δουλειάς μου. Για την οργάνωση των δεδομένων μου, επέλεξα να ταξινομήσω τις εικόνες που συνέλεξα από το ψηφιακό πεδίο βάσει θεματικών, σε φακέλους στον υπολογιστή μου.

Προκειμένου να εντοπίσω τους μετασχηματισμούς στους οποίους υπόκειται η παραγωγή και η κατανάλωση των παραπάνω παιχνιδιών κατά τις τελευταίες δεκαετίες, συνδύασα την πρωτογενή μου έρευνα με προηγούμενες έρευνες πάνω στη συγκεκριμένη θεματική, στις οποίες και παραπέμπω βιβλιογραφικά. Το θεωρητικό σκέλος της εργασίας συνδέεται με το πρωτογενές υλικό, τις συνομιλίες μεταξύ των μελών των κοινοτήτων που αναφέρθηκαν παραπάνω αλλά και με άρθρα σχετικά με τις παρουσιαζόμενες θεματικές, καθώς το αντικείμενο της έρευνάς μου εξελίσσεται παράλληλα με την πρόοδο της τεχνολογίας, των διαθέσιμων εργαλείων και τις προκλήσεις της σύγχρονης εποχής. Η έρευνά μου πραγματοποιήθηκε από τον Ιούλιο μέχρι τον Σεπτέμβριο του 2019, ωστόσο τα δεδομένα που παραθέτω στην παρούσα εργασία δεν περιορίζονται αυστηρά σε αυτό το χρονικό διάστημα. Όπως αναφέρω στον πρόλογο, το ενδιαφέρον μου για τα video games ξεκίνησε από μικρή ηλικία και η εμπειρία μου μέσα στο συγκεκριμένο πεδίο δεν μπορεί να θεωρηθεί ως κάτι ανεξάρτητο από την έρευνα αυτή. Η θέση μου ως μέλους των κοινοτήτων των fan του είδους των παιχνιδιών ρόλων αποτελεί σημαντικό κομμάτι της παρατήρησής μου και της σχέσης μου με το υπό διερεύνηση αντικείμενο.

Η δυσκολία να προσδιοριστούν με αυστηρό τρόπο τα χρονικά όρια της παρούσας έρευνας, οφείλεται επιπλέον και στο γεγονός ότι το πρωτογενές υλικό δεν ταυτίζεται χρονικά με την περίοδο διεξαγωγής της έρευνας. Ο ανθρωπολόγος και θεωρητικός του ψηφιακού πεδίου Πέτρος Πετρίδης (2011: 24-25), αναγνωρίζει ως ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά του διαδικτύου ως εθνογραφικού πεδίου, τη δυνατότητα που προσφέρει στον εθνογράφο όχι μόνο να επιστρέφει σε όσα λαμβάνουν χώρα στο διαδικτυακό περιβάλλον με τη μορφή αρχειακής καταχώρησης, αλλά επιπλέον να ενεργοποιεί το αρχείο αυτό, μέσα από την αλληλεπίδραση μαζί του. Αξιοποιώντας, λοιπόν, το βασικό χαρακτηριστικό του διαδικτύου ως δεξαμενής δεδομένων και πληροφορίας, χρησιμοποιώ, όπου

χρειάζεται, αναρτήσεις παικτών οι οποίες έχουν πραγματοποιηθεί πριν από την «τυπική» έναρξη της έρευνάς μου.

Κεφάλαιο 1

Τα video games ως πεδίο πολιτισμικής ανάλυσης. Εργαλεία και μέθοδος

1.1. Η αφηγηματική αναλυτική προσέγγιση

Ο μετασχηματισμός της χρήσης του διαδικτύου κατά τις πρώτες δεκαετίες του 21^{ου} αιώνα, δεν έχει αφήσει ανεπηρέαστη την σχέση των παιχνιδιών ρόλων με την κοινωνία. Όπως χαρακτηριστικά διατυπώνει ο ανθρωπολόγος Tom Boellstorff (2006: 21), «η εποχή της πληροφορίας έχει καταστεί ως η ‘εποχή του παιχνιδιού κάτω από τη μύτη μας’». Η ανάπτυξη των τεχνολογικών και πληροφοριακών επιστημών, η διαρκής ανανέωση των σύγχρονων τεχνολογιών καθώς και το αυξανόμενο ενδιαφέρον των χρηστών για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, καθιστούν την παραπάνω παρατήρηση ολοένα και πιο επίκαιρη. Σύμφωνα με τον Boellstorff (2006: 21), το παιχνίδι αποτελεί για τη σύγχρονη εποχή τη νέα «βασική μεταφορά» για τις κοινωνικές σχέσεις. Από μία άλλη οπτική, θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως τα παιχνίδια έχουν ξεπεράσει τη μεταφορική τους σημασία ως εκφράσεις κοινωνικών σχέσεων, καθώς η τεταμένη διεπαφή των χρηστών καταλήγει σταδιακά να τα καταστήσει ισχυρά μέσα και δίκτυα κοινωνικού ελέγχου (Trammell και Sinnreich, 2014).

Τα video games μπορούν να ιδωθούν ως ένα πρόσφορο πεδίο πολιτισμικής ανάλυσης, τόσο αφηγηματικά όσο και σε σχέση με τη δομή τους και τους κανόνες που τα διέπουν αλλά και με την προώθησή τους ως καταναλωτικών προϊόντων. Στην παρούσα εργασία θα επιχειρήσω να εξετάσω το ζήτημα των jtrg μέσα από τη λουδολογική μεθοδολογική προσέγγιση, η οποία εστιάζει το ενδιαφέρον της στους κανόνες και στους τρόπους με τους οποίους οι παίκτες αλληλεπιδρούν με το παιχνίδι (Παπαηλία & Πετρίδης, 2015: 105), σε συνδυασμό με την αφηγηματική ανάλυση. Οι δύο ερευνητικές προσεγγίσεις που επιθυμώ να συνδυάσω διαφέρουν μεταξύ τους ως προς τα σημεία στα οποία εστιάζουν το ενδιαφέρον του αναλυτή. Η αφηγηματική ανάλυση, όπως προκύπτει εξ ορισμού, εστιάζει στην αφήγηση του παιχνιδιού, στο σενάριο. Σύμφωνα με την αφηγηματική οπτική, τα video games αποτελούν ένα σύνολο από ιστορίες- φανταστικές αφηγήσεις, με τον ίδιο τρόπο που μπορούμε να προσεγγίσουμε ένα μυθιστόρημα ή μία ταινία (Παπαηλία & Πετρίδης: 2015). Με βάση την αφηγηματική λογική, τα πολιτισμικά προϊόντα που λαμβάνουν τη μορφή video games, μπορούν να

ιδωθούν ως αφηγηματικά κείμενα του πολιτισμού, μέσα από τα οποία μπορούμε να εξαγάγουμε συμπεράσματα αναφορικά με την κοινωνία παραγωγής τους. Μέσα από μία σειρά video games παρατηρούμε την έμφαση σε κοινωνικούς προβληματισμούς, ζητήματα που απασχολούν τόσο τους δημιουργούς του εκάστοτε παιχνιδιού όσο και το κοινό που τα καταναλώνει.

↑ AlanFSeem 15 points · 4 years ago

↓ I'm a big fan of games with an emotional story, and more experimental / walking simulator games.

Would this game still hold up if we hadn't been told about the developers personal life?

Is it a good game? Or is it the video game equivalent of when somebody posts a picture of their dead dog to [r/pics](#) and it gets upvoted by everyone out of pity?

Not trying to be controversial or offensive, just wanted an objective review.

Give Award Share Report Save

↑ Trevor_GoodchiId 10 points · 4 years ago · edited 4 years ago

↓ Would Tig Notaro's "Live" feel as powerful, if she had been talking about someone else's illness instead of her own? Would it even exist?

The game packs emotional punch however you look at it, but it's subject is so deeply rooted in reality, that it's inseparable from author's own experience.

And that's what you get. An excruciating look at someone's journey through tragedy that is deeply personal, but never exploitative. I cried and screamed and punched my monitor. I disagreed with some things. I had to take breaks.

Playable sections didn't feel out of place for me at all. Those are established as a much needed mental escape and even that gets taken away at the darkest moment.

Εικόνα 1 Reddit, That Dragon Again, Cancer

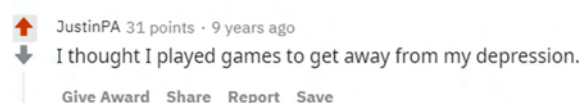
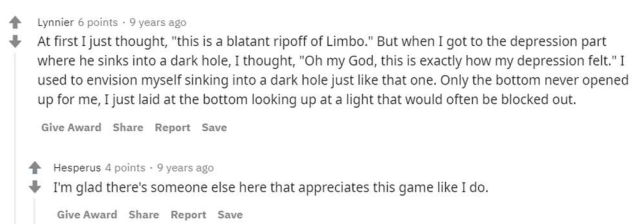
Το παιχνίδι That Dragon, Cancer (Numinous Games: 2016) σχετίζεται με το ζήτημα του καρκίνου. Ο αυτοβιογραφικός χαρακτήρας του παιχνιδιού, είναι το βασικό χαρακτηριστικό το οποίο έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον του κοινού του και κεντρικό θέμα συζήτησης στο αντίστοιχο subreddit¹⁰, πράγμα που καθιστά την αφήγηση του συγκεκριμένου παιχνιδιού κομβικής σημασίας στην προώθησή του ως καταναλωτικού προϊόντος. Οι χρήστες του reddit επεξεργάζονται το αφηγηματικό περιεχόμενο του παιχνιδιού σε ανάλογη ανάρτησή τους. Μέσα στην παραπάνω συζήτηση, ο χρήστης AlanFSeem αναρωτιέται αν το παιχνίδι θα μπορούσε να θεωρηθεί εξίσου καλό έξω από το αυτοβιογραφικό του πλαίσιο¹¹, το οποίο επενδύει τη σχέση του παίκτη με την αφήγηση με περεταίρω συναισθηματική

¹⁰ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/Games/comments/40hrry/that_dragon_cancer_review_thread/

¹¹ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/Games/comments/40hrry/that_dragon_cancer_review_thread/cyv5g6s?utm_source=share&utm_medium=web2x

εμπλοκή. Το *Whisper of a Rose* (RosePortal Games: 2014) καταπιάνεται με το ζήτημα του εκφοβισμού, όπου η πρωταγωνίστρια ξεφεύγει για λίγο από την καθημερινή βαρβαρότητα που υπομένει και ταξιδεύει μέσω της φαντασίας της σε όμορφους κόσμους χωρίς προβλήματα. Το *Papers, Please* (Pope: 2013) αναφέρεται στον πόνο της προσφυγιάς και του ξεριζωμού, μέσα από τα μάτια ενός συνοριακού υπαλλήλου που μπαίνει στο δύσκολο ρόλο να φιλτράρει το ποιοι μπορούν να διασχίσουν τα σύνορα της χώρας του και ποιοι όχι, με κίνδυνο να χάσει τη δουλειά του και να πεινάσει ο ίδιος αν δεν εφαρμόσει κατά γράμμα τον κανονισμό. Το *This War of Mine* (11 bit studios & War Child: 2014) παρέχει μία εμπειρία πολέμου από την οπτική γωνία των πολιτών οι οποίοι προσπαθούν να επιβιώσουν σε μία πολιορκημένη πόλη. Κατά τη διάρκεια της ημέρας οι ελεύθεροι σκοπευτές αποτρέπουν τους ήρωες να αφήσουν το καταφύγιό τους, το οποίο πρέπει να διατηρήσουν, ενώ τη νύχτα σαρώνουν τις κοντινές τοποθεσίες για αντικείμενα που θα τους βοηθήσουν να επιβιώσουν.

Το παιχνίδι *Flower* (Thatgamecompany: 2009) και το *Shelter* (Might and Delight: 2013) δίνουν ζωή μέσω της τέχνης του animation σε περιβαλλοντικά θέματα και ανησυχίες. Το παιχνίδι *Elude* (Rock Interactive: 2010) αποσκοπεί στην ευαισθητοποίηση σε σχέση με την κατάθλιψη και στην ενημέρωση των παικτών αναφορικά με τα ζητήματα και τους κινδύνους της ψυχικής υγείας. Αρχικός σκοπός του παιχνιδιού ήταν να χρησιμοποιηθεί σε κλινικό πλαίσιο, ως μέρος ενός προγράμματος ψυχοκοινωνικής εκπαίδευσης για τους οικείους των ατόμων με κατάθλιψη. Παρά την πρόθεση των δημιουργών να προκαλέσουν συνειδητοποίηση πάνω στο ζήτημα της ψυχικής υγείας, το παιχνίδι *Elude* δεν είχε κοινή αποδοχή από όλους τους παίκτες. Όπως φαίνεται από τις αντίστοιχες συζητήσεις στο reddit, ενώ κάποιοι χρήστες ταυτίστηκαν με την αφήγηση του παιχνιδιού κάποιοι άλλοι δεν κατάφεραν να συνδεθούν με τη θεματική του¹².



Εικόνα 3 Reddit, Elude

Εικόνα 3 Reddit, Elude

Το παιχνίδι *Unravel* (Coldwood Interactive: 2016) αναφέρεται στις κοινωνικές σχέσεις, με αποστολή του Yarny, ένα λούτρινο ζώακι φτιαγμένο από κόκκινη κλωστή, να προσπαθήσει να

¹² Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/WebGames/comments/f6ow8/elude_moving_simulation_of_a_depression/

αποκαταστήσει τους διερρηγμένους ανθρώπινους δεσμούς. Το παιχνίδι *Papo & Yo* (Minority Media Inc, 2012) μας μιλάει για την παιδική κακοποίηση, με τους χρήστες του reddit να το χαρακτηρίζουν ως «το πιο δυνατό συναισθηματικά παιχνίδι»¹³. Το *Depression Quest* (The Quinnsspiracy, 2013), η κυκλοφορία του οποίου προκάλεσε απειλές κατά της ζωής της δημιουργού του Zoe Quinn, επικεντρώνεται και εκείνο με τη σειρά του σε ζητήματα ψυχικής υγείας. Τέλος το *The Way of Life* (CyberCoconut, 2018) κάνει τον παίκτη να ξαναζήσει την εμπειρία της ίδια της ζωής μέσα από την οπτική γωνία τριών χαρακτήρων σε διαφορετικά στάδια ζωής, ενός μικρού παιδιού, ενός ενήλικα και ενός ηλικιωμένου, αναδεικνύοντας τη σημασία της ενσυναίσθησης.

Ένα σημαντικό παράδειγμα παιχνιδιού από πλευράς αφήγησης στο οποίο θεωρώ πως αξίζει να σταθώ, αποτελεί το παιχνίδι ιαπωνικής παραγωγής *Persona 4: Golden* (Atlus: 2008). Στο *Persona 4* η αφήγηση του παιχνιδιού χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος ο πρωταγωνιστής έχει να αντιμετωπίσει τα καθημερινά προβλήματα ενός μαθητή Λυκείου, από τα μαθήματα και τις εξετάσεις μέχρι τα υπόλοιπα ζητήματα τη καθημερινότητάς του. Σε αυτό το σκέλος του παιχνιδιού, ο παίκτης μπορεί να βελτιώσει χαρακτηριστικά όπως το θάρρος, την έκφραση και τη συνέπειά του και να ενισχύσει τους φιλικούς του δεσμούς με άλλους χαρακτήρες. Στο δεύτερο μέρος του παιχνιδιού, ο πρωταγωνιστής εισάγεται στην εξερεύνηση των ‘Midnight channels’, μία αποστολή η οποία οδηγεί τους παίκτες στην εξερεύνηση ενός υπόγειου και επικίνδυνου μιντιακού φανταστικού κόσμου. Ο συνδυασμός αφήγησης και εμπειρίας του παιχνιδιού (gameplay) εκφράζουν, σύμφωνα με τον φιλόσοφο Sven Dwulecki, μία συγκεκριμένη πολιτισμική ρητορική (2017: 101).

Οι πρωταγωνιστές του παιχνιδιού *Persona 4* δεν αποτελούν τους συνηθισμένους χαρακτήρες που βλέπουμε κατά κανόνα στα video games, τους αρρενωπούς, ρωμαλέους ήρωες, οι οποίοι ρίχνονται ακούραστα στη μάχη πυροβολώντας προς όλες τις κατευθύνσεις. Προς αντίθεση αυτής της λογικής, το *Persona 4* μας αφηγείται μία ιστορία σχετικά με μία ομάδα νεαρών, αγοριών και κοριτσιών, σε εφηβική και μετεφηβική ηλικία, οι οποίοι βρίσκουν το δρόμο τους προς την ενηλικίωση, μέσα από την προσπάθειά τους να λύσουν μία σειρά από μυστηριώδεις δολοφονίες. Μέσα από τη διαδρομή των πρωταγωνιστών της, η αφήγηση του παιχνιδιού *Persona 4* επεξεργάζεται τα όρια των κοινωνικών προτύπων και καλεί τους παίκτες να αμφισβητήσουν τις στερεοτυπικές κοινωνικές προσλαμβάνουσες. Αυτή η οπτική του παιχνιδιού *Persona 4* παρουσιάζει ακόμα μεγαλύτερο ενδιαφέρον αν λάβουμε υπόψη μας την κριτική που έχει ασκηθεί στην βιομηχανία του gaming αναφορικά με τη συμβολή της στην παραγωγή και αναπαραγωγή έμφυλων, φυλετικών και άλλων στερεοτύπων.

¹³ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/patientgamers/comments/5wzwhw/papo_yo_is_perhaps_the_most_emotionally_powerful/

Ένας από τους πρωταγωνιστές του Persona 4, ο οποίος αξίζει να ιδωθεί υπό αυτό το πρίσμα, είναι ο χαρακτήρας Kanji Tatsumi. Ως χαρακτήρας, ο Kanji φαίνεται να επιτελεί με συνέπεια την αρρενωπή του ταυτότητα, από τον τρόπο που ντύνεται, με τα δερμάτινα ρούχα, τα σκουλαρίκια και τα τατουάζ, μέχρι την παραβατική του συμπεριφορά, τους σκληρούς του τρόπους και τη χαρακτηριστική ουλή κατά μήκος του προσώπου του, που ενισχύει το προφίλ του «κακού παιδιού» που προσπαθεί να φέρει σε πέρας. Όσο ερχόμαστε σε μεγαλύτερη επαφή με τον χαρακτήρα, ωστόσο, σταδιακά γνωρίζουμε τις αντιφάσεις του, τη διαφορά ανάμεσα στην όψη και στο περιεχόμενο. Ο Kinji είναι κατά βάθος ένας τρυφερός νεαρός άντρας, με αγάπη για το πλέξιμο και τη ραπτική, ενδιαφέρον για τη μαγειρική και έφεση στις τέχνες.

Παρά το γεγονός ότι η σεξουαλικότητα του Kinji είναι φανερά υπό διερεύνηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το σενάριο δεν μας δίνει ποτέ σαφή απάντηση, μεταφέροντας τη συζήτηση μεταξύ των παικτών στο ψηφιακό πεδίο, σε σχετική ανάρτηση του reddit¹⁴. Σύμφωνα με τον χρήστη tecroque, ο Kinji «είναι ένας τύπος με μερικά γυναικεία ενδιαφέροντα που τaráχτηκε όταν παρατήρησε μία αναπτυσσόμενη έλξη για έναν χαρακτήρα ο οποίος παρουσιάζεται ως αρσενικός»¹⁵. Μέσα από το νήμα της συζήτησης που ακολουθεί την ανάρτηση με θεματική τη σεξουαλικότητα του συγκεκριμένου πρωταγωνιστή, οι χρήστες της πλατφόρμας και παίκτες του παιχνιδιού προχωράνε και οι ίδιοι σε πολιτισμική επεξεργασία της αφηγηματικής λογικής του παιχνιδιού, σε μία προσπάθεια να καλύψουν αυτό που μπορεί να φαίνεται ως σεναριακό κενό. Η αφηγηματική επιλογή των δημιουργών του Persona 4 να μην δώσουν απάντηση στο ερώτημα που άνοιξαν αναφορικά με τις σεξουαλικές προτιμήσεις του ήρωα τους, προσλαμβάνεται από τους παίκτες με διττό τρόπο. Από τη μία μεριά, ο χρήστης OmigawdMatt θεωρεί πως το παιχνίδι «προκαλεί την αμφιβολία στον παίκτη χωρίς να πρέπει να προκαλέσει πολιτική αντιπαράθεση»¹⁶. Σύμφωνα με τον παραπάνω χρήστη του reddit, ο τρόπος με τον οποίο αναπαρίσταται ο συγκεκριμένος χαρακτήρας, επιτρέπει στους δημιουργούς του να προσεγγίσουν ένα πολιτικό ζήτημα χωρίς να τοποθετούνται τελικά απέναντι σε αυτό. Αντίθετα, για τον χρήστη wwwgiral, η απουσία κατάταξης του ήρωα σε κάποια έμφυλη ή σεξουαλική κατηγορία αποτελεί από μόνη της πολιτική θέση. Σύμφωνα με τον παραπάνω χρήστη, «Η σεξουαλικότητά του

¹⁴ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/PERSoNA/comments/8ih894/is_kanji_gay/

¹⁵ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/PERSoNA/comments/8ih894/is_kanji_gay/dyroxwz?utm_source=share&utm_medium=web2x

¹⁶ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από https://www.reddit.com/r/PERSoNA/comments/8ih894/is_kanji_gay/dyvvpiq?utm_source=share&utm_medium=web2x

δεν έχει σημασία. Το νόημα της ιστορίας του είναι το πώς οι νέοι Ιάπωνες διαχειρίζονται τις έμφυλες προσδοκίες»¹⁷.

↑ Posted by u/slowgumgum33 1 year ago

34 ↓ **is kanji gay?**

P4

69 Comments Give Award Share Save Hide Report 87% Upvoted

This thread is archived
New comments cannot be posted and votes cannot be cast

SORT BY BEST

↑ tecroque 141 points · 1 year ago
↓ He is a guy with some feminine interests, who was confused when he noticed a growing attraction for a character that presented male.

Beyond that? ͇_(\`)/_/\`

Give Award Share Report Save

↑ Naiir 17 points · 1 year ago
↓ Best answer here by far.

Give Award Share Report Save

Εικόνα 4 Reddit, Is Kanji Gay?

Το Persona 4 όχι μόνο εισέπραξε διθυραμβικές κριτικές αλλά αποτελεί ένα κεντρικό παράδειγμα του τρόπου με τον οποίο τα video games συνομιλούν με την κοινωνική συνθήκη (Dwulecki, 2017: 98). Όπως βλέπουμε σύμφωνα με τα παραπάνω, το συγκεκριμένο παιχνίδι, το παράδειγμα του οποίου μπορεί να εντοπιστεί και σε πολλά άλλα παιχνίδια ρόλων, αποτελεί ένα παιχνίδι του οποίου η αφήγηση όχι μόνο θίγει ορισμένα σημαντικά κοινωνικά ζητήματα, αλλά επιπλέον τα ζητήματα αυτά τροφοδοτούν τις κοινότητες των παικτών μέσα στο διαδίκτυο, καθώς η παραγωγή νοήματος για το σύνολο των fans αποτελεί μία «συλλογική διαδικασία» (Jenkins, 1992: 77). Έτσι η αφήγηση δεν περιορίζεται, με βάση την αφηγηματική προοπτική, στο σενάριο του παιχνιδιού, στην πλοκή και τη δράση του, όπως αυτή διαδραματίζεται μέσα στο περιορισμένο του περιβάλλον. Αντιθέτως, η αφήγηση υπερβαίνει του μέσου και ανασκευάζεται από τους παίκτες μέσα από τις πλατφόρμες στις οποίες διαδραματίζονται οι συζητήσεις τους αναφορικά με το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Η θεωρητικός των ψηφιακών μέσων Jannet Murray (2016: 43) αναγιγνώσκει στις

¹⁷ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από https://www.reddit.com/r/PERSoNA/comments/8ih894/is_kanji_gay/dyrvpzg?utm_source=share&utm_medium=web2_x

σύγχρονες αφηγήσεις μία διαρκή αλληλεπίδραση ανάμεσα στον αφηγητή (story teller) και το κοινό του. Στο πλαίσιο της έντονα διαδραστικής αυτής σχέσης, το κοινό αποκτά ενεργό ρόλο στην αφήγηση, υποβάλλοντάς την σε διαρκή επεξεργασία.

1.2. Η λουδολογική αναλυτική προσέγγιση

Η αφήγηση των ψηφιακών παιχνιδιών δεν μένει ανεπηρέαστη από τους κανόνες που τα διέπουν, κάτι που καθιστά περιορισμένη την αμιγώς αφηγηματική ανάλυση ενός video game. Κάθε παιχνίδι διέπεται από δύο βασικά χαρακτηριστικά που καθορίζουν τη δράση του: τους μηχανισμούς του παιχνιδιού (game mechanisms) και την εμπειρία του παιχνιδιού (gameplay). Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι το προγραμματισμένο του περιβάλλον και οι δυνατότητες που αυτό παρέχει στον παίκτη, ενώ η εμπειρία του παιχνιδιού αφορά στην πλοκή της δράσης, δηλαδή την πορεία που πρέπει να ακολουθήσει ο παίκτης από την αρχή μέχρι το τέλος του παιχνιδιού (Federoff, 2002: 12). Οι παίκτες βρίσκονται σε μία σχέση αλληλεπίδρασης με το παιχνίδι, μικρότερη ή μεγαλύτερη ανάλογα με τις δυνατότητες του κάθε ψηφιακού περιβάλλοντος. Οι χρήστες επηρεάζουν το παιχνίδι μέσα από το δίκτυο των επιλογών τους, ωστόσο δεδομένου του περιορισμού των επιλογών αυτών βάσει προγραμματισμού, η αλληλεπίδραση ανάμεσα σε παίκτη και παιχνίδι έχει προκαθορισμένα όρια. Για τους σχεδιαστές παιχνιδιών Katie Salen και Eric Zimmerman (2004: 9) τα ψηφιακά παιχνίδια δεν διαφέρουν από τα μη ψηφιακά στο επίπεδο ότι και στις δύο περιπτώσεις οι κανόνες αφορούν στη δράση των παικτών και στην επίδραση των δράσεων αυτών στην εξέλιξη του παιχνιδιού.

Σε αντίθεση με την αφηγηματική προσέγγιση που παρατέθηκε παραπάνω, η λουδολογική προσέγγιση στέκεται επικριτικά στην ανάλυση των video games αποκλειστικά με βάση την αφηγηματική λογική τους, καθώς θεωρεί ότι αυτή η προσέγγιση εξισώνει τα video games με τις υπόλοιπες αναπαραστάσεις, όπως ο κινηματογράφος, απογυμνώνοντάς τα από τα χαρακτηριστικά που τα διαφοροποιούν από αυτές. Κατά τους λουδολόγους «αυτό που κάνει ένα παιχνίδι παιχνίδι και το διαχωρίζει από τα άλλα παιχνίδια είναι οι κανόνες και όχι η θεματική του και η εκτύλιξη της αφήγησης» (Παπαηλία και Πετρίδης, 2015). Ο θεωρητικός και σχεδιαστής παιχνιδιών Gonzalo Frasca θεωρεί πως βασικό χαρακτηριστικό των video games, το οποίο απουσιάζει από τις άλλες αναπαραστάσεις, είναι αυτό της προσομοίωσης (στο Consalvo, 2003: 223). Με βάση το συλλογισμό του Frasca, μία βασική διαφορά των video games ως αφηγήσεων, η οποία τους δίνει μοναδικό χαρακτήρα, είναι το γεγονός ότι όταν ο παίκτης παίζει ένα παιχνίδι, δεν παρακολουθεί απλά μία αφήγηση, αλλά αποτελεί ουσιαστικό κομμάτι αυτής. Προκειμένου να κατανοήσουμε τον ορισμό του Frasca αναφορικά με τη διάκριση των video games από τις υπόλοιπες αναπαραστάσεις, θα σταθώ πιο

συγκεκριμένα σε ορισμένα σημεία αναφορικά με τη γλώσσα που χρησιμοποιούν οι παίκτες των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων προκειμένου να περιγράψουν την εμπειρία του παιχνιδιού μέσα από τις αναρτήσεις στο reddit σχετικά με το παιχνίδι Persona 4, του οποίου την αφήγηση σχολίασα παραπάνω. Στην ανάρτηση «Ένα ανεκπλήρωτο και απογοητευτικό τέλος»¹⁸ ο χρήστης σχολιάζει την έκβαση στην οποία οδηγήθηκε μέσα από το δίκτυο των επιλογών του. Προκειμένου να μοιραστεί με τους υπόλοιπους παίκτες αυτό που βίωσε ως ανεκπλήρωτο και απογοητευτικό τέλος, αφηγείται συνοπτικά ένα μέρος της συνολικής εμπειρίας του μέσα στο παιχνίδι:

«... μόλις τελείωσα το Persona 4: Golden για πρώτη φορά και είμαι αρκετά εκνευρισμένος, αλλά κυρίως με τον εαυτό μου. Κατάφερα να περάσω το υπόγειο όπου πρέπει να σώσεις τη Nanako και τα πράγματα από εκεί και πέρα πήγαιναν ολοένα και χειρότερα και ήδη είχα ένα κακό προαίσθημα από την ομίχλη και το γεγονός ότι έλεγε πως η κατάστασή της δεν βελτιωνόταν όταν την επισκεπτόσουν, αλλά τότε εκείνη απλά πήγε και πέθανε και έγινα έξω φρενών. Δεν ξέρω τι με εξόργισε περισσότερο: το γεγονός ότι ήταν μόνο εφτά ετών και πέθανε, το γεγονός ότι είναι ένας από τους ισχυρότερους νοητικά χαρακτήρες στο παιχνίδι ή το γεγονός ότι πέθανε και δεν κατάφερα να ολοκληρώσω τον γαμημένο κοινωνικό δεσμό.»

Μέσα από το απόσπασμα που παραθέτω παραπάνω, γίνεται αρκετά αντιληπτό το γεγονός ότι ο παίκτης δεν είναι απλώς θεατής της αναπαράστασης αλλά έχει επίδραση πάνω της καθώς οι επιλογές του και η δράση του έχουν επιπτώσεις στην εξέλιξη της ιστορίας. Αυτή η σχέση διάδρασης ανάμεσα σε παίκτη και παιχνίδι είναι που καθιστά την εμπειρία του παιχνιδιού μία βιωματική διαδικασία, μία διαδικασία η οποία δεν αναπαριστά απλώς μία δράση αλλά την προσομοιώνει.

1.3. Συμμετοχική κουλτούρα

Ένα τρίτο επίπεδο ανάλυσης, πολύ σημαντικό για αυτή την εργασία, αποτελεί η πρόσληψη των παιχνιδιών αυτών από το κοινό τους. Επιλέγω τη συγκεκριμένη προσέγγιση καθώς θεωρώ ότι ο χαρακτήρας των σύγχρονων τεχνολογικών προϊόντων, με τη διεπαφή των χρηστών να γίνεται ολοένα και πιο έντονη μετά την έλευση του web 2.0 κατά τον 21^ο αιώνα, θα καθιστούσε μία κατεξοχήν αφηγηματικού τύπου ανάλυση ελλιπή και περιορισμένη. Οι παίκτες των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων συγκροτούνται σε κοινότητες στο ψηφιακό πεδίο αξιοποιώντας τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης προέκυψαν ως αποτέλεσμα του μετασχηματισμού του ψηφιακού πεδίου

¹⁸ Ανακτήθηκε στις 17 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/Megaten/comments/5qf7a1/an_unfulfilling_and_frustrating_ending_persona_4/

σε αυτό που σήμερα γνωρίζουμε ως web 2.0. Ο όρος web 2.0 προέκυψε κατά τη διάρκεια ενός συνεδρίου μεταξύ της εταιρίας O'Reilly Media και της MediaLive International. Το παραπάνω συνέδριο εξέταζε το ρόλο του διαδικτύου στην επιχειρηματική σκηνή μετά την κατάρρευση του τομέα των ηλεκτρονικών επιχειρήσεων το 2000 (η «φούσκα» του dotcom) (O'Reilly, στο Donelan, Kear & Ramage: 225). Μέσα από την επεξεργασία των δεδομένων, οι επιστήμονες που συμμετείχαν στο συνέδριο, συμπέραναν πως οι επιχειρήσεις που επιβίωσαν της ηλεκτρονικής κρίσης, είχαν ένα κοινό χαρακτηριστικό: τη δυνατότητα που προσέφεραν στο χρήστη για αλληλεπίδραση με την πλατφόρμα. Η έννοια του web 2.0 αναφέρεται στη νέα μορφή που παίρνει το διαδίκτυο μέσα από την κριτική στο προηγούμενο μοντέλο ψηφιακότητας και την στρατηγική υιοθέτηση ενός νέου τύπου ψηφιακής επαφής, η οποία βασίζεται στην παραγωγή περιεχομένου από τον χρήστη (user generated content). Τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν μία από τις σημαντικότερες εκφράσεις του μετασχηματισμού της διαδικτυακής χρήσης, με διακριτή παρουσία στην κοινωνική πραγματικότητα του μετανεωτερικού κόσμου. Ο ψηφιακός χώρος που υποστηρίζεται από το web 2.0 παρέχει στις κοινότητες των fan νέα μέσα μαζικής επικοινωνίας και συλλογικής απόλαυσης (Zang & Mao, 2013: 45).

Ήδη από τον καιρό που το web 2.0 βρισκόταν σε πρώιμο στάδιο, οι κοινότητες παικτών αποτέλεσαν μία από τις σημαντικότερες ομάδες με παρουσία στα κοινωνικά δίκτυα, μέσα από τα forum που συγκροτούνταν για τον σκοπό αυτό. Μέσα από τις ψηφιακές πλατφόρμες οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους και να ανταλλάσσουν πρωτότυπο ή τροποποιημένο υλικό σχετικό με το παιχνίδι. Με την ολοένα και αυξανόμενη ανάπτυξη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στη σύγχρονη εποχή, η επαφή ανάμεσα στους παίκτες παιχνιδιών ρόλων γίνεται σταδιακά ολοένα και ευκολότερη, παρέχοντας στους χρήστες των μέσων δυνατότητες οι οποίες ήταν αισθητά περιορισμένες στην αρχή του αιώνα. Οι πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης αποτελούν σημαντικό κομμάτι της καθημερινής ζωής, παρέχοντας στους χρήστες τους υπηρεσίες διασκέδασης, ενημέρωσης, πληροφόρησης, καθώς και έναν διαδικτυακό χώρο ελεύθερης διακίνησης ιδεών, προβολής απόψεων ακόμη και σύναψης προσωπικών σχέσεων. Η ολοένα και αυξανόμενη σύνδεση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης με την κοινωνική πραγματικότητα, έχει δημιουργήσει ένα τεράστιο πεδίο παραγωγής κεφαλαίου, αφενός με άμεσο τρόπο, μέσα από την αξιοποίηση των μέσων από τις ίδιες τις εταιρίες με σκοπό την προώθησή τους και αφετέρου με έμμεσο τρόπο, μέσα από την άμισθη εργασία των χρηστών. Σταδιακά ολοένα και περισσότερες εταιρίες, πανεπιστήμια, οργανισμοί και ιδρύματα αποκτούν λογαριασμούς στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, κάνοντας αισθητή την παρουσία τους στο ψηφιακό πεδίο. Οι χρήστες των μέσων έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν συναυλίες, συνεδρίες και σεμινάρια σε πραγματικό χρόνο, είναι παρόντες στα γεγονότα τη στιγμή που διαδραματίζονται, παρακολουθούν λεπτό προς λεπτό τα αποτελέσματα των εκλογών και τις εξελίξεις σε διαδηλώσεις, τη ζωντανή αναμετάδοση των εκλείψεων, την πτώση των αστεριών και την

εκτόξευση πυραύλων από τη NASA, ανεξάρτητα από το μέρος του πλανήτη στο οποίο μπορεί να βρίσκονται.

Ο θεωρητικός των νέων μέσων Henry Jenkins, μας εισάγει στον ορισμό της «κουλτούρας της σύγκλισης» (2006: 2), όπου το περιεχόμενο μπορεί και επικοινωνεί ανάμεσα σε διάφορα μέσα και με διάφορους τρόπους. Για τον Jenkins οι κοινότητες των fans αποτελούν κοινότητες οι οποίες διεκδικούν τον ενεργό ρόλο τους στην κατανάλωση των αγαπημένων τους προϊόντων (1992 :284). Οι παίκτες video games που συναντιούνται στο reddit, συσπειρώνονται γύρω από διάφορες θεματικές: μοιράζονται τον τρόπο με τον οποίο έχουν παίξει ένα παιχνίδι, ανταλλάσσουν συμβουλές, ασκούν κριτική στα αδύνατά του σημεία, εκφράζουν τη δυσαρέσκειά τους για όσα σημεία τους άφησαν ανικανοποίητους και τον ενθουσιασμό τους για εκείνα που τους προκάλεσαν θετική εντύπωση.

Όπως είδαμε παραπάνω μέσα από την παράθεση αποσπασμάτων από αναρτήσεις παικτών στο reddit, η σχέση ανάμεσα στους παίκτες και τα video games μπορεί και παίρνει διάφορες μορφές και συντελείται σε διάφορα ψηφιακά σύμπαντα. Η αφήγηση του ίδιου του παιχνιδιού και οι κανόνες που το συγκροτούν αποτελεί ένα πρώτο επίπεδο της σχέσης ανάμεσα σε παίκτη και παιχνίδι, αλλά η αλληλεπίδραση τους δεν σταματά μετά το τέλος του παιχνιδιού. Οι παίκτες δημιουργούν περιεχόμενο στις ψηφιακές πλατφόρμες, έρχονται σε επαφή με άλλους παίκτες και επεκτείνουν την εμπειρία του παιχνιδιού κάνοντας χρήση των ψηφιακών εργαλείων που έχουν στη διάθεσή τους σε κάθε εποχή. Μέσα από την ενεργή τους συμμετοχή στο ψηφιακό πεδίο, οι παίκτες διαμορφώνουν το ίδιο το προϊόν το οποίο καταναλώνουν, καθιστώντας την κατανάλωση μία συλλογική διαδικασία (Jenkins, 2016: 4). Στη σύγχρονη εποχή, ο τρόπος με τον οποίο οι παίκτες αλληλεπιδρούν με το παιχνίδι μέσα από την ψηφιακή τους παρουσία στα forum επεκτείνει την πρωταρχική αφήγηση συγκροτώντας ένα σύνολο από παράλληλες αφηγήσεις. Αυτές τις παράλληλες αφηγήσεις επιθυμώ να λάβω υπόψη μου στο πλαίσιο αυτής της εργασίας.

Μέσα από την παρουσία τους στις ψηφιακές πλατφόρμες, οι παίκτες επεξεργάζονται το περιεχόμενο των παιχνιδιών μέσα από το σχολιασμό της αφηγηματικής του λογικής, της ποιότητας των χαρακτήρων τους και του τρόπου με τον οποίο ο καθένας και η καθεμία βίωσε την εμπειρία του παιχνιδιού. Διαμοιράζονται περιεχόμενο και ανταλλάσσουν απόψεις και συμβουλές, προσθέτονταν περεταίρω περιεχόμενο στο παιχνίδι, επεκτείνοντας τα όρια του δυνητικού κόσμου όπως αυτά προδιαγράφηκαν από τους δημιουργούς τους. Εφορμώντας από τα παράγωγα της μαζικής κουλτούρας, οι παίκτες των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων προχωράνε στην παραγωγή συλλογικού έργου και διανοητικής προσπάθειας. Μέσα από την παραπάνω διαδικασία, οι fan των video games όχι μόνο προσθέτουν ένα επιπλέον επίπεδο στην προσωπική τους κατανάλωση και απόλαυση του είδους, αλλά επιπλέον προχωράνε στη συγκρότηση μίας συλλογικής ταυτότητας, ως αποτέλεσμα της συμμετοχής τους στις ψηφιακές πλατφόρμες ως μέλη μίας ή περισσότερων κοινοτήτων.

Οι δημιουργοί που απασχολούνται στη βιομηχανία της διασκέδασης αναγνωρίζουν την παραπάνω καταναλωτική πραγματικότητα, με αποτέλεσμα η ποπ κουλτούρα την εποχή της ψηφιακότητας να είναι προσαρμοσμένη με τέτοιο τρόπο ώστε να συμπεριλαμβάνει και να ενθαρρύνει την αλληλεπίδραση με το κοινό. Όπως σχολιάζει ο Jenkins «οι αφηγητές σκέφτονται πλέον την αφήγηση με όρους συμπερίληψης της συμμετοχής των καταναλωτών» (2006: 169). Η έντονη συμμετοχή του κοινού στην παραγωγή, την προώθηση και την ανακατασκευή του προϊόντος της διασκέδασης, θέτει υπό διαπραγμάτευση το δυιστικό μοντέλο που συνθέτει το σχήμα ανάμεσα σε καταναλωτή και καταναλωτικό προϊόν, καθώς από την μία η καταναλωτική διαδικασία δομείται με όρους παραγωγικούς, το δε καταναλωτικό προϊόν παρουσιάζεται ως ένα εύπλαστο δημιούργημα το οποίο αποζητά τη συμμετοχή του κοινού του προκειμένου να λάβει την τελική του μορφή. Με βάση την παραπάνω λογική, τα σύγχρονα video games δεν μπορούν να ιδωθούν ως άρτια και ολοκληρωμένα τεχνουργήματα, τα οποία φτάνουν στο τελικό επίπεδο μορφοποίησής τους πριν διοχετευθούν στην αγορά. Αντίθετα, αποτελούν αντικείμενα διαρκούς τροποποίησης, μετασχηματισμού και ανανοηματοδότησης, μέσα σε έναν φαύλο κύκλο αλληλεπίδρασης δημιουργίας και κατανάλωσης. Όπως παρατηρούν οι Zhang και Mao (2013: 48), στο πλαίσιο αυτού που ο Jenkins ορίζει ως «συμμετοχική κουλτούρα» οι κοινότητες των fan έχουν μετατραπεί σε «κοινότητες γνώσης», οι οποίες οικειοποιούνται με δημιουργικό τρόπο και μορφοποιούν υλικά τα οποία δανείζονται από τη μαζική κουλτούρα.

Κεφάλαιο 2

Jrpg και wrpg video games: Δύο ψηφιακοί κόσμοι

2.1. Η διάκριση ανάμεσα στα jrpg και wrpg video games

Τα σύγχρονα rpg έχουν αλλάξει σημαντικά σε σχέση με τις προηγούμενες δεκαετίες, μία αλλαγή η οποία οφείλεται εν μέρει στην συνεχόμενη εξάπλωση των δυτικού τύπου rpg, με την κατηγορία των μαζικών διαδικτυακών πολυχρηστικών (massively multiplayer online ή κοινώς mmo) παιχνιδιών να κερδίζει ολοένα και περισσότερο κοινό τα τελευταία χρόνια. Τα mmo παιχνίδια αποτελούν κατηγορία στην οποία εντάσσεται το ευρύτερο είδος των rpg με βασικό χαρακτηριστικό το γεγονός ότι το δυνητικό περιβάλλον προσεγγίζεται ταυτόχρονα από πολλούς παίκτες σε πραγματικό

χρόνο. Ο δυνητικός αυτός κόσμος εξακολουθεί να υπάρχει και παραμένει ενεργός ανεξάρτητα από την παρουσία του εκάστοτε παίκτη μέσα σε αυτόν (Yee, 2006: 331).

Τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων διαφέρουν από τα δυτικού τύπου (wtrpg) σε επίπεδο αισθητικής, αφήγησης και δομής, αν και τα κριτήρια διαφοροποίησης ανάμεσα στα δύο είδη παραμένουν σε γενικές γραμμές αφηρημένα. Ο ιστορικός των video games Matt Barton (2008) εντοπίζει πολιτισμικά χαρακτηριστικά στη διάκριση ανάμεσα στις δύο υποκατηγορίες παιχνιδιών ρόλων και υποστηρίζει ότι προκειμένου να κατανοήσουμε τις αναπαραστάσεις αυτές, πρέπει να τις εξετάσουμε μέσα από τις πολιτικές, ιδεολογικές και πολιτισμικές τους συνιστώσες. Μία από τις βασικές διαφορές που μπορούμε να εντοπίσουμε ανάμεσα στα δυτικά και τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων, αποτελεί η ηθική των ηρώων όπως αυτή προκύπτει μέσα από το δίκτυο των επιλογών τους. Τα δυτικά παιχνίδια ρόλων, παρουσιάζουν ένα πιο αυστηρό δυϊστικό μοντέλο, με τους χαρακτήρες να χωρίζονται με απόλυτους όρους σε καλούς και κακούς. Οι ενδιάμεσες αποχρώσεις ανάμεσα στα δύο άκρα, δεν αναπαρίστανται συχνά ενώ μόνο προσφάτως έχει αρχίσει η δυτική pop κουλτούρα και συμπεριλαμβάνει τις λεπτές γραμμές που διαχωρίζουν το τι ορίζεται ως καλό και τι ως κακό στο πλαίσιο της δυτικής φιλοσοφίας. Αντίθετα, τα ιαπωνικά παιχνίδια στέκονται με πιο κριτικό τρόπο στο δίπολο ανάμεσα σε καλό και κακό. Οι χαρακτήρες πρέπει να δράσουν πραγματοποιώντας καλές ή κακές πράξεις μέσα από τεταμένες συνθήκες και οι πράξεις αυτές δεν καθορίζουν την ποιότητα των χαρακτήρων, ούτε τους κατατάσσουν ντετερμινιστικά στην αντίστοιχη κατηγορία.

Σύμφωνα με τον σύμβουλο σχεδίασης videogames Ernest Adams (2014: 521), τα παιχνίδια ρόλων διαφοροποιούνται από τα υπόλοιπα παιχνίδια της κατηγορίας τους ως προς τις δυνατότητες που παρέχουν στο χρήστη για αλληλεπίδραση με το περιβάλλον του. Σε αυτά τα παιχνίδια οι παίκτες μπορούν να ελέγξουν τους χαρακτήρες τους από άποψη σχεδιασμού και ανάπτυξης. Οι παίκτες συνδέονται με τους δυνητικούς κόσμους των ψηφιακών παιχνιδιών διά μέσου των avatar τους, τις αναπαραστάσεις τους στους εικονικούς κόσμους (Boellstoff, 2015: 6). Ο τρόπος με τον οποίο ο παίκτης μπορεί να παρέμβει στη συγκρότηση του avatar του διαφέρει ανάμεσα στα ιαπωνικά και τα δυτικά παιχνίδια ρόλων. Ενώ τα δυτικά rpg δίνουν στους παίκτες την ελευθερία να καταναείμουν οι ίδιοι τους πόντους τους οποίους έχουν συλλέξει μέσα από τις μάχες και τις αποστολές, επιλέγοντας ποια στοιχεία των avatar τους πρόκειται να αναβαθμίσουν, στα ιαπωνικά παιχνίδια οι χαρακτήρες εξελίσσονται με πιο ομοιογενή τρόπο, βάσει σεναρίου. Έτσι, τα δυτικά παιχνίδια ρόλων παρέχουν στους παίκτες τη δυνατότητα να εξατομικεύσουν τα avatar τους σύμφωνα με τις δικές τους επιθυμίες και ανάγκες, ενώ στα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων όλοι οι παίκτες του ίδιου επιπέδου διαθέτουν παρόμοια χαρακτηριστικά.

Παρά το γεγονός ότι, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα jrpg δεν επιδιώκουν να διαμορφώσουν εξατομικευμένα για κάθε παίκτη avatar, αυτό δεν σημαίνει ότι δίνεται μικρότερη σημασία στους

πρωταγωνιστές των αφηγήσεων. Όπως αναφέρει ο θεωρητικός ψηφιακών μέσων Kenny Chow (2012:185), τα παιχνίδια αυτά «παρουσιάζουν προοδευτικές και σημαντικές δράσεις των χαρακτήρων τους με ελάχιστους μετασχηματισμούς του περιβάλλοντος ή άλλων αντικειμένων». Οι χαρακτήρες των jrpg διαθέτουν τα δικά τους χαρακτηριστικά και κατατάσσονται σε κατηγορίες με βάση αυτά: υπάρχουν για παράδειγμα οι emo (emotional) χαρακτήρες, οι θετικοί ήρωες, οι αποφασισμένοι ήρωες, ο απολύτως κακός, η αφελής προσωπικότητα και ο σούπερ κουλ χαρακτήρας. Ο ανθρωπολόγος Ian Condry (2009: 141), σε έρευνα που πραγματοποίησε σε στούντιο παραγωγής anime στην Ιαπωνία, εντοπίζει τρία χαρακτηριστικά στη βάση των οποίων εκτυλίσσεται η αφήγηση των ιαπωνικών anime, χαρακτηριστικά τα οποία θεωρώ πως ορίζουν και την αφηγηματική λογική των ιαπωνικών video games: τους χαρακτήρες, τις προϋποθέσεις και τα χαρακτηριστικά του κόσμου.

Στα jrpg δίνεται περισσότερη έμφαση στην αφήγηση, με την πλοκή του παιχνιδιού να εξελίσσεται σε μεγαλύτερη κλίμακα. Στην κεντρική δράση, η οποία είναι αρκετά μεγάλη και περίπλοκη, παρεμβάλλονται συχνά παράλληλες δράσεις και οι μάχες είναι σε γενικές γραμμές μεγαλύτερες σε ένταση, σημασία και διάρκεια. Συχνά της δράσης μεσολαβούν σκηνές διαλόγου κινηματογραφικού τύπου, στις οποίες ο παίκτης δεν έχει δράση και οι οποίες παρεμβάλλονται αποκλειστικά για τους σκοπούς της αφήγησης. Ωστόσο η μορφή της αφήγησης δεν αποτελεί από μόνη της ικανό χαρακτηριστικό για να διαφοροποιήσει τα ιαπωνικά από τα δυτικά παιχνίδια ρόλων καθώς και στη δυτική παραγωγή υπάρχουν αρκετά παραδείγματα παιχνιδιών τα οποία διακρίνονται από την δυναμική τους πλοκή.

Μία ακόμα σημαντική διαφορά ανάμεσα στα ιαπωνικά και στα δυτικού τύπου rpg, αν και πάλι όχι απόλυτος κανόνας, σχετίζεται με το τι ορίζεται από το σενάριο ως τελικός σκοπός για τους παίκτες. Τα ιαπωνικά rpg θέτουν συνήθως μεγαλύτερους στόχους, όπως για παράδειγμα η σωτηρία της ανθρωπότητας, ενώ στα δυτικά rpg το διακύβευμα είναι μικρότερης σημασίας. Βασικό χαρακτηριστικό των ιαπωνικών rpg αποτελεί η αισθητική τους, με τις χαρακτηριστικές anime αναπαραστάσεις. Η αρχιτεκτονική των πόλεων στα jrpg χαρακτηρίζεται από πιο αυστηρή δομή και οι χαρακτήρες που δεν χειρίζεται ο παίκτης (non-player characters ή κοινώς NPCs) βρίσκονται περιορισμένοι αποκλειστικά στα σημεία στα οποία ορίζει η αφήγηση.

Σε αντίθεση με τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων, τα δυτικά παιχνίδια της ίδιας κατηγορίας δίνουν λιγότερη έμφαση στην αφήγηση και τους χαρακτήρες και περισσότερη έμφαση στην αναπαράσταση και τη δράση. Το χαρακτηριστικό στυλ των ιαπωνικών anime αντικαθίσταται στα δυτικά παιχνίδια ρόλων από τη ρεαλιστική αναπαράσταση ηρώων και σκηνικών. Στις περισσότερες αναπαραστάσεις αυτής της κατηγορίας, η κεντρική αφήγηση αποτελεί απλώς ένα επιφανόμενο το οποίο κινητοποιεί τη δράση των παικτών, ενώ δίνεται έμφαση περισσότερο στις επιμέρους αφηγήσεις. Οι χαρακτήρες των δυτικών παιχνιδιών ρόλων, δεν αφορούν τον παίκτη έξω από τη δράση, καθώς η αφήγηση δεν

χτίζεται πάνω στο παρελθόν τους, ούτε και χτίζει τη σταδιακή τους εξέλιξη. Τα περισσότερα wrg εστιάζουν περισσότερο στην εξερεύνηση του περιβάλλοντος και την ελευθερία κινήσεων του παίκτη μέσα σε αυτό. Σε αρκετά από τα δυτικά παιχνίδια δράσης, το σενάριο μπορεί να επιτρέπει στον παίκτη να καθορίσει την έκβαση του παιχνιδιού με βάση τις επιλογές του. Τα διαδραστικά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, αποκτούν ολοένα και μεγαλύτερο κοινό σήμερα, με πολλές από τις μεγάλες εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών να στρέφουν το εμπορικό τους ενδιαφέρον σε αυτά. Μέσα από τη διαδικασία των πολλαπλών σεναριακών επιλογών, ο παίκτης αποκτά μεγαλύτερο έλεγχο στο παιχνίδι καθώς μπορεί να καθορίσει το τέλος του ανάλογα με τον τρόπο που θα επιλέξει να κινηθεί. Ακόμα, ενισχύει την κουλτούρα της επανάληψης καθώς ενθαρρύνει τον παίκτη να επαναλάβει το παιχνίδι, αλλάζοντας τις επιλογές του, προκειμένου να δει πως αυτές οι αλλαγές θα επηρεάσουν την έκβαση.

Οι διαφορές ανάμεσα στα ιαπωνικά και τα δυτικά παιχνίδια ρόλων, όπως αυτές διατυπώθηκαν συνοπτικά παραπάνω, δεν έχουν απόλυτο χαρακτήρα. Καθώς η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποτελεί μία κατεξοχήν παγκόσμια βιομηχανία, η τοπική παραγωγή επηρεάζεται κατά πολύ από την παγκόσμια σκηνή και τις εμπορικές της επιταγές. Σήμερα η ιαπωνική δημιουργία παιχνιδιών ρόλων αφομοιώνει χαρακτηριστικά της δυτικής και αντιστρόφως, διατηρώντας μόνο ορισμένα χαρακτηριστικά από την αρχική τους μορφή. Σε γενικές γραμμές, τα jrpg εκπροσωπούν μία πιο παραδοσιακή μορφή της ευρύτερης κατηγορίας παιχνιδιών ρόλων, η οποία διατηρεί τη σύνδεσή της με τις μορφές αφήγησης και τους κανόνες των παιχνιδιών του παρελθόντος. Αυτή η σχέση των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλου με το παρελθόν, ενθαρρύνει τη νοσταλγική κουλτούρα του retrogaming, ένα χαρακτηριστικό των ψηφιακών κοινοτήτων όπου πραγματοποίησα την έρευνά μου, στο οποίο πρόκειται να αναφερθώ αναλυτικότερα στη συνέχεια.

Τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων ήταν πολύ δημοφιλή κατά τα τέλη της δεκαετίας του '90 με αρχές '00, περίοδο κατά την οποία οι κονσόλες ιαπωνικής κατασκευής Super Nintendo και Playstation κατέκλυσαν την παγκόσμια αγορά. Σημαντικό ρόλο στη διάδοση του είδους των jrpg σε παγκόσμιο επίπεδο έπαιξε το παιχνίδι Final Fantasy VII (Square: 1997) το οποίο, αν και το έβδομο παιχνίδι της σειράς Final Fantasy, ήταν το πρώτο που κυκλοφόρησε στην Ευρώπη για την κονσόλα Playstation, το 1997. Η μεγάλη εμπορική επιτυχία του παραπάνω παιχνιδιού έκανε το είδος των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλου, που μέχρι πριν απευθυνόταν σε πιο περιορισμένο και εξειδικευμένο κοινό παικτών, ευρέως δημοφιλές, και αύξησε σε πωλήσεις τις κονσόλες Playstation. Η σταδιακή επικράτηση των παιχνιδιών mmorpg στην κατηγορία των rpg κατά τα τέλη της δεκαετίας του '00, επηρέασε αρνητικά τη δημοτικότητα των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, τα οποία έμειναν περιορισμένα στις σταθερές κονσόλες. Προκειμένου να ενταχθεί στη νέα αγορά, η ιαπωνική βιομηχανία video games παράγαγε φορητές κονσόλες, οι οποίες σταδιακά ήταν συγκρίσιμες σε ποιότητα και γραφικά με τις σταθερές

κονσόλες, με αποτέλεσμα συστήματα όπως το Nintendo DS και το Sony PSP να παράγουν μερικά από τα μεγαλύτερα αριστουργήματα του jrpg υποείδους.

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μία εκ νέου αύξηση της δημοτικότητας των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, λόγω της άνθισης που γνωρίζει η ανεξάρτητη (indie) παραγωγή, με δημιουργίες όπως τα παιχνίδια *Stardew Valley* (Concerned Ape: 2016) και *Undertale* (Toby Fox: 2015) να αγκαλιάζονται από το κοινό τους. Την αναβίωση των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων ενίσχυσε ακόμα η ενσωμάτωσή τους σε άλλα είδη ψηφιακών παιχνιδιών, όπως οι ψηφιακές νουβέλες και τα παιχνίδια προσομοίωσης. Σημαντικό παράγοντα της αναβίωσης των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων στη σύγχρονη εποχή, τον οποίο αξίζει να δούμε λίγο πιο αναλυτικά αποτελεί η ρετρό κουλτούρα και η σύνδεση των παικτών μέσα στις ψηφιακές κοινότητες μέσω της νοσταλγίας. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί θα εξετάσουμε πιο προσεκτικά τη σημασία της νοσταλγικής κουλτούρας μέσα στις ψηφιακές κοινότητες των παικτών παιχνιδιών ρόλων.

2.2. Η έννοια του retrogaming και η κατασκευή της νοσταλγίας για τα jrpg video games.

Αναφορικά με το αίσθημα της νοσταλγίας και πώς αυτό διαμορφώνει καταναλωτικές συνήθειες, η οικονομολόγος Christina Goulding (1999: 178-179) αναφέρει πως η εξιδανίκευση του παρελθόντος, βασίζεται σε μία παροντική κατασκευή που αφαιρεί οποιαδήποτε αρνητικά στοιχεία από αυτό. Μέσα από αυτό το πρίσμα μπορεί κάποιος να ξεκινήσει να καταλαβαίνει την νοσταλγική ενασχόληση των σημερινών gamers με τα retro jrpg video games. Παρά το γεγονός ότι η συντριπτική πλειονότητα των σημερινών rpg video games, βασίζεται στην εφαρμογή υψηλής τεχνολογίας και την εκμετάλλευση τεχνολογικά ανεπτυγμένων επεξεργαστών και καρτών γραφικών, οι fans των retro jrpg video games, βλέπουν σε αυτά μία εξιδανικευμένη μορφή video game που απορρίπτει την απουσία της υψηλής τεχνολογίας ως χαρακτηριστικό κατωτερότητας. Η συνέχιση κατανάλωσης και ενασχόλησης με τα retro video games οποιουδήποτε genre, βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στην απεικόνιση του παλιού – συνήθως τεχνολογικά πρώιμου – προϊόντος ως το πλέον «αγνό» και πιστό στην ιδέα του εκάστοτε genre. Όπως δείχνει η προσωπική μου έρευνα, πολλοί από τους νοσταλγούς των retro jrpg video games, είτε παίζουν είτε μεταφράζουν είτε ασχολούνται με αυτά με οποιονδήποτε τρόπο, βρίσκονταν σε παιδική ή εφηβική ηλικία όταν η αγορά των jrpg βρισκόταν σε άνθηση (δεκαετίες '80 και '90). Η νοσταλγία, λοιπόν, όπως επισημαίνει και ο Bruno Vannobergen (2004: 169), συνδυάζεται σε μεγάλο βαθμό με την «αγνότητα» που προσδίδεται κοινωνικά και πολιτισμικά στην παιδική και εφηβική ηλικία, κάτι το οποίο εν συνεχεία εσωτερικεύεται από τους μετέπειτα ενήλικες. Οι retrogamers του σήμερα νοσταλγούν, όχι μόνο την απλότητα και την ιδιαιτερότητα των

retro jrpg video games, αλλά και μία ολόκληρη εποχή στην οποία εντοπίζουν την «αγνή» απαρχή των video games.

Η αναφορά που γίνεται στο retrogaming και στη συμμετοχή των σημερινών fans των jrpg video games, αφορά σε μεγάλο βαθμό την υιοθέτηση μιας πολύ συγκεκριμένης καταναλωτικής κουλτούρας που αντιτίθεται έμμεσα και άμεσα στα mainstream ή wrpg video games. Η οποιασδήποτε μορφής ενασχόληση με ένα προϊόν όπως τα jrpg video games, που ριζώνεται φαντασιακά και πρακτικά (τεχνολογικά) στη νοσταλγία του παρελθόντος, είναι μία ακόμα μορφή κατανάλωσης. Όπως σημειώνει η Goulding (1999), η ποπ κουλτούρα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ταυτοποιητικός παράγοντας για τους fans, οι οποίοι μέσα από την κατανάλωση συγκεκριμένων προϊόντων ενδυναμώνουν την ταυτότητά τους ως retrogamers. Η οικονομολόγος, συνεχίζει εξηγώντας πως το retrogaming δεν αφορά αποκλειστικά το gaming, αλλά και τις επιλογές ρουχισμού, τις προτιμήσεις στην μουσική και στην ποπ τέχνη. Παρότι, η Goulding δεν μπαίνει στην διαδικασία να εξηγήσει πως η ποπ κουλτούρα διαχέεται μεταξύ των fans, γίνεται εύκολα κατανοητό, μέσα από την ανάλυσή της πως η νοσταλγία στην ποπ κουλτούρα δεν έχει ποτέ συγκεκριμένα συμφραζόμενα ή αναφορές. Τα προϊόντα της ποπ κουλτούρας, όπως τα retro jrpg video games αντλούν τις νοσταλγικές τους αναφορές από διάφορες περιστάσεις και περιεχόμενα των περασμένων δεκαετιών για να συνθέσουν και να κατασκευάσουν ένα νοσταλγικό αφήγημα. Αυτού του είδους η νοσταλγική κατασκευή αντλεί τη νοηματοδότησή της από την αντίθεσή της προς την mainstream κουλτούρα των video games, κομμάτι της οποίας είναι τα wrpg.

Πρέπει να σημειωθεί, βέβαια, πως στην κουλτούρα του gaming δεν υπάρχει στρατευμένη δαιμονοποίηση της mainstream κουλτούρας, αλλά πέραν αυτού είναι δύσκολο να οριστεί η mainstream video game κουλτούρα. Για αυτόν ακριβώς τον λόγο εστιάζοντας στα retro jrpg μπορεί κανείς να αντιληφθεί πως κατασκευάζονται φαντασιακά στον αντίποδα, όχι μιας καταναλωτικής συνήθειας που οδηγεί τους gamers στα wrpg, αλλά ως μία συλλήβδην διαφορετική προσέγγιση του gaming. Θα μπορούσε κανείς να πει πως η διαφορά των wrpg με τα jrpg video games, συνοψίζεται στις πολιτισμικές διαφορές της Ιαπωνίας με την Δύση, τροφοδοτώντας αυτόν τον ετεροπροσδιορισμό και τον δυϊσμό μεταξύ των δύο genres. Είναι, λοιπόν, δύσκολο να πει κανείς πως η διάκριση αφορά αποκλειστικά την κουλτούρα της κατανάλωσης. Παρόλα αυτά είναι γεγονός πως οι δύο πλευρές τροφοδοτούν η μία την άλλη ως αντιθετικές, χωρίς αυτό να σημαίνει, βέβαια, πως δεν υπάρχουν video games που πειραματίζονται και γεφυρώνουν αυτή τη διαφορά όπως το franchise του Dark Souls. Η σκληροπυρηνική αντιμετώπιση των παραγωγών των retro jrpg video games, ως προς την μηχανική των παιχνιδιών τους και την χρήση πρώιμων τεχνολογικών μέσων, δηλώνει μία ξεκάθαρη αντίθεση προς τα αντίστοιχα wrpg. Η ηθελημένη αυτή προσέγγιση απευθύνεται στην φαντασιακή αυθεντικότητα που έχει κατασκευαστεί με τον χρόνο, για τα jrpg video games, που αναγνωρίζονται

ως φορείς μιας gaming αυθεντικότητας. Αυτή η αυθεντικότητα αντλείται από τις πολιτισμικές αναφορές των retro jrpg video games, σε στερεοτυπικές αναπαραστάσεις της Ιαπωνίας, ή της Ανατολής και της Δύσης, καθιστώντας τα video games αυτά αναγνωρίσιμα από το κοινό στο οποίο απευθύνονται.

Αυτή η συνομιλία μεταξύ κοινού και προϊόντος ξεπερνάει τα όρια της οικονομολογικής προσέγγισης της προσφοράς και της ζήτησης και διαπερνά πολιτισμικά και κοινωνικά ζητήματα. Η βάση των fans των retro jrpg games δεν δημιουργήθηκε εξ αρχής καταναλωτικά, αλλά περισσότερο ιδεολογικά και ιδεαλιστικά με σαφείς κοινωνικές και πολιτισμικές αναφορές. Η αναδρομή στις πρώτες δεκαετίες των video games, αναδεικνύει την περιθωριοποίηση των video games ως ενασχόληση που κειμήνονταν από χάσιμο χρόνου έως παραβατική. Είναι εξαιρετικά δύσκολο να συζητήσει κανείς για την gaming κουλτούρα δίχως να αναφερθεί στην αντιμετώπισή της από τους non-gamers ακόμα και σήμερα. Τα κοινωνικά συμφραζόμενα που φέρουν τα retro jrpg video games είναι, μεταξύ άλλων, αυτά της αντίδρασης και της αντίστασης σε μία κοινωνία ης εργασίας που έχει ξεκάθαρα δυτικά χαρακτηριστικά, στο φαντασιακό των gamers. Αυτό που περιγράφω παραπάνω ως κοινωνική και πολιτισμική αντίσταση, ο Vanobbergen (2004: 171) το εντοπίζει και στην παιδική και εφηβική ηλικία, γεγονός που καταδεικνύει πως τα retro jrpg video games, είναι κατασκευασμένα ώστε να φέρουν ακριβώς αυτές τις χωροχρονικές αναμνήσεις της παιδικότητας, της αυθεντικότητας και της αντίστασης.

2.3. Retrogaming και η αυθεντικότητα της νοσταλγίας

Ο, θεωρητικός των ψηφιακών τεχνολογιών, Steven Jones (2008), ασχολείται εκτενώς με το πώς τα video games γίνονται αντιληπτά και καταναλώνονται από τους fans τους, αλλά και πώς καταλήγουν οι εκάστοτε fans να ακολουθούν τα συγκεκριμένα video games πέρα από το gaming κομμάτι τους. Η προσέγγισή του εστιάζει στις στρατηγικές τόσο των εταιρειών παραγωγής όσο και των ίδιων των fans. Η παρούσα εργασία, στο συγκεκριμένο σημείο, θα ασχοληθεί κυρίως με τους fans και πώς αυτοί ενεργοποιούνται, δρουν και συνιστούν μία κοινότητα γύρω από τα video games. Ο Jones ασχολείται με το video game Katamari Damacy (έτος κυκλοφορίας 2004) το οποίο ανήκει στην κατηγορία των Puzzle-Action video games. Παρότι το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν ανήκει στην κατηγορία που εξετάζω στην παρούσα εργασία, η ανάλυση του Jones βοηθάει στο να γίνει κατανοητή η κατασκευή μιας fan κοινότητας που βασίζεται στη νοσταλγία και την επί τούτου επιλογή video games που έχουν αναφορές σε παιχνίδια παλαιότερων δεκαετιών είτε από άποψη τρόπου παιχνιδιού (game mechanics) είτε από άποψη σεναρίων και χαρακτήρων. Σύμφωνα με τους fans και την εταιρεία παραγωγής του παιχνιδιού (Namco), το συγκεκριμένο video game επιθυμούσε να αναβιώσει τα

παιχνίδια πλατφόρμας (arcade) εκμεταλλευόμενο τα γραφικά και τις δυνατότητες μίας κονσόλας όπως το Playstation 2.

Η μεταφορά του είδους της πλατφόρμας (Arcade) από το «ουφάδικο» στο Playstation 2, δεν μεταφέρει μόνο μία παράδοση ενός είδους video game, αλλά μίας ολόκληρης κουλτούρας και μιας ολόκληρης εποχής. Για τους παλιούς, και όσους έχουν ζήσει αυτή την εποχή, και μοιράζονται αυτές τις μνήμες, αποτελεί συμμετοχή και μετάληψη ενός παρελθόντος. Παράλληλα, για τους νεότερους που ασχολούνται για πρώτη φορά με παιχνίδια πλατφόρμας, η επαφή με το Katamari Damacy σχετίζεται με τη συμμετοχή σε μία εποχή που το gaming ήταν πιο «αθώο», «αυθεντικό» και οι παίκτες πολύ πιο δεσμευμένοι με την κουλτούρα του ίδιου του παιχνιδιού (Jones, 2008: 54-56). Ο Jones δεν ασχολείται με το κατά πόσο είναι συνειδητή ή μη αυτή η ταύτιση με το video game, αλλά τον ενδιαφέρει να εξερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο οι fans ανακαλύπτουν τα σημειώματα του Katamari Damacy και πώς – και αν – αυτά γίνονται κατανοητά από τους fans και τους gamers που ασχολούνται με το video game. Σε κάθε περίπτωση η συλλογή πληροφοριών σχετικά με το παιχνίδι προσεγγίζει σε μεγάλο βαθμό την εστίαση της παρούσας εργασίας στα ζητήματα μετάφρασης των ιαπωνικών παιχνιδιών, ενώ το γεγονός πως ακόμα και το Katamari Damacy είναι ένα Ιαπωνικό video game με νοσταλγικά στοιχεία αφορά το ερώτημα σχετικά με τη σχέση νοσταλγίας και συμμετοχικής κουλτούρας αναφορικά με τα jrpg video games.

Όπως ακριβώς οι fans των jrpg video games ασχολούνται με την μετάφραση των παιχνιδιών αυτών από τα Ιαπωνικά σε διαφορετικές γλώσσες, έτσι και οι gamers του Katamari Damacy ασχολούνται με τη συλλογή πληροφοριών και γνώσης σχετικά με τον κόσμο του παιχνιδιού, τους χαρακτήρες, τις προσωπικές ιστορίες τους πριν από την ιστορία του παιχνιδιού, τα αντικείμενα που έχουν στην κατοχή τους και οτιδήποτε άλλο μπορεί να επιβεβαιώσει τη δέσμευσή τους με το παιχνίδι (Jones, 2008). Η δέσμευση βέβαια γίνεται ζητούμενο από τη στιγμή που η ίδια συλλογή γνώσης (lore) αποτελεί και απολαμβάνει την αναγνώρισή της ως έρευνα, καταγραφή και ερμηνεία, πρακτικών που σχετίζονται συνήθως με τη «σοβαρή εργασία» ή την ακαδημαϊκή εργασία (Jones, 2008: 58-59). Ο Jones (2008: 58-59) χρησιμοποιεί την ιαπωνική λέξη “otaku” για να χαρακτηρίσει τους «σκληροπυρηνικούς» fans που αφοσιώνονται απόλυτα στη συλλογή αυτής της γνώσης σχετικά με το video game. Αυτό στο οποίο δεν αναφέρεται ο Jones, βέβαια, είναι το στερεότυπο του εργατικού Ιάπωνα/Ασιάτη, που στην κουλτούρα του gaming και του retrogaming μεταφράζεται στον «παντογνώστη» και υπερβολικά καλό gamer, που αφοσιώνεται στην απορρόφηση της γνώσης σχετικά με το παιχνίδι. Δεν είναι τυχαίο που τόσο το Katamari Damacy όσο και τα retro jrpg video games είναι ιαπωνικής έμπνευσης και μάλιστα πολλά από αυτά διατηρούν την αρχική τους γλώσσα που είναι, φυσικά, τα Ιαπωνικά.

Ο Jones (2008: 60) χρησιμοποιεί την λέξη *connoisseur* για να περιγράψει την εμμονή με τη συλλογή γνώσης γύρω από ένα συγκεκριμένο παιχνίδι. Ο γνώστης (*connoisseur*) του παιχνιδιού, όπως αυτός του καλού κρασιού, μπορεί όχι μόνο να εκτιμήσει και να αναγνωρίσει την ποιότητα ενός παιχνιδιού αλλά αφιερώνει σαφώς πολύ χρόνο στο να γνωρίσει καλύτερα και σε βάθος το αντικείμενο της γνώσης του. Ο Jones αναγνωρίζει την «αυθεντικότητα» που φέρει η έννοια τόσο του “otaku” όσο και του “connoisseur”. Πέρα από την σοβαρότητα που φέρουν αυτοί οι όροι, ορίζουν παράλληλα ένα σύστημα και μία συστηματικότητα στην απόκτηση της γνώσης. Η οργάνωση της γνώσης αυτής σε ένα σώμα ή η περαιτέρω ερμηνεία της γίνεται όχι μόνο για την επιβεβαίωση του ίδιου του *gamer* αλλά και ως υπηρεσία προς την κοινότητα και το *fanbase* του εκάστοτε *video game*. Η αυθεντικότητα ενός *video game* και του *fanbase* του δεν μπορούν να σχετίζονται απόλυτα με την *gaming* πλευρά του, τουλάχιστον, όχι όσο το *gaming* θεωρείται ακόμα *hobby* και όχι μία ακόμα μορφή δημιουργικής ενασχόλησης, τέχνης κ.ο.κ. Η αυθεντικότητα αυτή πρέπει να σχετίζεται είτε με τεχνολογικά μέσα, ζητήματα και σημεινόμενα εργασίας και απόλυτης αφοσίωσης. Αυτό που επιστεγάει την αυθεντικότητα, όμως, είναι η συμμετοχή των *fans* και η συγκρότηση μίας κοινότητας που μοιράζεται η ταυτίζεται με τα ιδανικά του εκάστοτε *video game*. Στην περίπτωση των *arcade* καθώς και των *jprg* το *retrogaming* αφορά σε πολύ μεγάλο βαθμό το αν και κατά πόσο η κοινότητα μπορεί να παραμείνει πιστή στην αυθεντικότητα που ορίζεται από τα εκάστοτε συμφραζόμενα των *video games*.

Κεφάλαιο 3

Ρετρό και νοσταλγική κουλτούρα

Οι συλλογικότητες που ασχολούνται με τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων συνδέονται με τη ρετρό κουλτούρα των *video games*, καθώς πολλά από τα παιχνίδια που προσπαθούν να επαναφέρουν στη ζωή, είτε μεταφράζοντάς τα είτε τροποποιώντας τα αναλόγως, είναι παιχνίδια που είτε έχουν αποσυρθεί από την αγορά, είτε έχουν καταδικαστεί στην αφάνεια, καθώς έχουν υποσκιαστεί από τις καινούργιες δημιουργίες της βιομηχανίας των *video games*. Μία απλή περιήγηση στο αρχειακό υλικό της σελίδας *romhacking.net* είναι αρκετή για να διαπιστώσουμε ότι το σύνολο της δημιουργίας των φαν αφορά τροποποιήσεις των πρώτων *video games*, αυτά που χρονολογούνται στα τέλη της δεκαετίας του '90. Επιπλέον, ακόμα και το ίδιο το περιβάλλον της σελίδας *romhacking.net* διατηρεί τη σύνδεσή του με τα μέσα επικοινωνίας μεταξύ των χρηστών του παρελθόντος, με την αισθητική και το

σχεδιασμό του περιβάλλοντός της να παραπέμπει περισσότερο στα πρώτα forum παρά στις σύγχρονες ψηφιακές πλατφόρμες.

Title ▲	Alt Title	Pub	Date	Genre	Platform	Docs	Utils	Trans	Hacks
Air Sea Battle	No Alternate Title	Atari	October 1977	Action > Shooter	2600	Y	N	N	N
Airball	No Alternate Title	Tengen	1991	Puzzle	NES	N	N	N	Y
AirRace Championship	No Alternate Title	Xing Entertainment	04 March 1999	Racing	PSX	N	N	N	Y
Airwolf	No Alternate Title	Kyugo Boueki	24 December 1988	Action > Shooter	NES	N	N	Y	N
Airwolf (Acclaim)	No Alternate Title	Acclaim	June 1989	Simulation	NES	N	N	Y	N
Akazukin Cha Cha Cha	Red Riding Hood Cha Cha Cha	Sprite	1995	Action > Shooter	X68K	N	N	Y	N
Akira	No Alternate Title	Taito	24 December 1988	Adventure	NES	N	N	Y	N
Akuma-kun: Makai no Wana	Devil Boy: Trap of Hell	Bandai	24 February 1990	Role Playing	NES	N	N	Y	N
Akumajou Special: Boku Dracula-kun	I'm Kid Dracula!!	Konami	19 October 1990	Action	NES	N	N	Y	N
Aladdin	Aladdin 4	JY Company	1995	Action > Platformer	NES	N	N	Y	Y
Alcahest	No Alternate Title	Square	17 December 1993	Adventure	SNES	N	N	Y	N
Aleck Bordon Adventure 4th Story: Tower & Shaft	No Alternate Title	Aruze Corp	November 2003	Action > Platformer	N64	N	N	N	Y
Aleste (MSX2)	No Alternate Title	Compile	1988	Action > Shooter	MSX	N	N	Y	N
Alex Kidd in Miracle World	Alex Kidd no Miracle World	Sega	01 November 1986	Action > Platformer	SMS	N	Y	Y	Y
Alex Kidd in Shinobi World	No Alternate Title	Sega	August 1990	Action > Platformer	SMS	N	N	Y	N

Εικόνα 5 Romhacking.net, Games

Το φαινόμενο του retrogaming δεν αποτελεί φαινόμενο αποκλειστικά συνδεδεμένο με τη σύγχρονη εποχή. Όπως παρατηρεί ο θεωρητικός της επικοινωνίας David Heineman (2014), «οι συλλέκτες παιχνιδιών παίζουν, παρουσιάζουν και συζητούν, ψηφιακά παιχνίδια, βιντεοπαιχνίδια και arcade ήδη από το 1970». Ο Heineman εντοπίζει τη σημασία της ρετρό κουλτούρας στη συγκρότηση συλλογικής μνήμης μέσα από το κοινό βίωμα και τη συλλογική νοσταλγία των παικτών για τα video games του παρελθόντος. Αυτή η «δημοφιλής νοσταλγία» συνδέει το παρόν με το παρελθόν μέσω της υλικότητας των καταναλωτικών προϊόντων του παρελθόντος (Heineman: 2014).

Η ρετρό κουλτούρα αποτελεί κινητήριο δύναμη των συλλογικοτήτων που συγκροτούνται στη βάση των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων. Μέσα από τη συμμετοχή τους στις ψηφιακές πλατφόρμες και την προσπάθεια ανασυγκρότησης των πρώτων ηλεκτρονικών παιχνιδιών, οι παίκτες ανακαλούν ένα κοινό παρελθόν, ένα στοιχείο που συγκροτεί τη συλλογική τους ταυτότητα. Η συλλογή και ανακατασκευή των δεδομένων από τους οπαδούς των ρετρό video games, συντελεί στην ανασυγκρότηση της ιστορικής συνέχειας των παιχνιδιών και, κατά συνέπεια, των παικτών που

ακολούθησαν την ιστορική τους διαδρομή. Αυτή η ιστορική συνέχεια αποτελεί για τις κοινότητες των φαν σημαντικό σημείο επαφής καθώς πάνω σε αυτό βασίζεται η αίσθηση της κοινής εμπειρίας. Σύμφωνα με τους θεωρητικούς της τεχνολογίας Quinn Dupont και Yuri Takhteyev (2013:18) «η αξία της συλλογής και διατήρησης παλιού λογισμικού έχει αναγνωριστεί ήδη από τη δεκαετία του '80 και με τα χρόνια η αξία αυτή γίνεται ολοένα και πιο εμφανής».

Η μνήμη και, πιο συγκεκριμένα, η κοινή μνήμη των ατόμων που συμμετέχουν στις ίδιες ψηφιακές κοινότητες, αποτελεί βασικό στοιχείο συγκρότησης των κοινοτήτων αυτών. Η νοσταλγία που ομαδοποιεί τα άτομα που τη μοιράζονται, καταλήγει να εμπορευματοποιείται και να καταναλώνεται ως θέαμα. Καθώς η μνήμη, ωστόσο, είναι δημιουργική (Πετρίδης, 2011: 137), τη στιγμή που εμπορευματοποιείται, θεαματικοποιείται και καταναλώνεται το παρελθόν, την ίδια στιγμή υπόκειται σε μετασχηματισμό και τροποποίηση, παράγοντας εκ νέου καινούργια μνήμη. Συνεπώς, καταναλώνοντας το παρελθόν το υποβάλλουμε ταυτόχρονα σε μία διαδικασία τροποποίησης και ανασυγκρότησης.

Ο ανθρωπολόγος του ψηφιακού πεδίου Πέτρος Πετρίδης (2011: 141), αναγνωρίζει στα ομότιμα δίκτυα στα οποία πραγματοποίησε έρευνα, την έννοια του Gilles Deleuze (1925-1995) για την πολλαπλότητα ως «ένα σύνολο διαφορικών σχέσεων και μοναδικοτήτων (singularities) που δεν έχει ανάγκη την ύπαρξη μιας απόλυτης ενότητας για να μορφοποιηθεί ως σύστημα. Υπό αυτή την έννοια, οι ψηφιακές κοινότητες δεν χρειάζεται να ιδωθούν ως ένα ομοιογενές σύνολο ατομικοτήτων, οι οποίες μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά, αρκεί να υπάρχει ένας κοινός σκοπός. Η μεταφραστική τροποποίηση των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων αποτελεί για τις ομάδες που εξετάζω εδώ τον κοινό σκοπό, ενώ η νοσταλγία του κοινού παρελθόντος αποτελεί τον επιφανόμενο γενεσιουργό μύθο των κοινοτήτων αυτών.

Ο Benedict Anderson (2006), εξετάζοντας το φαινόμενο του εθνικισμού και της συγκρότησης των εθνών-κρατών κατά την περίοδο της νεωτερικότητας, χαρακτηρίζει τα έθνη ως «φαντασιακές κοινότητες». Ο Anderson (2006: 6-7) εντοπίζει στα έθνη ως φαντασιακές κοινότητες τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά: τα μέλη των κοινοτήτων αυτών μπορεί να μη γνωρίζονται ούτε θα γνωριστούνε ποτέ, οι κοινότητες αυτές είναι οριοθετημένες, είναι κοινότητες κυριαρχίας, κληροδοτήματα του Διαφωτισμού και της Γαλλικής Επανάστασης και, τέλος, νοούνται ως κοινότητες οι οποίες διέπονται από βαθιά και οριζόντια συντροφικότητα, ανεξάρτητα από το βαθμό ανισότητας που λαμβάνει χώρα στους κόλπους τους στην πραγματικότητα. Πραγματοποιώντας μία λογική αφαίρεση, θα μπορούσαμε να φανταστούμε τις ψηφιακές κοινότητες των παικτών που συγκροτούνται γύρω από τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων του παρελθόντος ως «φαντασιακές κοινότητες», καθώς αφομοιώνουν χαρακτηριστικά που χρησιμοποιεί ο Anderson για να αποδώσει τον παραπάνω ορισμό. Όπως και στην περίπτωση του έθνους κράτους το κατασκευασμένο παρελθόν παίζει καθοριστικό ρόλο στη

δημιουργία ενιαίας εθνικής συνείδησης, έτσι και στις κοινότητες των ρετρό παιχνιδιών το παρελθόν, η εξιδανίκευσή του και η σύνδεσή του με τη νοσταλγία, λειτουργούν καταλυτικά στη δημιουργία του αισθήματος του συν-ανήκειν. Το παρελθόν, ωστόσο, δεν αποτελεί αντικειμενικό και αμετάβλητο συντελεστή, αλλά μετασχηματίζεται ανάλογα με την αφήγηση μέσα στην οποία τοποθετείται και με τους σκοπούς τους οποίους συντελεί.

Τα μέλη των μεταφραστικών κοινοτήτων ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων του παρελθόντος, παρεμβαίνουν και τροποποιούν το παρελθόν των παιχνιδιών τόσο με μεταφορικό όσο και με κυριολεκτικό τρόπο. Ο μεταφορικός τρόπος έγκειται στην παραδοχή ότι η μνήμη του παρελθόντος χαρακτηρίζεται από την αντικειμενική πρόσληψή του στο παρόν. Έτσι, κάθε φορά που ανακαλούμε το παρελθόν μας, μέσα από τις συζητήσεις στο ψηφιακό πεδίο, το ανασυγκροτούμε και το επιστρέφουμε πίσω στην κοινότητα με μικρές διαφοροποιήσεις. Ο κυριολεκτικός τρόπος, αφορά σαφώς στην ίδια την τροποποιητική διαδικασία των παιχνιδιών, την αλλαγή των γραφικών και την ευρύτερη παρέμβαση στο περιεχόμενό του, με σκοπό την τοπική προσαρμογή.

Το ενδιαφέρον για την αναβίωση παιχνιδιών του παρελθόντος δεν παραμένει περιορισμένο στην πρωτοβουλία των παικτών, παρόλο που ένα μεγάλο μέρος του όγκου εργασίας πραγματοποιείται από αυτούς. Η κουλτούρα των σίκουελ (sequel) αποτελεί ούτως ή άλλως μία πάγια πρακτική που συνδέεται με την παραγωγή των video games, καθώς οι εταιρίες οι οποίες παράγουν video games για διεθνή χρήση και μαζική κατανάλωση, βγάζουν συνήθως σειρές παιχνιδιών και όχι αυτοτελή παιχνίδια. Παρατηρούμε τα τελευταία χρόνια μία ολοένα και αυξανόμενη τάση για επιστροφή στη ρετρό κουλτούρα, με τις δεκαετίες του '80 και '90 να έχουν την τιμητική τους. Η σύγχρονη παραγωγή κατακλύζεται από ανακατασκευές (remake), αναδημιουργίες (spinoff), συνέχειες (sequel) και έργα των οποίων η αφήγηση τοποθετείται χρονολογικά στις δεκαετίες '80-'90. Όλες οι μεγάλες σύγχρονες βιομηχανίες διασκέδασης, συμπεριλαμβανομένου του κινηματογράφου και των video games, έχουν αγκαλιάσει την αγάπη των fan για το συλλογικό τους παρελθόν, εντοπίζοντας σε αυτήν ένα νέο εμπορικό περιθώριο. Οι παραγωγές του παρόντος αναζητούν στα παιχνίδια του παρελθόντος μία νέα εμπορική επιτυχία που θα τραβήξει το ενδιαφέρον του σύγχρονου κοινού, προχωρώντας σε μεγάλη παραγωγή προϊόντων με αναφορές σε αναπαραστάσεις των τελευταίων δεκαετιών του 20^{ου} αιώνα.

Αυτή η στροφή του ενδιαφέροντος της βιομηχανίας video games προς τα κλασικά δημιουργήματα του παρελθόντος με την ανάπτυξη της κουλτούρας του retrogaming, έχει μεταβάλει τα τελευταία χρόνια τις δυναμικές, παίρνοντας από τους χρήστες και φαν του είδους το μονοπώλιο της ανακατασκευής. Σύμφωνα με τον Heineman (2014), η παραπάνω συνθήκη έχει ως αποτέλεσμα ένα μεγάλο μέρος των δραστηριοτήτων με τις οποίες παραδοσιακά ασχολούνταν οι κοινότητες των παικτών, να μεταβιβαστεί στην εταιρική παραγωγή και σταδιακά να φθίνει, λόγω της εύκολης πρόσβασης σε ρετρό παιχνίδια.

3.1. Η αγορά των video games, το retrogaming και η συμμετοχική κουλτούρα

Ο Jaako Suominen (2007) ασχολείται με τη διάχυση του retrogaming στην ποπ κουλτούρα και χρησιμοποιεί άλλες μορφές ποπ κουλτούρας, όπως την ροκ μουσική, για να δείξει πώς το retrogaming αντιμετωπίζεται από τους fans του ως μία κουλτούρα η οποία όχι μόνο είναι «ζωντανή» στο σήμερα, αλλά μπορεί να αναπαραχθεί στο σήμερα. Η αναπαραγωγή της retro κουλτούρας στο σήμερα γίνεται, σύμφωνα με τον Suominen (2007: 2), μέσω της αναμεσοποίησης. Η αναμεσοποίηση πολιτισμικών και ποπ συμφραζόμενων στο σήμερα συμβαίνει διαμέσου της ανανέωσης, επανέκδοσης ή αναδημιουργίας των πολιτισμικών ή ποπ προϊόντων στο σήμερα. Ο Suominen (2007) φέρνει, μεταξύ άλλων, το παράδειγμα των παιχνιδιών Pac-Man και Super Mario Bros, καταδεικνύοντας την επαναφορά τους στην αγορά των video games και αν και κατά πόσο αυτή η επαναφορά προσελκύει καταναλωτές οι οποίοι δεν βρίσκονται σε νεαρή ηλικία. Ο Suominen (2007) βλέπει κριτικά την προσέγγιση που εστιάζει στον «παλιμπαιδισμό» των καταναλωτών και εξηγεί πως οι καταναλωτές, που, αναπάντεχα, είναι και fans του εκάστοτε video game, δεν αναζητούν μία χαμένη παιδικότητα στα αγαπημένα τους retro video games αλλά πολύ περισσότερο τη συμμετοχή σε μία κουλτούρα που εμπεριέχει όλα αυτά τα στοιχεία παιδικότητας, «αθωότητας» και ανεμελιάς. Υπάρχει μία ενδιαφέρουσα συνομιλία μεταξύ της στερεοτυπικής απεικόνισης του gamer και του gaming ως άτομα «ασόβαρα», έως και επικίνδυνα για την σταθερότητα σοβαρών δομών όπως η οικογένεια, και των ίδιων των gamers που φαίνεται να επιδιώκουν να εσωτερικεύσουν και να γίνουν κομμάτι αυτού του στερεοτύπου.

Το ενδιαφέρον βρίσκεται στο κατά πόσο οι fans των retro video games επιλέγουν συνειδητά την κατανάλωση των προϊόντων αυτών, που τους κατηγοριοποιούν ως μετέχοντες μίας υποκουλτούρας, με συγκεκριμένα «παιδικά» και «ανώριμα» χαρακτηριστικά. Η απάντηση που δεν δίνει ο Suominen αλλά μπορεί να γίνει κατανοητή μέσα από τα συμφραζόμενα της ανάλυσης του, είναι πως η κατανάλωση των retro video games, περίπου τρεις ή τέσσερις δεκαετίες μετά την «χρυσή τους εποχή» προσδίδει στους fans/καταναλωτές την ικανότητα της εκπροσώπησης και του πράττειν (agency) αναφορικά με την ταυτότητά τους. Η ταυτότητα του gamer και του retro gamer στη συγκεκριμένη περίπτωση κατασκευάζεται αθροιστικά και συν τω χρόνω. Οι αναφορές στο παρελθόν χρησιμοποιούνται ως νοηματικές «άγκυρες» που ενεργοποιούν την μνήμη ενδυναμώνουν την υποκειμενικότητα του retro gamer. Ο Suominen (2007: 4-5) σημειώνει πως η νοσταλγία είναι από τα πρώτα πράγματα που κεφαλαιοποιούνται σχετικά με την ποπ κουλτούρα και χρησιμοποιούνται ως

μογλός πίεσης προς τους καταναλωτές που ταυτίζονται, για παράδειγμα, με την νοσταλγία του Pac-Man. Η κίτρινη φιγούρα του Pac-Man γίνεται προϊόν και δρα συμβολικά τόσο για την προσέλκυση παλιών και νέων καταναλωτών όσο και για την υπενθύμιση όλων όσων συμβολίζει το Pac-Man και η κουλτούρα των παιχνιδιών πλατφόρμας (arcade) και της δεκαετίας του '70. Ο Suominen (2007: 5) εντοπίζει στο αίσθημα της νοσταλγίας τα χαρακτηριστικά μίας συμμετοχικής κουλτούρας και δεν την αφήνει να αιωρείται ως έναν ψυχαναλυτικό όρο, προσδίδοντάς της κοινωνικά, πολιτισμικά και οικονομικά χαρακτηριστικά. Η σημασία για τα ιαπωνικά retro role playing games και την κοινότητα των fans τους έγκειται στο γεγονός πως ακολουθούν μία παρόμοια και συνειδητή πορεία προς την κατανάλωση των προϊόντων που τους ενδιαφέρουν. Το ενδιαφέρον για το retrogaming και το παρελθόν μπορεί να προσφερθεί μόνο υπό την μορφή ενός αναμεσοποιημένου προϊόντος. Ακόμα και η ενασχόληση με την μετάφραση πολλών jrpg video games από τα Ιαπωνικά σε άλλες γλώσσες, προϋποθέτει την αγορά των παιχνιδιών, κάποιων υλικοτεχνικών προγραμμάτων που θα επιτρέψουν αυτό το πόνημα κ.ο.κ. Παρόλα αυτά και η ίδια η ενασχόληση με το προϊόν είναι μέσο κεφαλαιοποίησης της νοσταλγίας, γεγονός που αυξάνει την αξία του εκάστοτε jrpg video game. Μέσα από την κεφαλαιοποίηση της νοσταλγίας, κεφαλαιοποιούνται όλα τα σημειώματα που φέρει το προϊόν που ενεργοποιεί τη νοσταλγία. Σε αυτή την περίπτωση, κεφαλαιοποιείται το στερεότυπο του gamer, η ίδια η ιαπωνική κουλτούρα του gaming, μία ολόκληρη παρελθοντική εποχή και φυσικά το ίδιο το retrogaming ως συμμετοχική κουλτούρα και ταυτότητα. Μπορεί άραγε η συμμετοχική κουλτούρα του retrogaming να υπάρξει πέρα από μία καταναλωτική έξη που επιτρέπει την συμμετοχή σε κάτι το οποίο αναπαριστά ένα παρελθοντικό χώρο και χρόνο; Η απάντηση μπορεί μερικώς να δοθεί με μία πιο προσεκτική ανάγνωση του φαινομένου της νοσταλγίας, μέσα από ένα πιο ιστορικά ενημερωμένο πρίσμα.

3.2. Το retrogaming και η κανονικοποίηση της νοσταλγίας

Στην κριτική του πάνω στην κουλτούρα νοσταλγίας, ο Stuart Tannock (1995) εντοπίζει σε αυτή τόσο στοιχεία σταθερότητας όσο και στοιχεία αστάθειας. Πιο συγκεκριμένα, ο Tannock (1995: 455-456), συζητάει για τη νοσταλγία αφενός με όρους συντηρητισμού κι αφετέρου με όρους διάσπασης της βεβαιότητας του παρόντος: από τη μία η επιστροφή σε μία κανονικότητα που είναι «μυθολογικά» κατασκευασμένη και από την άλλη μία μη-κανονικότητα ως αντίδραση στον συντηρητισμό του παρόντος. Σε κάθε περίπτωση, ο Stuart Tannock, επιδιώκει την ανάλυσή του μέσα από την ανάγνωση ιστορικών συνεχειών και α-συνεχειών, μέσα από τις οποίες η νοσταλγία αποκτάει χώρο και χρόνο, νόημα και θέση εντός διάφορων πολιτικών – συντηρητικών ή μη. Για τον Tannock

(1995: 457) το αίσθημα της νοσταλγίας προϋποθέτει μία τομή στο παρελθόν, η οποία δρα ως καταλύτης στην κατασκευή της νοσταλγίας. Η νοσταλγική κουλτούρα εστιάζει πάντα στον χώρο και τον χρόνο πριν από αυτή την τομή συνήθως αδιαφορώντας για οποιεσδήποτε ιστορικές ασυνέχειες και ομαλοποιώντας οποιαδήποτε ιστορικά στοιχεία που δεν ταιριάζουν με τη νοσταλγική αφήγηση. Αναπάντεχα βέβαια η νοσταλγία ως συναίσθημα δεν μπορεί παρά να κατασκευαστεί ως μία παρατεταμένη ιστορική ασυνέχεια που αποτελεί σχεδόν μία μυθολογική αποτύπωση του παρελθόντος.

Είναι, βέβαια, ακριβώς η κατασκευή της νοσταλγίας μέσα από ιστορικές ασυνέχειες που επιτρέπει την κατασκευή κοινοτήτων, ταυτοτήτων και ιδεολογιών στο παρόν, ως προεκτάσεις ενός εξιδανικευμένου παρελθόντος. Το παρόν είναι σε κάθε περίπτωση δυσκολότερο και αδιανόητο χωρίς τους εξιδανικευτικούς μηχανισμούς της νοσταλγίας (Tannock, 1995: 457-458). Ο Tannock (1995: 458) φαίνεται να καταλήγει στην ανάγνωση της νοσταλγίας ως ενός μηχανισμού άμυνας απέναντι στις κρίσεις και τις δυσοίωνες αλλαγές του παρόντος – ως ενός μηχανισμού προσέγγισης μιας ιδανικής πραγματικότητας και αποξένωσης από το οδυνηρό παρόν. Παρόλα αυτά η νοσταλγία δεν λειτουργεί αποκλειστικά ως υπεκφυγή από το παρόν, αλλά και ως ανάκτηση ορισμένων αξιών – ένας χώρος και χρόνος που είναι πιθανότατα πέρα από το παρελθόν και το παρόν και κινείται ενδιάμεσως των κοινοτήτων και των υποκειμενικοτήτων. Κατά αυτόν τον τρόπο η νοσταλγία λειτουργεί όχι μόνο εξιδανικευτικά αλλά και ως «γιατρεία» πάνω στις ασυνέχειες του παρόντος, στις «πληγές» που μπορεί τα υποκείμενα και οι κοινότητες να νιώθουν στο παρόν (Tannock, 1995: 458-459).

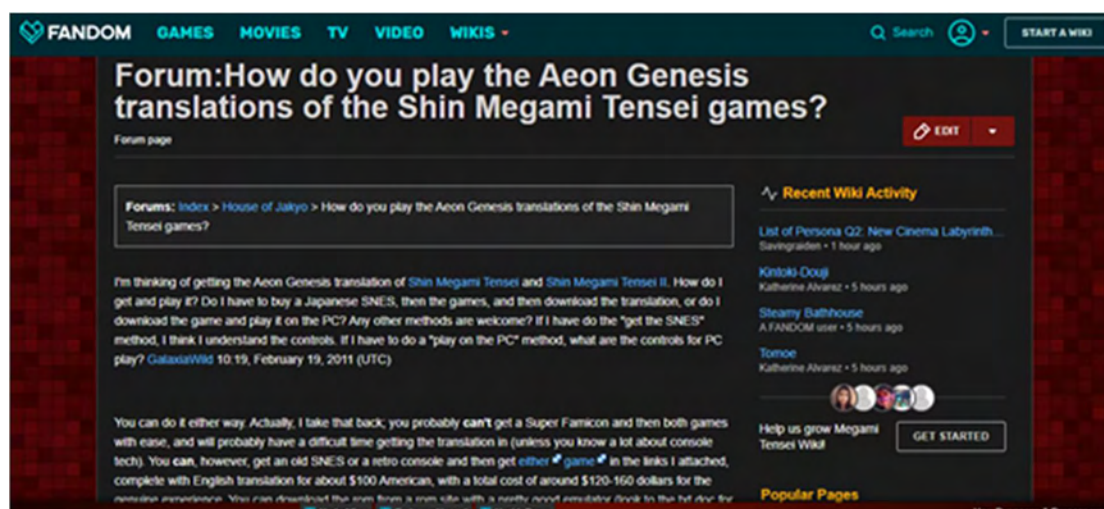
Η μεγάλη και συστηματική κριτική που ασκεί ο Tannock (1995: 459) πάνω στην κουλτούρα της νοσταλγίας εστιάζει κυρίως στην συστηματικοποίηση της νοσταλγίας από τον νεοφιλελεύθερο καπιταλισμό και την Δυτική ποπ κουλτούρα, ως ενός μηχανισμού που αποτρέπει την εστίαση των υποκειμένων στα προβλήματα και τη δυσαρέσκεια του παρόντος. Η συστηματικοποίηση της νοσταλγίας, όμως, σαν μηχανισμός άμυνας δημιουργεί χώρους και χρόνους όπου η νοσταλγία λειτουργεί ιδρυματικά (Tannock, 1995: 459). Αυτή η ιδρυματοποίηση αρχικά φαίνεται να περιορίζει την αντίσταση, αλλά παράλληλα σχηματίζονται χώροι και χρόνοι δράσης που παρότι συστηματικοποιημένοι ενέχουν τη δυνατότητα αντίστασης στο παρόν, ακριβώς επειδή τα υποκείμενα μπορούν και μετέχουν ιδανικών αντίστασης και αντίδρασης, τα οποία αντλούν από το παρελθόν. Το μεγαλύτερο, όμως, πρόβλημα που δημιουργείται με τη συστηματικοποίηση της νοσταλγίας είναι πως η αλλαγές, καθώς και η ικανότητα του πράττειν (agency) βρίσκονται και αφορούν πάντα εξωτερικούς και εξωγενείς παράγοντες – πέρα από την νοσταλγική κοινότητα (Tannock, 1995: 460).

Συνεπώς, η νοσταλγική κουλτούρα γύρω από τα retro ιαπωνικά rpg video games, μπορεί να θεαθεί με τους ίδιους όρους – ως μία κοινότητα που άγεται από εξωτερικού τύπου ερεθίσματα,

προσπαθώντας να ανακατασκευάσει έναν χαμένο κόσμο του gaming. Παρά τις οποιεσδήποτε τάσεις προς αντίσταση, το retrogaming ως νοσταλγική κουλτούρα, συγκροτείται ετεροπροσδιοριστικά από το παρόν και το αφορά περισσότερο από ποτέ ο κανόνας της προσφοράς και της ζήτησης. Η παραγωγή retro jrpg video games είναι ένας από τους μοχλούς μεταβολής της ίδιας της κουλτούρας του retrogaming δημιουργώντας μία συνθήκη αλληλεξάρτησης μεταξύ του προϊόντος και του νοσταλγού καταναλωτή.

Κεφάλαιο 4

Μεταφραστικές πρωτοβουλίες και κοινωνικά δίκτυα



Εικόνα 6 Fandom, Aeon Genesis

Μία συχνή πρακτική των παιχτών ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων η οποία συνδέεται με την κουλτούρα του retrogaming, είναι η προσπάθεια να μεταφράσουν τα παιχνίδια τα οποία δεν έχουν προσαρμοστεί για διεθνή κατανάλωση. Η μαζική κατανάλωση των video games παγκοσμίως και ο διεθνής χαρακτήρας του κοινού του είδους, έχει προκαλέσει τις τελευταίες δεκαετίες έκρηξη της διεθνούς παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών. Η μεταφραστική διαδικασία αποτελεί σημαντική παράμετρο της σύγχρονης παγκόσμιας παραγωγής video games. Σήμερα, καθώς οι πωλήσεις σε ξένες αγορές αποτελούν προϋπόθεση για την εμπορική επιτυχία ενός καινούργιου παιχνιδιού, η διαδικασία της τοπικής προσαρμογής είναι προ-απαιτούμενο για τα περισσότερα στούντιο παραγωγής. Όπως επισημαίνει ο θεωρητικός των video games Jérémie Pelletier-Gagnon (2011: 38), «η καθιέρωση

ομάδων εντοπισμού από τα στούντιο ανάπτυξης εφαρμογών, αποτελεί σημαντικό τομέα της επιχειρηματικότητας». Η προσαρμογή των παιχνιδιών στο διεθνές κοινό δεν ήταν πάντοτε μέρος του επιχειρηματικού πλάνου των εταιριών παραγωγής video games, γεγονός που μετέθεσε ένα μέρος της μεταφραστικής εργασίας στις κοινότητες των φαν. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί πρόκειται να εξετάσω τη μεταφραστική πρακτική η οποία πραγματοποιείται από τους fans για τους fans ως μία μορφή μη αμειβόμενης εργασίας, η οποία εμπίπτει στις αρχές της «ψηφιακής οικονομίας», όρος ο οποίος περιγράφει τους μετασχηματισμούς που διέπουν από τη μία τη μετανεωτερική πολιτισμική οικονομία και από την άλλη τη βιομηχανία της πληροφορίας (Terranova, 2000: 35).

Η έλευση του web 2.0 σηματοδότησε για τους χρήστες του διαδικτύου την εύκολη πρόσβαση και το διαμοιρασμό περιεχομένου. Μέσα από αυτή τη νέα μιντιακή συνθήκη οι παίκτες video games απέκτησαν πρόσβαση σε έναν μεγάλο όγκο υλικού, σε παιχνίδια ιαπωνικής παραγωγής τα οποία δεν είχαν κυκλοφορήσει στη διεθνή αγορά. Με την πρόσβαση σε αυτή τη νέα, συνήθως πειρατική αγορά, η γλωσσική προσαρμογή των ιαπωνικών video games κατέστη αναγκαία (Zhang και Mao: 2013, 51-52). Οι Zhang και Mao (2013: 52) ανιχνεύουν τη δημιουργία των πρώτων μεταφραστικών κοινοτήτων στις αρχές της δεκαετίας του '00 από fan των ιαπωνικών comics και video games.

Μία μεταφραστική απόπειρα μπορεί να αποτελεί ατομική ή συλλογική δουλειά, ανάλογα με τον όγκο εργασίας που απαιτείται σε κάθε περίπτωση. Η διαδικασία του romhacking, η οποία απαιτείται για την παραγωγή του τελικού, μεταφρασμένου προϊόντος, απαιτεί μία σειρά από τροποποιήσεις στον κώδικα του παιχνιδιού, οι οποίες συνοψίζονται στην αποκωδικοποίηση του κειμένου, στην επεξεργασία των γραφικών και στην τελική μετάφραση (Sánchez, P. M., 2009: 171-175). Οι μεταφράσεις των βιντεοπαιχνιδιών κονσόλας από τους φαν, συνήθως περιορίζονται στην τροποποίηση αποκλειστικά μίας εικόνας δυαδικού αρχείου ROM του παιχνιδιού. Οι αντίστοιχες μεταφράσεις παιχνιδιών H/Y από την άλλη πλευρά, έχουν περισσότερες δυνατότητες, καθώς επιτρέπουν τη μετάφραση μεγαλύτερου μέρους αρχείων σε όλο τον κατάλογο του παιχνιδιού, τα οποία αρχεία είναι τροποποιημένα και διανεμημένα ως «μπαλώματα» (patch) από τους χρήστες.

Στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος των κοινοτήτων οι οποίες ασχολούνται με τη μετάφραση παιχνιδιών, βρίσκονται τα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν στην Ιαπωνία τις τελευταίες δεκαετίες του 20^{ου} αιώνα, αλλά δεν μεταφέρθηκαν ποτέ στις δυτικές αγορές. Οι μεταφράσεις αυτές ήταν κατά κανόνα από την ιαπωνική στην αγγλική γλώσσα, η οποία και χρησιμοποιούνταν στη συνέχεια για μεταφράσεις σε άλλες γλώσσες. Πέρα από την επεξεργασία αμετάφραστων παιχνιδιών του παρελθόντος, οι fan προσεγγίζουν μεταφραστικά και σύγχρονα παιχνίδια των οποίων η αγγλική εκδοχή δεν έχει ανακοινωθεί εντός ενός έτους από την κυκλοφορία του στην Ιαπωνία.

Το μεταφραστικό έργο των φαν μπορεί να έχει και διορθωτικό χαρακτήρα, σε επίσημες μεταφράσεις τις οποίες οι παίκτες θεωρούν προβληματικές. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί το

παιχνίδι Bionic Commando (Capcom: 1987), του οποίου ο επίσημος τίτλος κυκλοφορίας στην Ιαπωνία ήταν «Άκρως απόρρητο: Η ανάσταση του Χίτλερ» (Hittorā no Fukkatsu: Toppu Shīkuretto). Η αφήγηση της ιαπωνικής εκδοχής του Bionic Commando, διαδραματίζεται σε ένα παράλληλο μεταπολεμικό σύμπαν, με επίκεντρο δύο κράτη σε εμπόλεμη κατάσταση: την Ομοσπονδία (federation) και την Αυτοκρατορία (Empire). Ο παίκτης, ο οποίος συνδέεται με τις Ομοσπονδιακές Δυνάμεις (Federation Forces), έχει ως στόχο να σταματήσει τα μυστικά σχέδια της Αυτοκρατορίας, η οποία αποτελεί νεοναζιστικό σχηματισμό με τελικό σκοπό την ανάσταση του Χίτλερ. Η μεταφορά του παιχνιδιού στη Βόρεια Αμερική, ένα χρόνο μετά την επίσημη κυκλοφορία του στην Ιαπωνία, συνοδεύτηκε από μία σειρά τροποποιήσεις στο περιεχόμενο του παιχνιδιού, με σκοπό την αποσύνδεσή του από τις ναζιστικές αναφορές. Οι χρήστες της πλατφόρμας romhacking.net ανέλαβαν το έργο να άρουν τη «λογοκρισία», προσαρμόζοντας την επίσημα μεταφρασμένη εκδοχή στο πρωτότυπό της. Όπως χαρακτηριστικά επισημαίνει η σελίδα:

Η επίσημη ιαπωνική εκδοχή του Bionic Commando (Hitler no Fukkatsu: Top Secret) υπέστη ορισμένη λογοκρισία προτού δημοσιευθεί στα αγγλικά. Λόγω της αυστηρής πολιτικής λογοκρισίας της Nintendo, όλες οι αναφορές στο ναζιστικό κόμμα, όπως οι σβάστικες και η λέξη «Ναζί», είχαν αντικατασταθεί από μη-προσβλητικό υλικό. Αυτό το χακάρισμα αποσκοπεί στο να κάνει το παιχνίδι περισσότερο σαν το ιαπωνικό του ανάλογο. Μερικά γραφικά έχουν αλλάξει και οι 'budd' είναι τώρα Ναζί. Μερικά χρώματα στην παλέτα σκούρυναν επίσης, καθώς η Nintendo ένοιωσε ότι ήταν απαραίτητο να φωτίσει λιγάκι τα πάντα. Επίσης, ορισμένα κομμάτια του σεναρίου ξαναγράφηκαν/διορθώθηκαν, συμπεριλαμβανομένης δυστυχώς και μίας διάσημης αναφοράς από έναν στρατιώτη σε μία από τις ουδέτερες ζώνες.¹⁹

Στην τοπική προσαρμογή του για το δυτικό κοινό, το παιχνίδι Bionic Commando υπέστη σημαντική τροποποίηση σε μία διαδικασία να αποσυνδεθεί από όλα τα κομμάτια τα οποία αναφέρονται ή αναπαριστούν το ναζιστικό κόμμα. Η κοινότητα των fan του είδους των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, όχι μόνο άσκησε κριτική στην απόφαση της εταιρίας Nintendo να προσαρμόσει το παιχνίδι στο δυτικό κοινό αλλάζοντας ριζικά το περιεχόμενό του, αλλά παρενέβη αποφασιστικά στο τροποποιημένο παιχνίδι, σε μία προσπάθεια να το φέρει πιο κοντά στο ιαπωνικό του πρωτότυπο, μέσα από την μεταφραστική τροποποίησή του, η οποία ολοκληρώθηκε τον Ιούλιο του 2017²⁰.

Μέσα από τη συμμετοχή τους στις ψηφιακές πλατφόρμες, οι παίκτες προχωράνε σε εντατική παραγωγή άμισθης μεταφραστικής εργασίας, η οποία συμβάλει στην περαιτέρω αύξηση της αξίας του

¹⁹ Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2019 από το <https://www.romhacking.net/hacks/82/>

²⁰ Ανακτήθηκε στις 6 Μαΐου 2020 από το <https://www.romhacking.net/translations/2031/>

πρωταρχικού προϊόντος. Ιδιαίτερως, με την αναβίωση της δεκαετίας του '90 σήμερα, τα ιαπωνικά παιχνίδια της τελευταίας δεκαετίας του 20^{ου} αιώνα λαμβάνουν εκ νέου αξία, μέσα από τους μετασχηματισμούς και τις τροποποιήσεις που έχουν υποστεί το διάστημα που έχει μεσολαβήσει. Οι παίκτες των σύγχρονων video games συνομιλούν με το καταναλωτικό προϊόν ως μέρος της σύγχρονης καταναλωτικής διαδικασίας και η σχέση ανάμεσα σε καταναλωτή και καταναλωτικό προϊόν είναι δυναμική. Όπως επισημαίνουν οι θεωρητικοί επικοινωνίας και νέων μέσων Weiyu Zhang και Chengting Mao (2013: 13), όλη αυτή η παραγωγή άμισθου έργου δεν θα ήταν εφικτή αν και οι ίδιοι οι φαν δεν ωφελούνταν από αυτήν.

Ενδεικτικό παράδειγμα της αλληλεπίδρασης των παικτών των ιαπωνικών παιχνιδιών και χρηστών των ψηφιακών πλατφορμών με τα καταναλωτικά προϊόντα, αποτελεί η περίπτωση του διαδικτυακού κινήματος Operation Rainfall, το οποίο διαδραματίστηκε στο ψηφιακό πεδίο από το 2011 έως το 2015. Το Operation Rainfall, γνωστό και ως oprainfall, απαρτίζεται από «μία ομάδα από φαν με πάθος για τα παιχνίδια»²¹. Σύμφωνα με την αυτοπαρουσίασή τους, η ομάδα του oprainfall συγκροτήθηκε αρχικώς προκειμένου να στηρίξει μία καμπάνια γλωσσικής τοπικοποίησης ορισμένων ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων της Nintendo. Η καμπάνια Operation Rainfall, η οποία πήρε τη μορφή διαδικτυακού κινήματος, στέφθηκε με επιτυχία καθώς η Nintendo όντως ανακοίνωσε την κυκλοφορία των παιχνιδιών για το κοινό της Δύσης. Μετά το τέλος της καμπάνιας τους, τα μέλη της ομάδας διατήρησαν τη ηλεκτρονική τους σελίδα ως ένα ψηφιακό χώρο αφιερωμένο στους φαν των ιαπωνικών video games.

Η περίπτωση του Operation Rainfall καταδεικνύει την επίδραση που μπορούν να έχουν οι κοινότητες των φαν στην προώθηση ενός video game και συγκεκριμένα, στην περίπτωση που εξετάζω εδώ, στη γλωσσική τοπικοποίησή του. Δεδομένης της παγκόσμιας αγοράς στην οποία υπάγεται η βιομηχανία των video games σήμερα, είναι λιγότερες οι περιπτώσεις παιχνιδιών που δεν είναι μεταφρασμένα τουλάχιστον στα αγγλικά. Σε αυτές τις περιπτώσεις, ωστόσο, οι φαν κοινότητες αντιδρούν ασκώντας πίεση στις εταιρίες ώστε να μεταφραστούν. Όταν ένα παιχνίδι παραμένει αμετάφραστο, οι κοινότητες των παικτών επιστρατεύουν τα δικά τους μέσα ώστε να καλύψουν το μεταφραστικό κενό. Οι ερασιτεχνικές μεταφράσεις των φαν κοινοτήτων γίνεται συνήθως από περισσότερους από έναν μεταφραστές. Οι χρήστες που συμμετέχουν στις μεταφραστικές πλατφόρμες μεταφράζουν ο κάθε ένας από ένα μέρος του παιχνιδιού και το τελικό προϊόν είναι αποτέλεσμα συλλογικής εργασίας.

²¹ Ανακτήθηκε στις 15 Ιουλίου 2019 από το <http://operationrainfall.com/about-oprainfall/>

4.1.Aeon Genesis

Όπως αναφέρεται και στην εισαγωγή αυτής της εργασίας, ο ψηφιακός χώρος του romhacking.net με παρέπεμψε στο μεταφραστικό forum Aeon Genesis. Η συνομιλία των μελών της κοινότητας του Aeon Genesis συντελείται μέσω της ψηφιακής πλατφόρμας discord, η οποία αποτελεί πλατφόρμα άμεσης φωνητικής ή/και γραπτής επικοινωνίας. Η συνομιλία του Aeon Genesis μέσα στην πλατφόρμα του discord αποτελεί τον ψηφιακό τόπο μέσα στον οποίο λαμβάνει χώρα η διαδικασία ανάθεσης και κατανομής των μεταφραστικών κομματιών, η επικοινωνία μεταξύ των μεταφραστών αναφορικά με ζητήματα που μπορεί να αντιμετωπίζουν κατά τη μεταφραστική διαδικασία, καθώς και η δημιουργία ενός μεταφραστικού δικτύου το οποίο επιστρατεύεται για την υλοποίηση ενός μεγάλου έργου. Μέσα από τα forum που διαχειρίζεται η ομάδα γίνεται ανάθεση ευθυνών και καταμερισμός εργασιών για τα διάφορα project, έλεγχος της προόδου του κάθε επιμέρους σταδίου της εργασίας και ανταλλαγή τεχνικών συμβουλών και τεχνογνωσίας. Οι χρήστες της πλατφόρμας, ωστόσο, δεν παραμένουν περιορισμένοι στα ζητήματα που αφορούν τις μεταφραστικές εργασίες, αλλά χρησιμοποιούν το forum και για την προσωπική τους επικοινωνία με άλλους χρήστες, την ανάρτηση memes και άλλων χιουμοριστικών post σχετικών με τις θεματικές της ομάδας. Οι συμμετέχοντες στην ομάδα έχουν ως τελικό σκοπό να εξοικειωθούν κι εκείνοι με την ιαπωνική γλώσσα προκειμένου να μπορέσουν κάποια στιγμή να συνεισφέρουν με τον τρόπο αυτό στο μεταφραστικό έργο της ομάδας. Η συνεργασία των μελών της ομάδας του Aeon Genesis στο discord διέπεται από κανόνες, μερικούς από τους οποίους απαριθμεί ο Gideon σε σχετική του ανάρτηση. Συνοπτικά, πέρα από την επαναλαμβανόμενη και εμφανική έκκληση του Gideon προς τους χρήστες να μην συμπεριφέρονται «σαν μαλάκες», οι κανόνες που θέτει ο διαχειριστής της σελίδας αφορούν αφενός στο να μην διαμοιράζονται οι χρήστες «μη ασφαλές για εργασιακό περιβάλλον» (Not Safe For Work ή NSFW) περιεχόμενο, το οποίο αφορά γυμνό, σεξουαλικό, βίαιο ή άλλο περιεχόμενο που μπορεί αν εκθέσει τον εκάστοτε χρήστη αν εντοπιστεί να βλέπει στο περιβάλλον της εργασίας του και αφετέρου να μην ζητάνε πρόσθετα μεταφράσεων ή αναβαθμίσεις που δεν έχουν δημοσιοποιηθεί ακόμα.

Οι συνομιλίες που φιλοξενούνται στο discord χωρίζονται σε θεματικούς διακομιστές (server). Προκειμένου να συμμετέχουν οι χρήστες στον κάθε θεματικό διακομιστή, χρειάζεται να προσκληθούν μέσω υπερσυνδέσμου από κάποιον άλλο χρήστη- μέλος του διακομιστή. Στη δική μου περίπτωση, η πρόσκλησή μου στο διακομιστή του Aeon Genesis έγινε από τον ίδιο τον διαχειριστή, τον Gideon, ο οποίος κατέχει περίοπτη θέση στη συγκεκριμένη κοινότητα παικτών. Σύμφωνα με το romhacking.net «η Aeon Genesis αποτελεί δημιούργημα αποκλειστικά ενός χάκερ, του Gideon Zhi, ο οποίος αναθέτει

σε άλλα άτομα διάφορες εργασίες, μία από τις οποίες είναι και η μετάφραση»²². Ο Gideon Zhi, ιδρυτής του Aeon Genesis, αποτελεί ένα μυστηριακό πρόσωπο στο χώρο των μεταφραστικών φόρουμ, με τους παίκτες συχνά να αναρωτιούνται αν είναι πραγματικά άνθρωπος ή μηχανή, λόγω του εντατικού τρόπου με τον οποίο εργάζεται και ολοκληρώνει τις μεταφράσεις.

Ο διακομιστής του Aeon Genesis χωρίζεται σε διάφορες υποκατηγορίες/ κανάλια (channels) συζητήσεων, οι οποίες διακρίνονται σε δύο ευρύτερες κατηγορίες: σε γενικές (general) και τεχνικές (technical). Στη γενική κατηγορία βρίσκουμε τους κανόνες λειτουργίας του forum (#rules), νέες κυκλοφορίες παιχνιδιών (#news-releases), συζητήσεις γενικού περιεχομένου (#general), καθώς και μία θεματική στην οποία οι χρήστες μοιράζονται στιγμιότυπα οθόνης από τη μεταφραστική τους δουλειά, όσο αυτή βρίσκεται ακόμα σε εξέλιξη (#screenshot-dump). Στο πλαίσιο αυτού του κεφαλαίου, θα σταθώ κυρίως στην τεχνική κατηγορία καναλιών, η οποία αφορά τη μεταφραστική δουλειά των χρηστών και τις τροποποιήσεις που πραγματοποιούν σε συγκεκριμένα παιχνίδια. Η τεχνική κατηγορία χωρίζεται σε τέσσερα επιμέρους κανάλια: ανάπτυξη λογισμικού (#development), χακαρίσματα και μεταφράσεις (#hack-and-translate), τεχνολογίες (#tech) και αναφορές καθηκόντων και σφαλμάτων (#task-and-bug-report).

Στο κανάλι #development συμμετέχουν κυρίως οι χρήστες οι οποίοι έχουν αναλάβει ή πρόκειται να αναλάβουν κάποιο μέρος ενός έργου τροποποίησης. Παρόλο που η έρευνά μου πραγματοποιήθηκε, όπως αναφέρω στο εισαγωγικό κομμάτι της εργασίας, κατά το διάστημα από τον Ιούλιο μέχρι τον Σεπτέμβριο 2019, χρησιμοποίησα ως υλικό μου ολόκληρη τη συνομιλία που λαμβάνει χώρα στο κανάλι #development, η οποία ξεκινάει τον Απρίλιο του 2017 και εξακολουθεί να διαδραματίζεται μετά το τέλος της ερευνητικής μου διαδικασίας. Η συγκεκριμένη συνομιλία που πραγματοποιήθηκε μέσα στο κανάλι #development αφορά στην ολοκλήρωση ενός μεγάλου μεταφραστικού έργου, το οποίο η μεταφραστική σελίδα Aeon Genesis ανέλαβε να φέρει σε πέρας. Πρόκειται για τη μετάφραση συνολικά εννέα παιχνιδιών της σειράς Super Robot Wars (Bandai Namco Entertainment, 1991-2019). Το μεταφραστικό αυτό έργο αποτέλεσε για τους υποστηρικτές του ένα πολυετές εγχείρημα, μέρος του οποίου παραμένει ακόμα και σήμερα ανολοκλήρωτο.

Ο διαχειριστής της σελίδας Gideon, φαίνεται να έχει κεντρικό ρόλο στη συνομιλία, τόσο ως βασικός προγραμματιστής όσο και ως συντονιστής, παρέχοντας στην υπόλοιπη ομάδα το πρωτογενές προς επεξεργασία υλικό. Μαζί με τον Gideon, βασικός προγραμματιστής του μεταφραστικού έργου των παιχνιδιών Super Robot Wars είναι ο χρήστης TheMajinZenki. Έχοντας ολοκληρώσει το πρώτο

²² Ανακτήθηκε στις 16 Ιουλίου 2019 από το <https://www.romhacking.net/community/2/>

μέρος της δουλειάς τους, οι δύο χρήστες επιστρέφουν στα μέλη της υπόλοιπης κοινότητας προκειμένου να πραγματοποιήσουν με τη σειρά τους μικρές διορθώσεις στο ήδη επεξεργασμένο υλικό, να μοιραστούν εντυπώσεις, σχόλια και παρατηρήσεις. Η ανάρτηση που ανοίγει τη συνομιλία στο κανάλι #development πραγματοποιείται από τον Gideon και αφορά στο διαμοιρασμό μέρους της δουλειάς του με την υπόλοιπη κοινότητα των παικτών. Ο Gideon δίνει πολύ αναλυτικές τεχνικές οδηγίες στην υπόλοιπη κοινότητα αναφορικά με το πώς θα κατεβάσουν και πως θα εγκαταστήσουν το τροποποιημένο παιχνίδι, τι να προσέξουν από άποψη εντολών και προγραμματισμού και ποια είναι τα σημεία που χρήζουν περαιτέρω τροποποίησης. Στην ανάρτηση αυτή, ο Gideon ενημερώνει τους υπόλοιπους χρήστες αναφορικά με την πρόοδό του, μέχρι ποιο σημείο έχει προχωρήσει τη δουλειά του και τι υπολείπεται μέχρι να πάρει το υπό τροποποίηση προϊόν την τελική του μορφή.

Η διαρκής επικοινωνία ανάμεσα στα μέλη που δουλεύουν συλλογικά πάνω σε μία τροποποίηση, είναι επιτακτική και αποτελεί σημαντική προϋπόθεση για ένα άρτιο αποτέλεσμα. Ο χρήστης TheMajinZenki επισημαίνει αυτήν την ανάγκη, ενθαρρύνοντας την υπόλοιπη ομάδα να ζητάει συνεχώς διευκρινήσεις. Η Terranova (2000: 46) αναγνωρίζει στην «εργασία της γνώσης», η οποία χαρακτηρίζει την ψηφιακή μας δραστηριότητα, το χαρακτηριστικό ότι είναι «εκ φύσεως συλλογική», ότι αποτελεί πάντοτε το αποτέλεσμα συλλογικής και κοινωνικής παραγωγής γνώσης». Παρά το γεγονός ότι υπάρχει γενικός έλεγχος της μεταφραστικής διαδικασίας από όλα τα μέλη που συμμετέχουν σε αυτήν, υπάρχει και κάποια σχετική ελευθερία όσον αφορά στα επιμέρους τμήματα που αναλαμβάνει ξεχωριστά ο κάθε μεταφραστής. Όταν κάποιος από τους μεταφραστές ζητάει βοήθεια σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο της μετάφρασης, οι υπόλοιποι χρήστες ενώ είναι διατεθειμένοι να βοηθήσουν, επισημαίνουν αυτή τη μορφή ελευθερίας. Όπως αναφέρει ο χρήστης TheMajinZenki, απαντώντας σε σχετική ερώτηση άλλου χρήστη, «είναι δική σου μετάφραση, μπορείς να κάνει ό,τι θέλεις».

Η εργασία πάνω σε μία τροποποίηση απαιτεί από τους χρήστες έντονη δέσμευση με την κοινότητα. Οι χρήστες οφείλουν να είναι διαθέσιμοι για τις ανάγκες της δουλειάς τους ανά πάσα στιγμή. Τα ωράρια εργασίας είναι ελαστικά και οι χρήστες μπορεί να κληθούν να δώσουν διευκρινήσεις ή και να επιστρέψουν στην επεξεργασία του παιχνιδιού ανεξάρτητα από την ώρα ή τη μέρα. Ο χρήστης TheMajinZenki δίνει αναφορά στην υπόλοιπη ομάδα σε σχέση με τα ωράριά του, επιβεβαιώνοντας ότι θα απαντήσει σε οποιαδήποτε ερώτηση ανά πάσα στιγμή. Το παράδειγμα του TheMajinZenki ακολουθούν και άλλοι χρήστες οι οποίοι μοιράζονται με την κοινότητα τις ώρες εργασίας τους καθώς και τα διαστήματα κατά τα οποία είναι χρονικά πιο ευέλικτοι:

TheMajinZenki: Σε κάθε περίπτωση, θα σας απαντήσω κάποια στιγμή, ανάλογα με την ώρα. Για παράδειγμα, τώρα είναι 10μμ. Οπότε αν με ρωτήσετε κάτι σε τέσσερις ώρες μπορεί να μην απαντήσω, θα σας απαντήσω όμως σε έξι ώρες.

caiterz: Συνήθως είμαι στη δουλειά μέχρι τις 11:30μμ est (είναι 4:14μμ τώρα) αλλά θα μπορούσα να φέρνω το laptop μου στο μεσημεριανό, οπότε θα είμαι διαθέσιμος γύρω στις 7-8 est.

Η μεταφραστική τροποποίηση της σειράς παιχνιδιών Super Robots Wars, αποτέλεσε για τα άτομα που συνεργάστηκαν πάνω σε αυτήν μία χρονοβόρα και εντατική εργασία. Η θεωρητικός της κουλτούρας του διαδικτύου Tiziana Terranova εξετάζει τα χαρακτηριστικά που λαμβάνει η «δωρεάν εργασία» (free labor) στην ψηφιακή εποχή εντός του διαδικτύου, καταδεικνύοντας τη συνθήκη της εντατικοποίησης της εργασίας. Συνδέοντας την «ψηφιακή οικονομία» (digital economy) με την ιδέα της ιταλικής αυτονομίας για το «κοινωνικό εργοστάσιο» (social factory), η οποία περιγράφει τη διαδικασία κατά την οποία η εργασία μετατίθεται από το εργοστάσιο στην κοινωνία, η Terranova (2000: 34) βλέπει το διαδίκτυο ως έναν χώρο ο οποίος αναπαράγεται μέσα από τη «διαρκή παραγωγή αξίας η οποία σχετίζεται εν γένει με τις ροές της κοινωνίας των δικτύων.

Παρακολουθώντας τη συνομιλία των χρηστών, παρατήρησα ότι υπήρχαν διάφορα επίπεδα στο βαθμό συμμετοχής τους στην υλοποίηση της μεταφραστικής διαδικασίας. Οι χρήστες Gideon και TheMajinZenki αποτελούν τους δύο βασικούς και σταθερούς συνομιλητές, με συνεχόμενη και καθημερινή παρουσία μέσα στο κανάλι #development, από την πρώτη ανάρτηση της συνομιλίας μέχρι και το τέλος της έρευνάς μου δύο χρόνια αργότερα. Η κεντρική θέση των παραπάνω χρηστών στη μεταφραστική διαδικασία είναι εμφανής, καθώς υπάρχουν μεγάλα χρονικά διαστήματα κατά τα οποία αποκλειστικά αυτά τα δύο μέλη συντηρούν τη συνομιλία, αναρτώντας ενημερώσεις για την πρόοδο του έργου και την εξέλιξη της δουλειάς τους.

Σε ένα δεύτερο επίπεδο, υπάρχουν χρήστες των οποίων η παρουσία εντείνεται σε ορισμένα χρονικά σημεία της συνομιλίας, δεν διατηρείται όμως στο σύνολο αυτής. Τέτοιες περιπτώσεις αφορούν χρήστες οι οποίοι αναλαμβάνουν ένα μέρος της τροποποιητικής δουλειάς, όπως η περίπτωση του χρήστη Fei. Ο χρήστης Fei ασχολείται με την επεξεργασία του τροποποιημένου υλικού, διαθέτει δηλαδή διορθωτικό ρόλο πάνω στη δουλειά που έχουν κάνει οι χρήστες πριν από αυτόν. Όπως αναφέρει ο ίδιος σε ένα σημείο της συνομιλίας, αποτελεί τον «ειδικό των σφαλμάτων» (bug master), καθώς είναι ικανός να ανιχνεύσει όλα τα σφάλματα που μπορεί να υπάρχουν σε ένα επεξεργασμένο video game. Υπό αυτή την έννοια, η δουλειά του χρήστη Fei αρχίζει εκεί που τελειώνει η δουλειά των υπόλοιπων χρηστών. Αυτή η μεταβολή της δυναμικής κατά τη διάρκεια της διαδικασίας τροποποίησης

διαπερνά και τη συνομιλία του καναλιού #development, με την παρουσία του χρήστη Fei να γίνεται εμφανώς πιο έντονη περίπου στα μέσα της συνομιλίας, ενώ η συμμετοχή των δύο βασικών χρηστών, Gideon και TheMajinZenki, να μειώνεται αισθητά σε σχέση με την αποκλειστική σχεδόν σχέση που είχαν με τη συνομιλία όσο η δουλειά τους ήταν ακόμα σε εξέλιξη. Όσο ο χρήστης Fei εργάζεται επί της επεξεργασίας του παιχνιδιού, επιστρέφει διαρκώς στην ομάδα για να αναφέρει σε πιο στάδιο βρίσκεται και να επιβεβαιώσει ότι είναι εντός χρονοδιαγράμματος, για την παράδοση του τελικού έργου σε διάστημα ενός μήνα. Η συνέπεια φαίνεται να είναι υψίστης σημασίας στη διεκπεραίωση του έργου καθώς επανέρχεται ως ζήτημα ανάμεσα στα μέλη της ομάδας, ενώ κανείς δεν φαίνεται να ζητάει παράταση ή να αμελεί τις υποχρεώσεις του.

Μία δεύτερη περίπτωση χρήστη που η παρουσία του είναι έντονη αλλά σποραδική, είναι ο χρήστης danke. Ο παραπάνω χρήστης συμμετέχει στο καθαυτό μεταφραστικό κομμάτι, βοηθώντας την ομάδα στη μεταφορά από τα ιαπωνικά στα αγγλικά, προτείνοντας μεταφραστικές λύσεις και εναλλακτικές σε περιπτώσεις όπου η μετάφραση συγκεκριμένων κομματιών είναι πολύ μεγάλη σε έκταση ώστε να χωρέσει στο πλαίσιο διαλόγων του παιχνιδιού. Ο χρήστης danke, παρόλο που φαίνεται να γνωρίζει καλά την ιαπωνική γλώσσα, δεν διαθέτει συγκεκριμένο ρόλο στην τροποποιητική εργασία, από την άποψη ότι δεν του έχει ανατεθεί κάποιο συγκεκριμένο κομμάτι του παιχνιδιού για τροποποίηση. Όπως έχει γίνει σαφές ως τώρα, η διαδικασία της μεταφραστικής τροποποίησης απαιτεί έναν βαθμό τεχνογνωσίας που μόνο ορισμένα, εξειδικευμένα μέλη της κοινότητας των gamers είναι ικανά να την φέρουν σε πέρας. Η περίπτωση της συμμετοχής του χρήστη danke παρουσιάζει ενδιαφέρον καθώς φαίνεται πως, παρόλο που αντιλαμβάνεται το ρόλο του ως χρήστη δεύτερης ταχύτητας στη συνομιλία του καναλιού #development, προσπαθεί να παρέχει βοήθεια ανάλογη με το ύψος των δυνατοτήτων του. Όταν κάποια από τις μεταφραστικές του προτάσεις γίνεται αποδεκτή από τον χρήστη Gideon, ο χρήστης αναφωνεί με ενθουσιασμό «Γιέιιι, βοηθάω!».

Μία τρίτη κατηγορία μελών της ομάδας, αφορά τους χρήστες οι οποίοι συμμετέχουν σποραδικά, πραγματοποιώντας μικρές παρατηρήσεις πάνω στο μεταφραστικό έργο, χωρίς όμως να διατηρούν συνεπή σχέση με αυτό. Αυτοί οι χρήστες φαίνεται να έχουν περισσότερο συμπληρωματικό ρόλο, εκφράζοντας την άποψή τους όπου αυτό είναι απαραίτητο, πραγματοποιώντας παρατηρήσεις σε συγκεκριμένα σημεία και επιβραβεύοντας τις προσπάθειες των χρηστών που συμμετέχουν περισσότερο ενεργητικά.

Οι τροποποιήσεις των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων από τους παίκτες και μέλη των μεταφραστικών κοινοτήτων, καθώς και ο συνεπακόλουθος διαμοιρασμός τους, χρήζουν περαιτέρω διερεύνησης, καθώς αποτελούν, τουλάχιστον κατά τα φαινόμενα, αποκλείσεις σε σχέση με αυτό που

αντιλαμβανόμαστε ως νόμο της αγοράς μέσα στο πλαίσιο της ύστερης καπιταλιστικής οικονομίας. Ο ανθρωπολόγος Marcel Mauss (1979), μέσα από την εθνογραφική του δουλειά σε διάφορες μορφές παραδοσιακών κοινωνιών, πραγματοποιεί μία ανάλυση πάνω στο δώρο ως μορφή ανταλλαγής αλλά και κοινωνικής σύμβασης. Για τον Mauss (1979: 67) «τα δωρήματα αυτά είναι αυτοπροαίρετα, στην πραγματικότητα όμως προσφέρονται και ανταποδίδονται υποχρεωτικά». Ο Mauss αναγνωρίζει στην ανταλλακτική πρακτική του δώρου τρεις υποχρεώσεις: την υποχρέωση της προσφοράς, την υποχρέωση της αποδοχής και την υποχρέωση της ανταπόδοσης.

Παρακολουθώντας τη συζήτηση αναφορικά με την εργασία πάνω στις μεταφραστικές τροποποιήσεις, παρατηρούμε πως αυτοί που προσφέρουν στην κοινότητα είναι συγκεκριμένοι κυρίως χρήστες, κάτοχοι της τεχνογνωσίας και σε έντονη σχέση δέσμευσης με την υπόλοιπη κοινότητα. Ως τέτοιου είδους επιφανείς φυσιογνωμίες στην περίπτωσή μας, αναδύονται πρωτίστως οι χρήστες Gideon και TheMajinZenki (1979: 120). Μέσα από τη διεκπεραίωση του καταναγκασμού της προσφοράς, οι παραπάνω χρήστες αποκτάνε περίοπτη θέση μέσα στις κοινότητες των παικτών, καθώς, όπως επισημαίνει ο Mauss, η υποχρέωση της προσφοράς αποτελεί πηγή κύρους για αυτόν που την πραγματοποιεί. Παρόλο που η υποχρέωση της προσφοράς είναι, όπως επισημαίνει ο Mauss, αυτοπροαίρετη, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν φέρει ταυτοχρόνως και μία σύμβαση καταναγκασμού, την οποία συνάπτει ο χρήστης που επιτελεί την προσφορά με την κοινότητα που την αποδέχεται.

Η σημασία της υποχρέωσης της προσφοράς στη διατήρηση του κύρους των παικτών που την επιτελούν, είναι εμφανής μέσα από το παράδειγμα του παίκτη Gideon, στον οποίο ασκήθηκε κριτική σχετικά με την αποδοτικότητα του σε έργο που ανέλαβε να παραδώσει στην κοινότητα, αλλά δεν κατάφερε να εκπληρώσει σύμφωνα με τις υποσχέσεις του. Παρόλο που ο Gideon χαίρει αναγνώρισης και εκτίμησης ανάμεσα στις κοινότητες των παιχνιδιών του είδους, αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα ότι έχει πάντα την ευνοϊκή μεταχείριση των παικτών. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το post στο reddit με τίτλο «Ο Gideon Zhi θέλει να βγάλεις το σκασμό σχετικά με το ‘στείλε μου εκείνη την μετάφραση του if...’»²³. Το συγκεκριμένο post παραπέμπει σε δημοσίευση που έκανε ο Gideon τον Μάρτιο του 2018 στο twitter και στην οποία διαμαρτύρεται για την έλλειψη κατανόησης την οποία δείχνουν τα μέλη της κοινότητας:

²³ Ανακτήθηκε στις 16 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/Megaten/comments/87b885/gideon_zhi_wants_you_to_stfu_about_the_smt_if/

«Είμαι βέβαιος ότι θα πρέπει να υπάρχει κάποιος, κάπου, που αρχίζει να γκρινιάζει επειδή είμαι μαλάκας που δεν το έχω παραδώσει, ή επειδή είμαι μαλάκας επειδή δεν ενημερώνω σε ποιο στάδιο βρίσκομαι, ή επειδή είμαι μαλάκας επειδή (εισάγεται λόγο εδώ)»

«Είμαι υπερβολικά απογοητευμένος και είμαι υπερβολικά εξαντλημένος. ΓΙ' ΑΥΤΟ δεν ενημερώνω σε ποιο στάδιο βρίσκομαι και γι' αυτό δεν το έχω δουλέψει ακόμα: ευχαριστώ σε όλους τους γκρινιάρηδες, δεν μπορώ ούτε να το κοιτάξω. Δεν κάνει τίποτα.»

Η έκρηξη του Gideon στο twitter δημιουργεί αντιφάσεις σε σχέση με την ένταση της εργασίας στην οποία υποβάλλεται. Το γεγονός ότι πρόκειται για μία εργασία την οποία κάνει χωρίς μισθό και για λόγους προσωπικής απόλαυσης και προσφοράς στην κοινότητα δημιουργεί σύγκρουση σε σχέση με το πώς βιώνεται η συνθήκη της μη αμειβόμενης εργασίας στο διαδίκτυο. Οι χρήστες που σχολιάζουν το post στο reddit φαίνεται να έχουν απαιτήσεις από τον Gideon, τις οποίες ο ίδιος καλείται να φέρει σε πέρας, δημιουργώντας ανάμεσα στην κοινότητα και στα μέλη της μία σχέση εργοδότη-εργαζομένου. Όπως φαίνεται από το tweet του Gideon, ο μεταφραστής οφείλει όχι μόνο να παραδώσει το έργο αλλά και να ενημερώνει τα υπόλοιπα μέλη της κοινότητας για τα στάδια της εξέλιξής του. Η κοινότητα αποδοκιμάζει την δυσκολία του Gideon να ανταποκριθεί στις υποχρεώσεις του. Ο χρήστης ToxicDevil93 σχολιάζει πως «οι μεταφραστές που θυμώνουν με όσους περιμένουν τη δουλειά τους είναι καθυστερημένοι.»²⁴ Η μεταφραστική δουλειά αποτελεί δέσμευση ανάμεσα σε αυτόν που την αναλαμβάνει και την υπόλοιπη κοινότητα.

Όπως σχολιάζουν αρκετοί από τους χρήστες, από τη στιγμή που ο Gideon έχει αναλάβει τη μετάφραση του συγκεκριμένου παιχνιδιού έχει αποκλείσει άλλους μεταφραστές από το να την πραγματοποιήσουν και αυτό δεν είναι αποδεκτό. Πολλοί ενθαρρύνουν τον Gideon να ανακοινώσει την ακύρωση προκειμένου να αναλάβει κάποιος άλλος²⁵. Η μετάφραση των video games αποτελεί μεγάλο και σημαντικό έργο για την υλοποίηση του οποίου απαιτείται, πέρα από το χρόνο αυτού ή αυτών που θα το αναλάβουν και εξειδικευμένη γνώση, τόσο της γλώσσας όσο και προγραμματισμού. Όταν ο Gideon, ως διαχειριστής της μεταφραστικής σελίδας Aeon Genesis αναλαμβάνει ένα μεταφραστικό έργο, δεσμεύεται απέναντι στην κοινότητα ότι θα το υλοποιήσει και ταυτοχρόνως δεσμεύει τον τίτλο του παιχνιδιού ώστε να μην εργαστεί κάποιος άλλος πάνω σε αυτό. Όπως περιγράφει ο χρήστης Revive_Revival, αναφερόμενος στην περίπτωση του Gideon την οποία

²⁴ Ανακτήθηκε στις 16 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/Megaten/comments/87b885/gideon_zhi_wants_you_to_stfu_about_the_smt_if/dwc8lgn?utm_source=share&utm_medium=web2x

²⁵ Ανακτήθηκε στις 16 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/Megaten/comments/87b885/gideon_zhi_wants_you_to_stfu_about_the_smt_if/dwbpgfq?utm_source=share&utm_medium=web2x

σχολιάζω εδώ, κάποιος άλλος μεταφραστής θα μπορούσε να πάρει τη δουλειά από τον Gideon. Αυτό όμως θα είχε ορισμένες δυσκολίες:

Ναι, αλλά αν ποτέ χρειαστείς βοήθεια ή υποστήριξη (όπως ένα κωδικοποιητή ή κάποιον να το δοκιμάσει) θα είναι πολύ δύσκολο να βρεις κάποιον να σε βοηθήσει. Ένα μεταφραστικό πρότζεκτ είναι συνήθως κάτι τεράστιο, μερικές φορές ακόμα μεγαλύτερο από ένα romhack ή ένα fan game, οι πιθανότητες για κάποιον [μεταφραστή] να το τελειώσει ολόκληρο μόνος του είναι ελάχιστες.

Μπορείς να αγνοήσεις την κοινότητα και απλά να το ανακοινώσεις αν θέλεις, αλλά τότε τα τρολ θα αρχίσουν να σε κράζουν και ο κόσμος θα είναι λιγότερο πρόθυμος να σε βοηθήσει(...), σε ορισμένες περιπτώσεις μπορεί και να φτάσουν μέχρι το σημείο να σε παρενοχλούν/ να σου στέλνουν απειλές θανάτου μέχρι να εξαφανιστείς από το ίντερνετ ή να εγκαταλείψεις το πρότζεκτ.²⁶

Όπως αναφέρει πολύ περιγραφικά ο παραπάνω χρήστης, η μεταφραστική δουλειά στις κοινότητες των παιχνιδιών διέπεται από κανόνες τους οποίους αν κάποιος επιχειρήσει να παραβλέψει θα υποστεί τις ανάλογες κυρώσεις. Όταν ο Gideon αποδεικνύεται ανίκανος να φέρει σε πέρας την υποχρέωση της προσφοράς, αυτή του η αδυναμία θέτει το κύρος του υπό απειλή. Διαρρηγνύει τη σχέση του με τους κανόνες του δώρου και αυτή του η επανάσταση απέναντι στην κοινότητα φέρει το τίμημα της αμφισβήτησης της άτυπης ιεραρχίας του. Ο Πετρίδης (2011: 212) ασκεί κριτική, αν και δεν απορρίπτει με απόλυτο τρόπο, στη χρήση της μεταφοράς της δωρεάς προκειμένου να ερμηνευτεί το φαινόμενο του διαμοιρασμού περιεχομένου ανάμεσα στα εκάστοτε μέλη των ψηφιακών κοινοτήτων.

Οι μεταφραστικές κοινότητες των παιχνιδιών αποτελούν χώρους μέσα στους οποίους το πολιτισμικό προϊόν αποσυνδέεται από την εμπορευματική του υπόσταση και μετατρέπεται σε προϊόν ελεύθερης ανταλλαγής. Όπως παρατηρεί ο Πετρίδης, τα αρχεία που μοιράζονται οι χρήστες των ψηφιακών πλατφόρμων αποτελούν «ψηφιοποιημένα πολιτισμικά αγαθά». Στη δική μας περίπτωση, τα αγαθά αυτά αποτελούν τα video games και πιο συγκεκριμένα τα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων των τελευταίων δεκαετιών του 20^{ου} αιώνα. Σύμφωνα με τον Πετρίδη, σκοπός της δημιουργίας των ψηφιοποιημένων αυτών αγαθών, είναι να διοχετευθούν στην αγορά ως καταναλωτικά προϊόντα (Πετρίδης, 2011:1). Μέσα από τον διαμοιρασμό και την επεξεργασία στην οποία υπόκεινται τα video games μέσα στις ιστοσελίδες των κοινοτήτων των fans, η εμπορική τους αξία και χρήση υποβάλλεται

²⁶ Ανακτήθηκε στις 16 Ιουλίου 2019 από το https://www.reddit.com/r/Megaten/comments/87b885/gideon_zhi_wants_you_to_stfu_about_the_smt_if/dwccspow?utm_source=share&utm_medium=web2x

σε μετασχηματισμό, παράλληλα με την τροποποίηση του πρωτογενούς πολιτισμικού αγαθού. Η τροποποιητική ισχύς του πολιτισμικού προϊόντος, συντελείται σε διάφορα στάδια της επεξεργασίας του. Το πρώτο στάδιο αφορά στον καθαυτό διαμοιρασμό του ψηφιοποιημένου πολιτισμικού αγαθού, την πειρατική διοχέτευσή του μέσα στις πλατφόρμες των fans, παρακάμπτοντας με τον τρόπο αυτό την εμπορική του χρήση και αποσυνδέοντας το πολιτισμικό αγαθό από τα πνευματικά του δικαιώματα. Η πειρατική διακίνηση των video games έχει ως αποτέλεσμα τον μετασχηματισμό του καθεστώτος αξίας τους, καθώς αυτά μετατρέπονται από εμπορεύματα σε «αντικείμενα αντιπραγματισμού» (Πετρίδης, 2011:2). Σύμφωνα με τον Πετρίδη, μέσα από τις πρακτικές διαμοιρασμού αρχείων πολιτισμικού υλικού, τα μέλη των ψηφιακών κοινοτήτων «επιτελούν διαδικασίες διαχείρισης αξίας που οδηγούν σε αποεμπορευματοποίηση πολιτισμικών αγαθών» (Πετρίδης, 2011: 264).

Παρόλο που η υποχρέωση της προσφοράς, σύμφωνα με το σχήμα του Mauss, είναι εύκολο να εντοπιστεί στην περίπτωση που εξετάζουμε εδώ, η εφαρμογή του σχήματος στις ψηφιακές κοινότητες γίνεται δυσκολότερη όσο προχωράμε στις υποχρεώσεις της αποδοχής και της ανταλλαγής. Στο σημείο αυτό, δεν μπορούμε να εντοπίσουμε με ευκολία απόλυτες εκφράσεις των παραπάνω υποχρεώσεων ούτε και συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που να συνδέονται με την έκφραση των υποχρεώσεων αυτών. Η αλληλεπίδραση ανάμεσα στις επιμέρους κοινότητες που συγκροτούνται μέσα στο ψηφιακό πεδίο, θολώνει τα όρια ανάμεσα σε προσφορά και αποδοχή και, κατ' επέκταση, ανάμεσα σε δωρητή και αποδέκτη της δωρεάς. Σε μία μελέτη στην οποία το διαδίκτυο αποτελεί τον χώρο μέσα στον οποίο συντελείται η ανταλλακτική πρακτική της δωρεάς, οι ανταλλακτικές σχέσεις ανάμεσα στους συντελεστές που κινούνται μέσα στους ανταλλακτικούς μηχανισμούς, δεν περιορίζονται σε μία γραμμική πορεία εκατέρωθεν προσφοράς, όπου ο δωρητής μετατρέπεται σε αποδέκτη του δώρου και αντιστρόφως. Αντιθέτως, οι σχέσεις τοποθετούνται σε ένα πλέγμα αλληπάλληλων ανταλλαγών, όπου οι χρήστες μπορούν να είναι ταυτοχρόνως δωρητές και αποδέκτες της δωρεάς. Οι χρήστες που επιδίδονται στο έργο των μεταφράσεων των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, προσφέρουν στις ψηφιακές κοινότητες το τροποποιημένο υλικό τους. Παράλληλα αποδέχονται, μέσα από την ψηφιακή τους δραστηριότητα, ένα σύνολο από άλλες «δωρεές» χρηστών. Επικοινωνούν στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, διαβάζουν αναρτήσεις άλλων χρηστών, έχουν πρόσβαση σε προσωπικές ιστοσελίδες ανάλογες των ενδιαφερόντων τους, προμηθεύονται πειρατικά μουσική, ταινίες και σειρές. Και οι λίστες των «δώρων» συνεχίζεται. Στην περίπτωση που εξετάζουμε στην παρούσα εργασία, ο συλλογικός χαρακτήρας της παραγωγής γνώσης συντελείται σε διάφορα επίπεδα. Η άυλη, μη αμειβόμενη εργασία παραγωγής συλλογικής γνώσης, δεν περιορίζεται στην εργασία που υλοποιείται για την τροποποίηση ενός video game. Αντιθέτως, επεκτείνεται σε όλες τις μορφές της παρουσίας μας μέσα στο ψηφιακό πεδίο: από τις αναρτήσεις και τα σχόλια των χρηστών στο reddit, τη συγκρότηση, διατήρηση και

ανανέωση του αρχείου στο romhacking.net, μέχρι τις συνομιλίες των παικτών μέσω της πλατφόρμας του discord.

Η παραγωγή και η κατανάλωση γνώσης αποτελεί τη βάση πάνω στην οποία χτίζεται η ψηφιακή οικονομία. Η γνώση, ως προϊόν το οποίο διακινείται μέσα στο οικονομικό σύμπαν του διαδικτύου, διαθέτει ένα βασικό χαρακτηριστικό που τη διαφοροποιεί από τα προϊόντα της παραδοσιακής οικονομικής παραγωγής και καθιστά αμφίβολη την κατάταξή της με βάση τους όρους της αγοράς και της ανταλλαγής. Η άυλη υπόστασή της την καθιστά ρευστή, δημιουργώντας σύγχυση ανάμεσα σε μη αμειβόμενη εργασία και επιθυμία. Τα μέλη των μεταφραστικών κοινοτήτων τα οποία εργάζονται πάνω στις τροποποιήσεις των ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλων, παρουσιάζουν κίνητρα τόσο αυτοαναφορικά όσο και σε σχέση με την προσφορά τους στην κοινότητα. Μέσα από την ενασχόλησή τους με την μετάφραση των παιχνιδιών, οι χρήστες αναπτύσσουν δεξιότητες, τεχνογνωσία και εμπειρία, χαρακτηριστικά που αυξάνουν την αποτελεσματικότητά τους ως εργαζομένων και προωθούν τις μαθησιακές τους ικανότητες. Η Terranova (2000: 28) θεωρεί πως «το ίντερνετ λειτουργεί αποτελεσματικά ως ένα κανάλι μέσα στο οποίο η ανθρώπινη διάνοια ανανεώνει την ικανότητά της να παράγει». Αυτή η αίσθηση της παραγωγικότητας και της διαρκούς εξέλιξης εναρμονίζεται με τις επιταγές του φιλελεύθερου οικονομικού μοντέλου, ενώ παράλληλα ενσωματώνεται με τη μορφή επιθυμίας από τα εκάστοτε υποκείμενα. Ταυτόχρονα, ωστόσο, τα υποκείμενα διαμορφώνονται ως παραγωγικό εργατικό δυναμικό, αφιερώνοντας ένα μέρος της παραγωγικής τους αξίας και του προσωπικού/εργασιακού τους χρόνου στην παραγωγή αξίας για ένα πολιτισμικό αγαθό, εν προκειμένω το τροποποιημένο video game, το οποίο διοχετεύουν πίσω στην κοινότητα των παικτών με τη μορφή δωρεάς.

Η σύνδεση των ανταλλακτικών πρακτικών μεταξύ των χρηστών του διαδικτύου με την παραγωγή αξίας μέσα από την παροχή μη αμειβόμενης εργασίας από τους χρήστες, παρουσιάζει κάτι το οξύμωρο. Από τη μία πλευρά, η ανταλλαγή πολιτισμικών προϊόντων χωρίς αντίτιμο και με πειρατικό τρόπο, διαθέτει αντι-εμπορευματικά χαρακτηριστικά και εμπίπτει σε μία νοοτροπία δωρεάς, όπως αυτή έχει οριοθετηθεί μέσα από το έργο του Mauss. Ταυτοχρόνως, ωστόσο, οι τροποποιήσεις του πολιτισμικού αγαθού απαιτούν από το χρήστη δέσμευση, τεχνογνωσία και ώρες άμισθης εργασίας και προσδίδουν αυξητική αξία στο πρωταρχικό προϊόν. Η Terranova συνοψίζει τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής οικονομίας με βάση τον ορισμό του Richard Barook²⁷ (2000: 35) στο ότι έχει δημόσιο χαρακτήρα, διέπεται από τους νόμους της αγοράς και παρουσιάζει χαρακτηριστικά μιας «οικονομίας

²⁷ Barook, R. (1999). "The High-Tech Gift Economy" στο *Readme! Filtered by Nettime: ASCII Culture and Revenge of Knowledge*. Basma, J. κ.α. (επιμ.) Autonomedia. 132-138

της δωρεάς» (gift economy). Παρά το γεγονός ότι οι πρακτικές διαμοιρασμού αρχείων και πολιτισμικών αγαθών οι οποίες έχουν αντιεμπορευματικό χαρακτήρα και παρακάμπτουν τον εμπορικό τομέα της βιομηχανίας της διασκέδασης, διαθέτουν χαρακτηριστικά μιας οικονομίας προσφοράς και δωρεάς, το φαινόμενο της ψηφιακής παραγωγής δεν μπορεί να ιδωθεί ανεξάρτητα από το ευρύτερο οικονομικό σύστημα του ύστερου καπιταλισμού μέσα στο οποίο εντάσσεται. Όπως χαρακτηριστικά επισημαίνει η Terranova (2000: 36), η δωρεάν εργασία αποτελεί «θεμελιώδη στιγμή στην παραγωγή αξίας στις ψηφιακές οικονομίες». Η μη αμειβόμενη εργασία η οποία συντελείται στο ψηφιακό πεδίο από τους χρήστες του διαδικτύου αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι της ψηφιακής οικονομίας, της παραγωγής κεφαλαίου και της αναπαραγωγής του καπιταλιστικού συστήματος όπως αυτό έχει διαμορφωθεί στο ύστερο στάδιό του.

Επίλογος

Κατά τη διάρκεια αυτής της έρευνας παρακολούθησα τη συμμετοχή και επικοινωνία των παικτών ιαπωνικών παιχνιδιών ρόλου μέσα σε διάφορες ψηφιακές πλατφόρμες. Όπως είδαμε παραπάνω, οι ψηφιακοί τόποι που απευθύνονται στο gaming κοινό, βρίσκονται σε διαρκή επικοινωνία καθώς σε πολλές περιπτώσεις παραπέμπουν ο ένας στον άλλον αλλά και ανατροφοδοτούν περιεχόμενο μεταξύ τους. Υπό αυτή την έννοια, πρόκειται για ένα δίκτυο ψηφιακών τόπων οι οποίοι αποτελούν τον «κοινωνικό κύκλο» των παικτών και κάθε επιμέρους πλατφόρμα που απαρτίζει αυτόν τον κοινωνικό κύκλο καλύπτει και μία διαφορετική πτυχή των ενδιαφερόντων τους.

Τα video games γίνονται φορείς πολιτισμικού φορτίου μέσα από το τρίπτυχο της δομής τους, της αφήγησής τους και της κοινωνικής τους πρόσληψης από το κοινό τους. Οι παίκτες των παιχνιδιών αυτών, επεξεργάζονται τις συνιστώσες των παιχνιδιών που κεντρίζουν το ενδιαφέρον τους μέσα στις ψηφιακές πλατφόρμες, επεκτείνοντας την εμπειρία του παιχνιδιού στο ψηφιακό πεδίο. Μέσα από την παρουσία τους στις σελίδες με θέμα τα video games, οι παίκτες προχωράνε στη δική τους παραγωγή κεφαλαίου, εμπορευματοποιώντας εκ νέου το πρωταρχικό εμπόρευμα και αναβαθμίζοντας την αξία του καταναλωτικού προϊόντος. Η παραπάνω σχέση ανάμεσα σε προϊόν και καταναλωτή είναι ιδιαίτερα εμφανής μέσα από τις μεταφραστικές απόπειρες των φαν. Μέσα από την απόπειρά τους να προσαρμόσουν τα παιχνίδια στις ανάγκες του διεθνούς κοινού, οι fans ανακατασκευάζουν τα αρχικά προϊόντα δίνοντάς τους αξία μέσα από την προσωπική τους εργασία.

Αυτές οι πρακτικές των κοινοτήτων των gamers συμβάλουν στη συγκρότηση μίας συλλογικής ταυτότητας μέσα από αναοικειοποίηση της κοινής τους ιστορίας, της ιστορίας των video games. Έτσι, η ενασχόληση με την αναβίωση των παιχνιδιών του παρελθόντος φέρει για τους παίκτες σημαντικά σημειώματα αναφορικά με το αίσθημα της νοσταλγίας τους για το παρελθόν και της ένταξής τους σε ένα κοινωνικό σύνολο με κοινές ιστορικές καταβολές στο παρόν.

Η σημερινή εποχή είναι ίσως η καλύτερη για ένα δημιουργό πρωτότυπου ψηφιακού ψυχαγωγικού υλικού ή για κάποιον που επιθυμεί να τροποποιήσει κάποια από τις υπάρχουσες ψηφιακές δημιουργίες ώστε να αφήσει το στίγμα του στην παγκόσμια κοινότητα των παικτών και να καταφέρει να εκδώσει το δικό του παιχνίδι που κάποτε είχε ονειρευτεί να δημιουργήσει αλλά οι περιορισμοί των παλαιότερων εποχών ήταν τόσο μεγάλοι που τσάκιζαν τα όνειρά του. Η συγκεκριμένη εξέλιξη φέρνει στο κοινό των gamers του πλανήτη την ελπίδα ότι μπορούν όχι μόνο να ασκήσουν επιρροή στις αγαπημένες τους εταιρίες και στους ανεξάρτητους δημιουργούς μέσα από την ψηφιακή τους παρουσία, αλλά και να σχεδιάσουν μόνοι τους τα δικά τους παιχνίδια αξιοποιώντας τα κατάλληλα εργαλεία, η πρόσβαση στα οποία είναι σήμερα απολύτως εφικτή.

Μία παράθεση των σημαντικότερων video games ρόλων ιαπωνικού τύπου:

Αναφέρονται ως «φόρος τιμής» για τη συνεισφορά του στην ενασχόληση του συγγραφέα με αυτό το είδος βιντεοπαιχνιδιών τα οποία ενέπνευσαν την παρούσα εργασία, ορισμένα από τα χαρακτηριστικότερα ιαπωνικού τύπου παιχνίδια ρόλων, τα οποία ανέδειξαν το συγκεκριμένο είδος με την πολύ όμορφη ιστορία τους και τους έξυπνους μηχανισμούς που διαθέτουν. Αυτά είναι τα παρακάτω:

Trails in the Sky

Final Fantasy 6

Chrono Trigger

Xenogears

Final Fantasy 7

Trails of Cold Steel

Persona series

Final Fantasy 8

Tales of series

Legend of the Dragoon

Earthbound/ Mother series

Βιβλιογραφία

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3rd ed. Berkeley, California: Peachpit.
- Anderson, B. (2006). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso.
- Barton, M. (2008). *Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games*. A.K. Peters, Ltd.
- Binkley, S. (2008). Liquid consumption: Anti-consumerism and the fetishized de-fetishization of commodities. *Cultural studies*, 22(5), 599-623.
- Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C. & Taylor, T.L.. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press.
- Boellstorff, T (2015). *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*, Princeton University Press.
- Castranova, E. (2001). *Virtual worlds: A first-hand account of market and society on the cyberian frontier*.
- Chow, K. K. (2012). Toward Holistic Animacy: Digital Animated Phenomena echoing East Asian Thoughts. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 7, 175–187
- Condry, I. (2009). Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest of Cool Japan. *Theory Culture Society*, 26: 139
- Consalvo, M. (2003). *The video game theory reader*. Psychology Press.
- Donelan, H., Kear, K., & Ramage, M. (2012). *Online communication and collaboration: A reader*. Routledge
- Dwelecki, S. (2017). I am thou... Thou art I... *Creatio Fantastica*, 56(1), 97-113
- Federoff, M. A. (2002). *Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games*. (Doctoral dissertation, Indiana University)
- Goulding, C. (1999). Heritage, nostalgia, and the “grey” consumer. *Journal of Marketing Practice: Applied Marketing Science*, 5(6/7/8), 177-199.
- Heineman, D.S. (2014). Public memory and gamer identity. Retrogaming as nostalgia. *Journal of Games Criticism*, 1(1), 1-24.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poaches: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University press.
- Jones, S. E. (2008). *The Meaning of Video Games: Gaming and Textual Strategies*. New York, Routledge.

- Murray, J. H. (2005, June). The last word on ludology v narratology in game studies. *In International DiGRA Conference*.
- Murray, J. H. (2016). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Free Press.
- Pelletier- Gagnon, J. (2011). *Video Games and Japaneseness: An analysis of localization and circulation of Japanese video games in North America*. McGill University (Canada).
- Perron, B., & Wolf, M. J. (Eds.). (2008). *The video game theory reader 2*. Routledge.
- Picard, M. (2013). The foundation of geemu: A brief history of early Japanese video games. *Game Studies*, 13(2).
- Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press
- Sánchez, P. M. (2009). Video game localisation for fans by fans: The case of romhacking. *The Journal of Internationalization and Localization*, 1(1), 168-185.
- Suominen, J. (2007). The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. *The Future of Digital Media Culture*. Perth: Australia.
- Takhteyev, Y. & DuPont, Q. (2013). Retrocomputing as preservation and remix. *Library Hi Tech*, 31(2), 355.
- Tannock, S. (1995). Nostalgia critique. *Cultural Studies*, 9(3), 453-464.
- Vanobbergen, B. (2004). Wanted: real children. About innocence and nostalgia in a commodified childhood. *Studies in Philosophy and Education*, 23, 161-176.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations and derived experiences of users of massively-multiuser online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 15, 309-329
- Zhang, W., & Mao, C. (2013). Fan activism sustained and challenged: participatory culture in Chinese online translation communities. *Chinese Journal of Communication*, 6 (1), 45-61.
- Παπαηλία, Π., Πετρίδης, Π. (2015). *Ψηφιακή εθνογραφία*. [ηλεκτρ. Βιβλ.]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διατίθεται στο <http://hdl.handle.net/11419/6117>
- Πετρίδης, Π. (2011) *Ψηφιακά αρχεία και πρακτικές ανταλλαγής: μία ανθρωπολογική προσέγγιση των ομότιμων δικτύων* (Διδακτορική διατριβή). Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.

Αναφορές σε video games

11 bit studios & War Child. (2014). *This War of Mine* [Computer and android video game]. 11 bit studios.

- Atlus. (2008). *Persona 4* [Console video game]. JP: Atlus, ASCII Corporation, NA: Atlus USA, EU: Deep Silver, Koei, Ghostlight, Sega, Square Enix, NIS America, Zen United
- Bandai Namco Entertainment. (1991-2019) *Super Robot wars (series)*. [Computer, android and platform video game]. Bandai Namco Entertainment.
- Blizzard Entertainment. (1991-2012). *Warcraft* [Computer video game]. Blizzard Entertainment.
- Capcom. (1987). *Bionic Commando* [Platform game]. Capcom
- Coldwood Interactive. (2016). *Unraver* [Computer and console video game]. Electronic Arts.
- ConcernedApe. (2016). *Stardew Valley*. [Computer, console and android game]. ConcernedApe & Clucklefish.
- CyberCoconut. (2018). *The way of Life* [Computer video game]. CyberCoconut.
- Might and Delight. (2013). *Shelter* [Computer video game]. Might and delight.
- Minority Media Inc. (2012). *Papa & Yo* [Computer and console video game]. Minority Media Inc
- Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer* [Computer and android video game]. Numinous Games.
- Pope, L. (2013). *Papers, Please* [Computer and console video game]. 3909 LLC.
- Russel, S. (1962). *Spacewar!* [Computer video game]. Russel, S.
- Rock Interactive. (2010). *Elude*[Computer video game]. Rock Interactive.
- RosePortal Games. (2014). *Whisper of a Rose* [Computer video game]. Degica.
- Sonic Team. (1991). *Sonic the Hedgehog* [Console video game]. Sega.
- Square. (1997). *Final Fantasy VII* [Console, computer and android video game]
- Thatgamecompany. (2009). *Flower* [Computer and console video game]. Sony Computer Entertainment & Annapurna Interactive.
- The Quinnsspiracy. (2013). *Depression Quest* [Computer video game]. The Quinnsspiracy.

Toby Fox. (2015). *Undertale* [Computer and console video game]. Toby Fox & 8-4

Παράρτημα εικόνων

Εικόνα 1, Reddit, That dragon, cancer

https://www.reddit.com/r/Games/comments/40hrry/that_dragon_cancer_review_thread/

Εικόνα 3, Reddit, Elude

https://www.reddit.com/r/WebGames/comments/f6ow8/elude_moving_simulation_of_a_depression/c1drq46?utm_source=share&utm_medium=web2x &

https://www.reddit.com/r/WebGames/comments/f6ow8/elude_moving_simulation_of_a_depression/c1dp571?utm_source=share&utm_medium=web2x

Εικόνα 4, Reddit, Is Kanji Gay? https://www.reddit.com/r/PERSoNA/comments/8ih894/is_kanji_gay/

Εικόνα 5, Romhacking.net, Games. <https://www.romhacking.net/?page=games&startpage=5>

Εικόνα 6, Fandom, Aeon Genesis

https://megamitensei.fandom.com/wiki/Forum:How_do_you_play_the_Aeon_Genesis_translations_of_the_Shin_Megami_Tensei_games%3F

Εικόνα 7, Discord, Rules

Εικόνα 8, Discord, Hack and translate