

Ἱεροὶ χῶροι στὸν κόσμον τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν

Ἰωάννη Ξυδάκη*

Εἰσαγωγή

Ποιά εἶναι ἡ ἰδιαιτερότητα τοῦ «ἱεροῦ χώρου»; Ὁ ἴδιος ὁ προσδιορισμὸς «ἱερός» αὐτομάτως τὸν διαφοροποιεῖ ἀπὸ ὅτιδήποτε ἄλλο. Ὁ προσδιορισμὸς τῆς ἱερότητας γιὰ τὸν χῶρο λειτουργεῖ ταυτόχρονα ὡς περιγραφή, ὡς διάκρισή του ἀπὸ τοὺς ὑπόλοιπους χώρους ἀλλὰ καὶ ὡς κατάταξή του σὲ ἓνα πλαίσιο διαφορετικῶν ἰδιοτήτων καὶ συνθηκῶν. Ἐπομένως, γιὰ τὴν καλύτερη κατανόηση τοῦ θέματος, τῶν στοιχείων δηλαδή τοῦ ἱεροῦ χώρου καὶ κυρίως τοῦ τρόπου ποὺ ποικίλοι ἱεροὶ χῶροι, ὅπως ναοί, βωμοί, μοναστήρια, ἐμφανίζονται ἐντὸς τῶν εἰκονικῶν κόσμων τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, εἶναι ἀπαραίτητη προϋπόθεση νὰ δοθεῖ ἀρχικὰ ἓνας ὀρισμὸς τοῦ «ἱεροῦ» ὡς ἰδιαίτερου συνόλου στοιχείων καὶ χαρακτηριστικῶν γνωρισμάτων.

Πῶς ὀρίζεται λοιπὸν τὸ ἱερό; Ποικίλες μελέτες –θρησκευολογικές, κοινωνιολογικές καὶ ἀνθρωπολογικές– ἐπιχειροῦν κυρίως νὰ τὸ συγκρίνουν μὲ κάτι τὸ μὴ ἱερὸ καὶ ἔτσι νὰ τὸ παρουσιάσουν ὡς ἰδιαίτερο χῶρο, χρόνο ἢ ὡς πλαίσιο ἰδιοτήτων. Μὲ βάση αὐτὲς τὶς μελέτες γίνεται σαφὲς ὅτι ὡς πρὸς τὴν ἔρευνα, ἀναγνώριση καὶ σύνδεση τοῦ ἱεροῦ μὲ τὴν παραδοσιακὴ κοινωνία καὶ τὴν παραδοσιακὴ θρησκεία, ἐκεῖνο ποὺ ἀναγνωρίζεται ὡς ἱερό, ἂν καὶ δὲν παρουσιάζεται ἐνιαῖα, φέρει ἐπαναλαμβανόμενα χαρακτηριστικὰ γνωρίσματα.

Τὸ ἐνδιαφέρον γιὰ τὴν παρούσα μελέτη εἶναι ὅτι ἀκριβῶς αὐτὰ τὰ μοτίβα τοῦ ἱεροῦ, καὶ εἰδικότερα τοῦ ἱεροῦ χώρου, ἀποτελοῦν ἀναπόσπαστο κομμάτι ποικίλων πλοκῶν νεομυθολογίας, ἥτοι τῆς

* Ὁ Ἰωάννης Ξυδάκης εἶναι διδάκτωρ τῆς Θεολογικῆς Σχολῆς τοῦ Ἐθνικοῦ καὶ Καποδιστριακοῦ Πανεπιστημίου Ἀθηνῶν καὶ ἀνεξάρτητος ἐρευνητής.

σύγχρονης μυθολογίας, όπως αυτή συγκεκριμένα εκφράζεται μέσω σύγχρονων προϊόντων ψυχαγωγίας και διασκέδασης, μεταξύ των οποίων συγκαταλέγονται και τα βιντεοπαιχνίδια. Στην περίπτωση δηλαδή που η πλοκή ενός βιντεοπαιχνιδιού παρουσιάζει έναν ιερό χώρο, αυτό που από τον εικονικό χαρακτήρα/ήρωα αλλά και από τον παίκτη γίνεται αντιληπτό ως ιερό, παρουσιάζεται με τρόπο που μπορεί να συγκριθεί με τον αντίστοιχο παραδοσιακό, προσαρμοσμένο βεβαίως στις απαιτήσεις της πλοκής του παιχνιδιού.

Αρχικά λοιπόν, όσον αφορά την περιγραφική θεώρηση του ιεροῦ στο πλαίσιο των μελετών, παρατηρούμε ότι το ίδιο σε σχέση με τον καθημερινό χώρο και χρόνο προσδιορίζεται: α. ως κάτι τὸ ἐντελῶς διαφορετικὸ ἀπὸ τὸ καθημερινὸ περιβάλλον ἀλλὰ παράλληλα ἄμεσα σχετιζόμενο με αὐτό· β. ως ἐκεῖνο πὸν ὄντας διαφορετικὸ ἀνήκει ἀποκλειστικὰ ἐκτὸς τοῦ κοινωνικοῦ-καθημερινοῦ πλαισίου καὶ γ. ως ἐκεῖνο πὸν μέσα ἀπὸ τὴν ἔκφρασή του ἀπὸ τὴν κοινωνία καὶ τὴ θρησκεία, προβάλλεται ὡς ἡ οὐσία τοῦ ἴδιου τοῦ πολιτισμοῦ.

Εἰδικώτερα, μελετητὲς ὅπως οἱ Émile Durkheim, Roger Caillois, Mircea Eliade, René Girard, Reimon Berger καὶ Peter Bachika τονίζουν τὴ διάκριση ἱεροῦ καὶ βέβηλου καὶ μάλιστα μετὰ τὴ σημασία δύο ἐντελῶς διαφορετικῶν συνθηκῶν ὑπαρξῆς¹. Ὡστόσο αὐτὴ ἡ διάκριση τοῦ ἱεροῦ καὶ θεικοῦ ἀπὸ τὸ βέβηλο, δηλαδή τὸ καθημερινό, ἀναγνωρίζεται περισσότερο ὡς ἀντίθεση καὶ συνάμα ἀλληλοσυσχέτιση τῶν δύο αὐτῶν καταστάσεων, παρὰ ὡς ριζικὴ διχοτόμηση. Γιὰ παράδειγμα, ὁ Caillois κάνει λόγο γιὰ τὴν περιορισμένη, προσεκτικὴ καὶ ὑπὸ προϋποθέσεις, δηλαδή μέσω τελετουργικῶν διαδικασιῶν, εἴσοδο τοῦ ἀνθρώπου στὸν κόσμο τῆς ἱερότητας καὶ καθαρότητας². Ὁ Durkheim

1. Ém. Durkheim, *The Elementary Forms of Religious Life*, μετάφρ. K. E. Field, Free Press, New York 1995· R. Caillois, *Man and the Sacred*, μετάφρ. M. Barash, The Free Press of Glencoe, Illinois 1959· M. Eliade, *The Sacred and The Profane: The Nature of Religion*, μετάφρ. W. R. Trask, ἐκδ. Harcourt, Orlando 1987· R. Girard, *Violence and the Sacred*, μετάφρ. P. Gregory, The Johns Hopkins University Press, Baltimore 1989· Reimon Bachika, "On the Sacred and the Profane", σσ. 159-178, 160, <https://www.semanticscholar.org/paper/ON-THE-SACRED-AND-THE-PROFANE-Bachika/b85d0a8f92c8ce17d071654f476a41c327a1eb8c> (6.2.2021)· P. L. Berger, *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*, ἐκδ. Open Road Integrated Media, New York 2011.

2. Caillois, ὁ.π., σσ. 39, 54.

αντιμετωπίζει τὸ ἱερὸ ὡς προστατευμένο καὶ ἀπομονωμένο ἀπὸ τὴν καθημερινότητα, ἀλλὰ παράλληλα περιγράφει διαβατήριες τελετές καὶ διαδικασίες μύησης σὲ αὐτὸν τὸν κόσμο τοῦ ἱεροῦ³. Παρόμοια, ὁ Eliade ἀναγνωρίζει μεταξὺ ἱεροῦ καὶ βέβηλου δύο τρόπους ὑπαρξῆς τοῦ κόσμου⁴. Συνδέοντας ὅμως τὴν κατηγορία τοῦ «ἱεροῦ» μὲ ἐκείνη τοῦ «χώρου», προσδίδει σὲ αὐτὸ πὸ ἀναγνωρίζεται ὡς ἱερὸ καὶ θεϊκὸ ἐνωτικὸ χαρακτήρα. Τὸ ἱερὸ μὲ τὴν καταλυτικὴ του παρουσία στὸν καθημερινὸ χώρο, γιὰ παράδειγμα μὲ τὴ μορφή ἐνὸς ναοῦ, ἐπιτρέπει, ὅπως λέει ὁ ἴδιος, τὴν ἐπικοινωνία μεταξὺ κοσμικῶν ἐπιπέδων, μεταξὺ οὐρανοῦ καὶ γῆς⁵. Κατὰ τοὺς Bachika, Girard καὶ Berger, τὸ ἱερὸ ὡς ἀνώτερο, φοβερό, μυστηριώδες καὶ ὑπερβατικὸ σαφῶς διακρίνεται ἀπὸ τὸν ἄνθρωπο καὶ τὴν πραγματικότητά του. Παράλληλα ὅμως ἔχει τὴν τάση νὰ διαχέεται πρὸς τὸ βέβηλο, νὰ περικλείει τὸν ἄνθρωπο καὶ νὰ σχετίζεται μὲ αὐτὸν στενὰ καὶ μὲ ποικίλους τρόπους, νὰ κατοικεῖ σὲ ἀντικείμενα τῆς καθημερινότητος⁶.

Ὁ Marcel Mauss τοποθετεῖ τὸ ἱερὸ ἐκτὸς τοῦ καθημερινοῦ χώρου καὶ τῶν τυπικῶν, συνηθισμένων πρακτικῶν του. Κατ' αὐτὸν ἀποτελεῖ ἰδιαίτερη κατηγορία ἀντικειμένων, τὰ ὅποια σαφῶς διακρίνονται ἀπὸ τὴν καθημερινότητα⁷. Παρόμοια μὲ τὸν Mauss, καὶ νεώτεροι μελετητές θέτουν ὄριο μεταξὺ ἱεροῦ καὶ μὴ ἱεροῦ, δηλαδὴ βέβηλου. Ὁ Phillip Hammond προσδιορίζει τὸ ἱερὸ ὡς πραγματικότητα πὸ ὑπερβαίνει τὴν ἐμπειρικὴ⁸, ἐνῶ ὁ Berger τὸ χαρακτηρίζει ἀσυνήθιστο, γι' αὐτὸ καὶ ἐνδεχομένως ἐπικίνδυνο⁹.

Ἐπομένως, τὸ ἱερὸ μπορεῖ νὰ προβάλλεται ὡς ξεχωριστὴ κατηγορία ἰδιοτήτων, ρόλων, προσώπων καὶ πραγμάτων, χρόνου καὶ χώρου. Ἄξιοσημείωτο ὅμως εἶναι ὅτι παρουσιάζεται κατὰ τὸν προσδιορισμὸ του ὡς κάτι πὸ δὲν ταυτίζεται ἀπόλυτα μὲ τὸ καλὸ. Κατ' αὐτὸν

3. Durkheim, ὁ.π., σ. 37.

4. Eliade, ὁ.π., σ. 14.

5. Eliade, ὁ.π., σσ. 20, 30, 58, 63.

6. Bachika, ὁ.π., σ. 161· Girard, ὁ.π., σσ. 31-31, 258, 312· Berger, ὁ.π., σ. 35.

7. M. Mauss, *A General Theory of Magic*, μετάφρ. Robert Brain, ἐκδ. Routledge, London 2005, σ. 147.

8. Ph. E. Hammond, *The Sacred in a Secular Age: Toward Revision in the Scientific Study of Religion*, University of California Press, Berkeley 1985, σ. 167.

9. Berger, ὁ.π., σ. 35.

τόν τρόπο, θεωρείται τόσο πηγή του καλού εντός της κοινότητας όσο και αίτια για την πρόκληση του κακού, δηλαδή μιας καταστροφής ή ασθένειας που μπορεί να αφορά το σύνολο της κοινότητας ή κάποιο από τα μέλη της.

Συγκεκριμένα ως προς το ζήτημα αυτό, της διπλής λειτουργίας και φύσης του ιεροῦ, είναι ιδιαίτερη η μελέτη του Girard για τον τρόπο που οι παραδοσιακές κοινωνίες νοηματοδοτούν και αξιοποιούν μέσω αυτής της νοηματοδότησης το ιερό. Κατά τον ίδιο, η κοινότητα αναγνωρίζει ότι ο διαχωρισμός του ιεροῦ από το κοινωνικό μπορεί να αποδειχθεί επικίνδυνος¹⁰, αλλά και παράλληλα ότι η μεταξύ τους ένωση μπορεί τελικά να αποδειχθεί το ίδιο βλαβερή¹¹. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ο κόσμος του άδιαμόρφωτου ιεροῦ είναι ο κόσμος εκτός της κοινότητας¹². Ό,τι ανήκει σε αυτόν τον ιερό κόσμο μπορεί τελικά να γίνει άνεκτο και έπιτρεπτό εντός του ανθρώπινου κόσμου, μόνον όμως μέσω απαγορεύσεων και κανόνων, ή πιο αποτελεσματική έκφραση των οποίων παρατηρείται στο κανονιστικό πλαίσιο των τελετουργικών θυσιῶν¹³. Μὲ ἄλλα λόγια, παραδοσιακές κοινωνίες ἐπιδιώκουν μέσω θυσιαστικῶν τελετῶν νὰ ἐλέγξουν καὶ τελικῶς νὰ ἐξορκίσουν αὐτὴν τὴ διπλὴ φύση τοῦ ιεροῦ, μετατρέποντάς τὴν ἀπὸ ἐνδεχόμενα καταστρεπτικὴ (maleficent violence) σὲ εὐεργετικὴ καὶ ὠφέλιμη γιὰ τὴν κοινότητα ἀλλὰ καὶ γιὰ τὸν ἴδιο τὸν κόσμον ποὺ τὴν περιβάλλει (beneficent violence)¹⁴.

Τὸ ἱερό λοιπόν, ὅπως φαίνεται στὴ θεώρηση τοῦ Girard, περιγράφεται ὡς ἐκείνη ἡ κοσμικὴ πραγματικότητα ποὺ διακρίνεται ἀπὸ τὴν κοινωνικὴ, παράλληλα ὅμως καὶ ὡς ἐκείνο τὸ στοιχεῖο ποὺ δομεῖ, συνθέτει καὶ ἐνισχύει τὴν κοινωνία. Δὲν εἶναι ὅμως μόνο ὁ Girard ποὺ περιγράφει τὸν κοσμολογικὸ καὶ κοινωνικὸ χαρακτήρα τοῦ ιεροῦ. Μελετητὲς ὅπως ὁ Eliade καὶ ὁ Berger, βασισμένοι στὸν ρόλο τοῦ ιεροῦ, στὸν τρόπο μὲ τὸν ὁποῖο κατανοεῖται, ἀποκρυπτογραφεῖται μέσα ἀπὸ μύθους, παραδόσεις καὶ τελετουργίες, ὑπογραμμίζουν τὸν

10. Girard, *ὁ.π.*, σσ. 258, 267-268.

11. *Στὸ ἴδιο*, σσ. 31, 32, 58, 242, 251, 257.

12. *Στὸ ἴδιο*, σσ. 241, 282.

13. *Στὸ ἴδιο*, σσ. 33, 219, 312.

14. *Στὸ ἴδιο*, σσ. 257-258.

διττό του χαρακτήρα, χωρίς ούσιαστικά να διαχωρίζουν την κοινωνική του επίδραση από την κοσμολογική.

Ο Eliade τονίζει ότι το ιερό εκδηλώνεται σε διαφορετικές περιπτώσεις εντός της καθημερινότητας, καθορίζοντας ως πραγματικότητα τον κοσμικό χώρο και χρόνο. Με άλλα λόγια, το ιερό δομεί τον κόσμο και την κοσμική τάξη, ορίζει δηλαδή ως γεγονός ότι ο κόσμος υπάρχει και οργανώνεται ως σύνολο στοιχείων¹⁵. Αυτόν τον κοσμολογικό χαρακτήρα του ιεροῦ επισημαίνει και ο Berger, αποδεχόμενος ότι ο ιερός κόσμος είναι εκείνος που υπερβαίνει και περικλείει τον άνθρωπο, τακτοποιεί την καθημερινότητά του και δίνει μορφή σε αυτήν¹⁶. Παρόμοια και ο Caillois βλέπει το ιερό ως το έντελως άλλο από το βέβηλο, δηλαδή από τον κόσμο των ανθρώπων¹⁷. Το ιερό, λόγω της διαφορετικότητας αλλά και της συσχέτισής του με ότιδήποτε άλλο δεν είναι αυτό, μπορεί να συνεισφέρει στη συνοχή της παγκόσμιας τάξης, εάν ελεγχθεί από τον άνθρωπο μέσω τελετουργιών κάθαρσης. Σε αντίθετη περίπτωση, κινδυνεύει να λειτουργήσει ως δύναμη καταστροφής και διάλυσης¹⁸.

Αυτήν ακριβώς την ιδιομορφία του ιεροῦ και ειδικότερα της αντιφατικής λειτουργίας του επισημαίνει, όπως είδαμε και προηγουμένως, ο Girard, αναλύοντας τα χαρακτηριστικά γνωρίσματά της. Για τον ίδιο, το ιερό λειτουργεί ως εκείνη ή δύναμη ή όποια, ασκώντας εξουσία, πιέζει ή καταπιέζει τον άνθρωπο, αποτελώντας ταυτόχρονα φορέα τάξης ή αταξίας, ειρήνης ή πολέμου, δημιουργίας ή καταστροφής. Αυτήν τη δύναμη ή κοινότητα φοβάται αλλά αναγνωρίζει παράλληλα ότι της οφείλει την ίδια της την ύπαρξη¹⁹.

Η κοσμολογική-κοινωνική χρησιμότητα του ιεροῦ επαναλαμβάνεται στις θεωρήσεις των μελετητών. Για παράδειγμα, ο Veikko Anttonen συνδέει το ιερό με την υπερβατική πραγματικότητα, ή όποια εκδηλώνεται εντός του ανθρώπινου κόσμου μέσω των ποικίλων μορφών θρησκευτικής εμπειρίας. Την ιερό αυτήν πραγματικότητα χαρακτηρίζει

15. Eliade, *ό.π.*, σσ. 10, 12, 14, 28, 30, 63, 95, 97.

16. Berger, *ό.π.*, σσ. 35-36.

17. Caillois, *ό.π.*, σσ. 19, 34, 54.

18. Στο ίδιο, σσ. 32, 38.

19. Girard, *ό.π.*, σσ. 31, 242, 258, 267.

ώς προσδιοριστικό στοιχείο της ταυτότητας της κοινωνίας²⁰. Για τους Hans Mol και Carsten Colpe, το ιερό είναι ή ίδια ή αιτία της θρησκείας, ή ουσία της θρησκευτικής ζωής, καθώς και ή προϋπόθεση για τη διατήρηση της τάξης και της ασφάλειας στον κοινωνικό χώρο²¹.

Ο Gerard van der Leeuw συνδέει αυτές τις δύο καταστάσεις, δηλαδή την ιερότητα και την κοινωνικότητα, εστιάζοντας την έρευνή του ματιά στον ιερό χώρο και στον τρόπο που αυτός κατανοείται εντός του κοινωνικού πλαισίου. Ο ίδιος παρατηρεί ότι παραδοσιακές κοινωνίες αναγνωρίζουν τον ιερό χώρο ως διττό περιβάλλον: α. ως το κέντρο της δύναμής τους και ως έναν παράλληλο με την κοινότητά τους κόσμο, αλλά και β. ως μία περιοχή που παραμένει ανεξάρτητη από τα όρια της κοινότητας²². Αυτό ο ιερός χώρος φαίνεται να φέρει δύο δομικά χαρακτηριστικά: από τη μία, εμπνέει στους ανθρώπους συναισθήματα φόβου και σεβασμού, γενικότερου δηλαδή δέους²³. Από την άλλη, είναι ένας χώρος ανοικτός σε δυνατότητες, τις οποίες ο άνθρωπος μπορεί να αξιοποιήσει όριοθετώντας και τοποθετώντας εντός του οικισμού του το θεϊκό με τη μορφή του ιερού χώρου²⁴.

Το άξιοσημείωτο είναι ότι αυτή ακριβώς ή σύνδεση ιερού και κοινωνικού, ή κατανόηση του ιερού ως άφετηρίας ύπαρξης της ίδιας της πραγματικότητας και ακόμη περισσότερο ή έννοιολόγησή του, όπως λέει και ο Leeuw, ως χώρου ανοικτού σε ποικίλες δυνατότητες, επαναλαμβάνεται έως κάποιον βαθμό, όπως θα δούμε και παρακάτω, σε πλοκές σύγχρονων προϊόντων λαϊκής κουλτούρας. Στις υποθέσεις ειδικότερα των βιντεοπαιχνιδιών το ιερό είναι κυρίαρχο, έχοντας παρόμοια χαρακτηριστικά γνωρίσματα με εκείνα που οι μελετητές

20. V. Anttonen, “What Is It That We Call ‘Religion’: Analyzing the Epistemological Status of the Sacred as a Scholarly Category in Comparative Religion”, *Method & Theory in the Study of Religion*, Vol. 12, 1, 2000, σσ. 195-206, <https://doi.org/10.1163/157006800X00111> (18.2.2021).

21. H. Mol, *Identity and the Sacred: Sketch for a New Social Scientific Theory of Religion*, Blackwell Publishers, Oxford 1976, σσ. 6, 109, 203, 205, 206, 214, 220, 265· C. Colpe, “The Sacred and the Profane” στο: L. Jones (έπιμ.), *Encyclopedia of Religion*, vol. 12, έκδ. Thomson Gale, New York 2005², σσ. 7964-7978, 7964, 7971.

22. G. van der Leeuw, *Religion in essence and manifestation*, μετάφρ. J. E. Turner, Princeton University Press, New Jersey 1986³.

23. Στο ίδιο, σσ. 47-48.

24. Στο ίδιο, σσ. 75, 399.

διακρίνουν όταν τὸ συσχετίζουν μὲ τὸ βέβηλο. Ὁ τρόπος ὅμως μὲ τὸν ὁποῖο τὰ στοιχεῖα αὐτά, δηλαδή τὸ ἱερὸ καὶ τὸ μὴ ἱερὸ, συνυπάρχουν καὶ τὰ μοτίβα ποὺ προκύπτουν ἀπὸ αὐτὴν τὴ συνύπαρξη καὶ τὴν ἀλληλοπεριχώρησή τους ἀποδεικνύει μία νέα κατανόηση τοῦ ἱεροῦ χώρου, σύμφωνη μὲ τὰ μοτίβα τῆς νεομυθολογίας.

Μὲ αὐτὸν τὸν ὄρο ἀναφερόμαστε στὴ σύγχρονη μυθολογία ποὺ ἐμφανίζεται ὡς τμῆμα τῆς διάχυτης νέας θρησκευτικότητας, ἢ ὁποῖα συνδέεται ὡς πρὸς τὴν ἐμφάνιση καὶ τὴν ἐξέλιξή της μὲ τὴ μετανεωτερικότητα, δηλαδή μὲ ὅλες ἐκεῖνες τὶς ριζικὲς κοινωνικὲς, οἰκονομικὲς καὶ τεχνολογικὲς ἀλλαγές ποὺ ἔλαβαν χώρα στὸν δυτικὸ κόσμο μετὰ ἀπὸ τὰ μέσα τοῦ 20οῦ αἰώνα. Ὁ ὄρος «διάχυτη» χαρακτηρίζει τὴ σύγχρονη θρησκευτικότητα ποὺ δὲν εἶναι ὀργανωμένη σὲ κινήματα, ὁμάδες, ὀργανισμοὺς καὶ διακρίνεται γιὰ τὴ δυναμικὴ της ἔκφραση μὲσω τῆς τέχνης, τῆς λογοτεχνίας, τῆς τηλεόρασης καὶ ἄλλων μέσων.

Σὲ αὐτὴν τὴ νεομυθολογία, στίς ποικίλες δηλαδή πλοκὲς τῶν ἐπίσης ποικίλων προϊόντων της, ὅπως εἶναι τὰ μάνγκα, τὰ κόμικς, ἀλλὰ καὶ τὰ βιντεοπαιχνίδια, κυρίαρχη θέση κατέχει ὁ ἱερὸς χώρος ὡς ἡ ἐδαφικὴ ἔκταση ποὺ συνδέεται μὲ κάτι τὸ ὑπερφυσικὸ καὶ ἀντιδιαστέλλεται ὡς πρὸς τὸ περιεχόμενό της πρὸς τὸν καθημερινὸ καὶ συνηθισμένο χώρο.

Εἰδικώτερα στὸν νεομυθολογικὸ κόσμο τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, ὁ ἱερὸς χώρος ἀπὸ τὴ μία διαθέτει ἄμεσα ἀναγνωρίσιμα στοιχεῖα, καθὼς παρουσιάζεται στίς ὑποθέσεις τους²⁵ εἴτε ὡς χώρος λατρείας καὶ ἐπικοινωνίας μὲ τὸ θεϊκὸ εἴτε ὡς χώρος συνδεδεμένος μὲ τὴ θρησκευτικὴ παράδοση μιᾶς κοινότητας. Ἀπὸ τὴν ἄλλη ὅμως, τὴν ἴδια στιγμή φέρει καὶ νέα μυθολογικὰ μοτίβα, ἰδιαίτερα δηλαδή φαντασιακὰ γνωρίσματα ποὺ ἐντοπίζονται ἐντὸς τοῦ πλαισίου τῆς εἰκονικῆς πραγματικότητας, ὅπως εἶναι: ὁ ναὸς ὡς σημαντικὸ σημεῖο τῆς ψηφιακῆς πόλης καὶ τοῦ εἰκονικοῦ κόσμου, ὡς σύμβολο τῆς θρησκείας ἢ κέντρο τῆς μαγείας, ὡς ἔδρα ὑπερφυσικῶν ὄντοτήτων ἀλλὰ καὶ ὡς χώρος παραγωγῆς μαγικῶν ἀντικειμένων καὶ τεχνολογικῶν ἐργαλείων, ὡς μέσο κατανίκησης τοῦ ψηφιακοῦ ἀντιπάλου, ὡς μέσο ἐπίτευξης τοῦ σκοποῦ τοῦ εἰκονικοῦ

25. Τὸ πῶς ὁ ἱερὸς χώρος περιγράφεται στίς πλοκὲς τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν διαφέρει, ὅπως θὰ διαπιστώσουμε, ἀπὸ τὸν τρόπο ποὺ τελικὰ λειτουργεῖ κατὰ τὴ διάρκεια τοῦ παιξίματός τους.

ἥρωα, ὡς διεκδικούμενο μέρος ἀπὸ αὐτὸν καὶ τὸν ἀνταγωνιστὴ του, ἀκόμη καὶ ὡς ἐστία τοῦ κοσμικοῦ κακοῦ ἀπέναντι στὸ κοσμικὸ καλὸ.

Ὁ σκοπὸς τοῦ παρόντος ἄρθρου εἶναι ἀκριβῶς ἡ ἀνάδειξη αὐτοῦ τοῦ σύγχρονου μυθικοῦ πλαισίου τῶν βιντεοπαιχνιδίων, ποὺ ἀναπτύσσει καὶ ἀναπαράγει συγκεκριμένα μοτίβα γιὰ τὸν ἱερὸ χῶρο, τὰ ὁποῖα, ὅπως βλέπουμε καὶ παραπάνω, διακρίνονται γιὰ τὸν συνδυασμὸ στοιχείων τῆς παραδοσιακῆς θρησκευτικότητος (π.χ. ὁ ἱερὸς χῶρος ὡς κατοικητήριον θεοτήτων) ἀλλὰ –καὶ αὐτὸ ἀποτελεῖ τὸν πυρῆνα τῆς ἔρευνάς μας– μοτίβων τῆς διάχυτης θρησκευτικότητος, ὅπως εἶναι ἡ σύνδεση μαγείας καὶ τεχνολογίας ἢ ὁ ἐν γένει ἐπαναπροσδιορισμὸς τῆς θρησκείας καὶ τοῦ θεϊκοῦ στοιχείου.

Στις σελίδες ποὺ ἀκολουθοῦν καὶ σύμφωνα μὲ τὸν σκοπὸ τὸν ὁποῖο θέσαμε, θὰ προσεγγίσουμε καὶ θὰ ἀναλύσουμε πῶς ὁ κόσμος τῶν βιντεοπαιχνιδίων θέτει τὰ ὄρια καὶ τὶς ιδιότητες τοῦ ἱεροῦ χώρου μὲ τὴ μορφή ἱερῶν κτηρίων. Χρησιμοποιώντας στοιχεῖα γνωστὰ ἀπὸ τὴν παραδοσιακὴ θρησκευτικὴ καὶ μυθολογία, παρουσιάζοντάς τα ὅμως μὲ ἕναν νέο τρόπο, τὰ βιντεοπαιχνίδια ἐπαναπροσδιορίζουν τὸν ἱερὸ χῶρο καὶ τὸν ἐντάσσουν στὸ διαπερατὸ πλαίσιο ἐνὸς νέου μύθου, ἧτοι στὰ ὄρια μιᾶς συνεχῶς διαμορφούμενης μυθολογίας.

Ἡ νεομυθολογία

Σὲ πλοκὲς τῶν ψυχαγωγικῶν προϊόντων τοῦ σύγχρονου δυτικοῦ πολιτισμοῦ, ὅπως ταινίες ἐπιστημονικῆς φαντασίας, κόμικς καὶ βιντεοπαιχνίδια, παρατηρεῖται ἕνας συνδυασμὸς φαντασίας καὶ πραγματικότητος, μὴ λογικῶν καὶ λογικῶν στοιχείων. Αὐτὸς ὁ συνδυασμὸς ἀπαντᾷ παραδοσιακὰ στὸ προϊόν τοῦ ἀνθρωπίνου πνεύματος ποὺ μᾶς εἶναι γνωστὸ ὡς μῦθος. Μὲ βάση αὐτὴν τὴν παραδοχή, μποροῦμε νὰ ποῦμε ὅτι στὰ σύγχρονα ψυχαγωγικὰ προϊόντα κυριαρχεῖ τὸ μυθικὸ στοιχεῖο. Οἱ πλοκὲς τους ἀποτελοῦν μυθολογίες.

Οἱ μυθολογίες τους ὅμως «σχηματίζονται» μὲ βάση ἕνα κεντρικὸ μοτίβο: θρησκευτικοὶ ὄροι, σύμβολα καὶ θρησκευτικὰ καὶ μυθικὰ πρόσωπα τῆς παγκόσμιας ἱστορίας ἀπομακρύνονται ἀπὸ τὸ φυσικὸ τους περιβάλλον, δηλαδὴ ἀπὸ τὴ θρησκεία τους, καὶ ἐπανερμηνεύονται συνθέτοντας μία νέα μυθολογία.

Με άλλα λόγια, βλέπουμε να αντανακλάται ή να εκφράζεται και από τα νέα μέσα ή τάση που θέλει στοιχεία των διδασκαλιών των παραδοσιακών θρησκειών και μύθοι του παρελθόντος να επανεργηγούνται και να επαναπροσδιορίζονται σε ένα νέο πλαίσιο. Η ίδια ακριβώς τάση παρατηρείται στη Νέα Θρησκευτικότητα –και ειδικότερα στη διάχυτη Νέα Θρησκευτικότητα– καθώς και σε μία από τις εμφανέστερες όψεις της, αυτή που είναι γνωστή ως «μοντέρνα» μυθολογία ή αλλιώς ως «νεομυθολογία». Αυτή συχνά αποτελεί το αντικείμενο ποικίλων μορφών τέχνης όπως είναι ή λογοτεχνία (graphic novels, fantasy novels κ.λπ.), ο κινηματογράφος (ταινίες επιστημονικής φαντασίας, άνιμε κ.λπ.), τα κόμικς (superheroes comic books) και πιο πρόσφατα τα βιντεοπαιχνίδια²⁶.

Η Νέα Θρησκευτικότητα ως το θεωρητικό πλαίσιο της νεομυθολογίας είναι εκείνη ή μη παραδοσιακή θρησκευτικότητα, ή οποία διαμορφώνεται μέσα από τις διδασκαλίες και πρακτικές των Νέων Θρησκειών (*New Religions*)²⁷. Πρόκειται για θρησκείες που συνδέονται ως προς την εμφάνιση και εξέλιξή τους με το νέο, με το «μοντέρνο», με τη νεωτερικότητα (*modernity*) και με τη μετανεωτερικότητα (*postmodernism*), με όλες εκείνες δηλαδή τις αλλαγές, οι οποίες έλαβαν χώρα στον δυτικό κόσμο μετά από τον 19ο αί. (νεωτερικότητα) και τον 20ο αί., ιδιαίτερα μετά από τη δεκαετία του 1960 (μετανεωτερικότητα)²⁸.

Σε αυτό το πλαίσιο της Νέας Θρησκευτικότητας, ή διάχυτη θρησκευτικότητα, σε αντίθεση με τις Νέες Θρησκείες, που διαθέτουν

26. Irv. Hexham & K. Poewe, *New Religions as Global Cultures: Making the Human Sacred*, Westview Press, Colorado 1997, σσ. 92-94, 152-154· W. J. Hanegraaff, “New Age Spiritualities as Secular Religion: a Historian’s Perspective”, *Social Compass*, Vol. 46, issue 2 (1999), σσ. 145-160, 153, 158, <http://scp.sagepub.com/cgi/content/abstract/46/2/145> (20.2.2023)· M. Rothstein, “UFOs” στο: P. B. Clarke (έπιμ.), *Encyclopedia of New Religious Movements*, έκδ., Routledge, New York 2006, σσ. 648-649, 649.

27. Στ. Παπαλεξανδρόπουλος, «Οί Νέες Θρησκείες: Ίστορική επισκόπηση και συστηματική θεώρηση» στο: ό ίδιος, *Δοκίμια Ίστορίας τών Θρησκειών*, έκδ. Έλληνικά Γράμματα, Αθήνα 1997, σσ. 143-179, 153· C. Campbell, “The Easternisation of the West” στο: Br. Wilson & Jamie Cresswell (έπιμ.), *New Religious Movements: Challenge and Response*, Routledge, London 2001², σσ. 35-48, 37· D. G. Bromley & J. G. Melton, “Challenging Misconceptions about the New Religions–Violence Connection” στο: τών ίδιων (έπιμ.), *Cults, Religion, and Violence*, Cambridge University Press 2004, σσ. 42-56.

28. Irv. Hexham & K. Poewe, *New Religions as Global Cultures: Making the Human Sacred*, Westview Press, Colorado 1997, σσ. 36, 37, 147-151.

σὲ γενικὲς γραμμὲς συγκεκριμένη διδασκαλία καὶ δομὴ, ἀποτελεῖται ἀπὸ ἐλεύθερα κινούμενες ἰδέες καὶ πρακτικὲς, οἱ ὁποῖες ἐκφράζονται σὲ διάφορα μέσα²⁹. Προφανῶς μὲ βάση τὸν παραπάνω ὀρισμὸ ἀντιλαμβανόμεστε ὅτι ἡ διάχυτη θρησκευτικότητα, ἀποτελώντας τμήμα τῆς Νέας Θρησκευτικότητας καὶ διαθέτοντας τὴν ἱκανότητα τῆς διαπερατότητας, δηλαδὴ τὴν ἱκανότητα νὰ ἐκφράζεται μὲ πολλαπλοὺς τρόπους, ξεκινᾷ ὡς φαινόμενο πρὶν ἀπὸ τὴν περίοδο τῆς μετανεωτερικότητας. Μετὰ ὅμως ἀπὸ τὶς δεκαετίες τοῦ 1960 καὶ 1970, μὲ τὴν εὐρεία χρῆση νέων μέσων, ὅπως εἶναι ἡ τηλεόραση καὶ τὰ βιντεοπαιχνίδια καὶ στὸ πλαίσιο τῶν νέων κοινωνικῶν καὶ πολιτισμικῶν ζυμώσεων τῶν παραπάνω δεκαετιῶν, ἡ διάχυτη θρησκευτικότητα ἀποκτᾷ νέα δυναμικὴ. Αὐτὴ ἡ μορφή τῆς νέας θρησκευτικότητας στὴν οὐσία ἐξελίσσεται παράλληλα μὲ τὴ μετανεωτερικότητα ἢ πολλὲς φορὲς ὑπὸ τὴν ἐπίδρασή της καὶ μπορεῖ νὰ προσδιορισθεῖ ὡς σύγχρονη διάχυτη θρησκευτικότητα.

Ἡ νεομυθολογία ἀποτελεῖ τὴν πιὸ δημοφιλῆ ἔκφραση τῆς σύγχρονης διάχυτης θρησκευτικότητας. Ὅσο ἐπιτρέπει ἡ ρευστότητα καὶ ἡ πολυσυλλεκτικότητα τοῦ νεομυθολογικοῦ χώρου, βασικὰ μοτίβα της εἶναι:

Ἡ ἔνταξη τοῦ ἀπολύτου, δηλαδὴ τοῦ θεϊκοῦ στὰ ὅρια τοῦ κόσμου. Σὲ καμμία περίπτωση αὐτὸ τὸ θεϊκὸ δὲν ἀποτελεῖ καὶ κάτι ἄλλο, τὸ διαφορετικὸ πού βρίσκεται ἐντελῶς ἔξω ἀπὸ τὴν ἱστορία, τὴν ὕλη, τὸν κόσμο. Ἐντὸς αὐτοῦ τοῦ «κοσμοθεϊστικοῦ πλαισίου» (πρόκειται γιὰ ὅρο πού χρησιμοποιεῖ ὁ Στ. Παπαλεξανδρόπουλος γιὰ νὰ περιγράψει τὸν χώρο τῆς Νέας Θρησκευτικότητας), τὸ θεϊκὸ ἐγκοσμιοποιεῖται, ἐντοπίζεται δηλαδὴ καὶ περιορίζεται στὸν χώρο τοῦ φυσικοῦ κόσμου. Αὐτὴ ἀκριβῶς ἡ ταύτισή του πάντοτε μὲ τὸν φυσικὸν χώρο καὶ μὲ τὰ ψηλαφητὰ στοιχεῖα του ἔχει ὡς ἀποτέλεσμα τὴν «ἐπιστημονικοποίησή» του, ἥτοι τὴν τάση νὰ ἐξηγηθεῖ μὲ δῆθεν ἐπιστημονικοὺς ὅρους³⁰.

29. Ιω. Ευδάκης, «Μετανεωτερικότητα καὶ Διάχυτη Θρησκευτικότητα», *Θεολογία* 92, 1 (2021), σσ. 151-178, <http://www.ecclesia.gr/greek/press/theologia/index.asp> (21.2.2023). R. Cipriani, *Diffused Religion: Beyond Secularization*, ἐκδ. Palgrave Macmillan, Cham 2007, σσ. 111, 138, 140.

30. Στ. Παπαλεξανδρόπουλος, «Νέα Ἐποχή: Ἡ θρησκευτολογικὴ ταυτότητα ἐνὸς κινήματος», (δεύτερο μέρος), *Ἐξοδος* 7 (1992), σσ. 41-61, 50-51· ὁ ἴδιος, «Οἱ Νέες Θρησκείες: Ἱστορικὴ ἐπισκόπηση καὶ συστηματικὴ θεώρηση», *ὁ.π.*, σσ. 168-169· W.

Παράγωγο τοῦ κοσμοθεϊσμοῦ, τῆς ἔνταξης τοῦ θεϊκοῦ, τοῦ ὑπερβατικοῦ στοιχείου, στὸν ὕλικό καὶ ἐξηγήσιμο κόσμο ἀποτελεῖ ἡ ἀντικειμενοποίηση τοῦ θεϊκοῦ, δηλαδή ἡ ἀντιμετώπιση τοῦ θεοῦ ὡς ἀντικειμένου ποὺ θὰ ἐνισχύσει μία θετική κατάσταση ἢ θὰ ἐπιφέρει μία ἀρνητική, ποὺ θὰ βοηθήσει κάποιον ἢ θὰ ζημιώσει κάποιον ἄλλον. Ὡς συνέπεια αὐτῆς τῆς ὀπτικῆς, τὸ ὑπερφυσικό, μὲ τὴν ἔννοια τοῦ μαγικοῦ, ἀντιμετωπίζεται ὡς ἐργαλειακὸ μέσο³¹.

Τὸ μοτίβο τοῦ περιορισμοῦ τοῦ θεϊκοῦ ἐντὸς τοῦ ὕλικου κόσμου μποροῦμε νὰ παρατηρήσουμε σὲ ἀρκετὰ νεομυθολογικὰ προϊόντα, ὅπως εἶναι τὰ ὑπερρωϊκὰ κόμικς καὶ οἱ ταινίες ἐπιστημονικῆς φαντασίας. Ἐπειδὴ ὅμως ἡ ἔρευνά μας ἐστιάζει στὸν κόσμο τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, σὲ αὐτὸ τὸ σημεῖο, ὅπως καὶ στὴν συνέχεια, θὰ παραθέσουμε παραδείγματα εἰλημμένα ἀπὸ τὶς πλοκὲς τῶν ἰδιαίτερων αὐτῶν νεομυθολογικῶν προϊόντων.

Ἐναν τέτοιο λοιπὸν ἐνδοκόσμιο θεὸ μποροῦμε νὰ δοῦμε ἐντὸς τῆς εἰκονικῆς πραγματικότητας τοῦ *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment - Private Division, 2019). Σὲ αὐτὸ τὸ παιχνίδι περιπέτειας καὶ δράσης³² ὁ κεντρικὸς χαρακτήρας ἀποτελεῖ μέλος ἐνὸς σκάφους ποὺ μεταφέρει ἀποίκους σὲ ἕναν ἐξωγήινο κόσμο. Στὸ εἰκονικὸ σύμπαν, δηλαδή σὲ ἕναν ὑποτιθέμενο κόσμου τοῦ 29ου αἰῶνα, κυριαρχοῦν δύο κοινωνικοπολιτικὲς ὁμάδες, οἱ ὁποῖες ὅμως λειτουργοῦν παράλληλα καὶ ὡς θρησκείες, οἱ Scientists καὶ οἱ Philosophists³³. Τὸ κοινὸ τους ὅμως εἶναι ὅτι καὶ οἱ δύο ὁμάδες, ἐπιχειρώντας νὰ λύσουν καθημερινὰ

J. Hanegraaff, “New Age Spiritualities as Secular Religion: A Historian’s Perspective”, *Social Compass* 46, 2 (1999), σσ. 145-160, 146, <http://scp.sagepub.com/cgi/content/abstract/46/2/145> (21.2.2023)· P. B. Clarke, “Healing” στό: ὁ ἴδιος (ἐπιμ.), *Encyclopedia of New Religious Movements*, Routledge, New York 2006, σσ. 255-260, 255, 257.

31. Ἰω. Ξυδάκης, *Τὸ Καλὸ καὶ τὸ Κακὸ στὸν Κόσμο τῶν Βιντεοπαιχνιδιῶν: Θρησκευτολογικὴ Μελέτη*, διδ. διατριβή, Ἀθήνα 2018, σσ. 315-316, <https://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/43668> (21.2.2023).

32. Προκειμένου νὰ ἔχουμε τὴν ἀσφαλέστερη ὀπτικὴ τῶν πλοκῶν τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, κάνουμε χρῆση τῶν ἰστοτόπων wikia, wikipedia, στοὺς ὁποίους ἡ διεθνὴς κοινότητα τῶν παικτῶν ἀνώνυμα, ἀλλὰ μὲ διαρκὴ ἐνημέρωση, ἔχει προσφέρει τὴν πληρότητα τῶν σεναριακῶν τμημάτων τους. Φυσικά, στὰ σημεία ποὺ ἡ δευτερογενὴς βιβλιογραφία φωτίζει καλύτερα μερικὲς παραμέτρους τῶν σεναρίων, ἔχει γίνει σύγκριση μεταξύ αὐτῶν τῶν ἀναφορῶν μὲ ἐκεῖνες τῶν παραπάνω ἰστότοπων.

33. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “The Outer Worlds”, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Outer_Worlds (21.2.2023).

προβλήματα, όπως φαίνεται και από τις αποστολές τις οποίες αναθέτουν στον πρωταγωνιστή, αναπτύσσουν θρησκευτικό λόγο. Δηλαδή μαζί με την πολιτική και κοινωνική δραστηριότητά τους, διδάσκουν για ένα θεϊκό ὄν, τὸ ὁποῖο ἐντοπίζεται σὲ μία ἀνώτερη σφαῖρα ὑπαρξῆς, ἀλλὰ πάντοτε ἐντὸς τοῦ ὑλικοῦ κόσμου, καὶ τοῦ ὁποῖου ἡ ὑπαρξὴ μάλιστα δικαιολογεῖ καὶ ὁποιαδήποτε ἀπόφαση ἢ πράξη τους.

Εἰδικότερα, γιὰ τοὺς Scientists, αὐτὸ τὸ ὄν ταυτίζεται μετὰ τὸ Σύμπαν, τὸ ὁποῖο μετὰ τὴν σειρά του ὀρίζεται ὡς “Grand Architect”, δηλαδή ὡς «Μέγας Ἀρχιτέκτονας». Ἦν αὐτὴν του τὴν ιδιότητα τὸ Σύμπαν εἶναι ἓνα ἀπόλυτα λογικὸ ὄν, ἀνεξάρτητο ἀπὸ τὴν καθημερινότητα τῶν ἀνθρώπων καὶ ὡς ἓνας ὑπερκείμενος μηχανισμὸς ἀποκαλύπτει τὸν σκοπὸ τῆς ὑπαρξῆς του σὲ ὅλους ὅσοι υἱοθετοῦν τὴ μαθηματικὴ λογικὴ. Γιὰ τοὺς Philosophists, τὸ Σύμπαν ταυτίζεται μετὰ τὴν “Eternal Truth”, δηλαδή μετὰ μία ἀπρόσωπη ὄντοτητα ποὺ τὴν χαρακτηρίζει ἡ ἀπλότητα καὶ ἡ ἀρμονία. Ἡ ὄντοτητα αὐτὴ μετὰ τὴν ὑπαρξὴ της στρέφει τὰ ὄντα στὴ λεγόμενη “Awakening”, δηλαδή στὴν ἀφύπνιση, ἡ ὁποία προσδιορίζεται ὡς αὐτόματη κατανόηση τοῦ θεϊκοῦ ὄντος. Αὐτὴ ἡ γνωσιακὴ κατάσταση ἐπέρχεται ἀπὸ τὴν μία μέσῳ τῆς ἄρνησης τοῦ ἐταιρικοῦ τρόπου ζωῆς καὶ ἀπὸ τὴν ἄλλη μέσῳ ποικίλων ἐμπειριῶν, θετικῶν ὅπως ἡ σύναψη μιᾶς σχέσης, ἢ ἀκόμη καὶ ἀρνητικῶν ὅπως ἡ ἀπώλεια ἐνὸς ἀγαπημένου προσώπου. Ὅπως φαίνεται λοιπὸν ἀπὸ τὴν περιγραφή τῶν διδασκαλιῶν τῶν δύο ὁμάδων, οἱ Philosophists καὶ οἱ Scientists ταυτίζουν τὸν θεὸ μετὰ τὸ Σύμπαν, τὸ ὁποῖο –ἀξιοσημείωτα– ἀναγνωρίζουν ἀπὸ κοινού ὡς ἀπρόσωπη ὄντοτητα, ἂν καὶ τοῦ προσδίδουν προσωπικὰ χαρακτηριστικὰ γνωρίσματα, ὅπως προβολὴ ἐνὸς σκοποῦ, συσχετισμὸς μετὰ τὰ θνητὰ ὄντα, ἀλλὰ καὶ δυνατότητα κατανόησής του.

Μὲ βάση αὐτὸ τὸ μοτίβο τοῦ ἐνδοκόσμιου ἀπολύτου, προβάλλεται ἀκολούθως καὶ ἡ εἰκόνα τοῦ ὑπερφυσικοῦ ἥρωα, ὁ ὁποῖος, ἀφοῦ ἔχει ἀναγνωρίσει καὶ ἀποδεχθεῖ τὸ θεϊκὸ στοιχεῖο ἐντὸς τοῦ κόσμου καὶ τῶν ὄψεών του, θὰ ἐπιταχύνει τὶς ἀλλαγές: θὰ προκαλέσει μετὰ τὴν δρᾶσή του ἓνα νέο κοινωνικὸ, τεχνολογικὸ, πλανητικὸ, οἰκολογικὸ μέλλον γιὰ τὸν μυθολογικὸ του κόσμ³⁴. Κυριαρχεῖ ἐπομένως μαζί μετὰ τὸ μοτίβο τοῦ

34. Ἰω. Ξυδάκης, *Οἱ Περί Αἴτια Θρησκείας, ἀνέκδ. μεταπτυχιακὴ ἐργασία*, Ἀθήνα 2006, σ. 8, <https://independent.academia.edu/IOANNISXIDAKIS> (21.2.2023)· ὁ ἴδιος, *Τὸ Καλὸ καὶ τὸ Κακὸ στὸν Κόσμο τῶν Βιντεοπαιχνιδιῶν...*, ὁ.π., σ. 34.

έκλεκτου ήρωα και τὸ ὄραμα γιὰ ἕναν ἄλλο κόσμος, γιὰ ἕναν νέο χῶρο και χρόνο, γιὰ μία νέα ἱστορική περίοδο³⁵.

Ἡ ἱστορία τοῦ πολιτισμοῦ, ἡ μυθολογία τοῦ παρελθόντος και οἱ θρησκευτικές διδασκαλίες ἀξιοποιοῦνται κάθε φορά ἐντὸς τοῦ πολυπρισματικοῦ χώρου τῆς νεομυθολογίας με ἕναν νέο τρόπο³⁶. Γιὰ νὰ τὸ ποῦμε ἀλλιῶς, ὅλα καθορίζονται ἀπὸ τὴν ἀρχὴ και προσαρμῶνται ἀνάλογα με τὴν πλοκὴ τοῦ ἐκάστοτε σύγχρονου μυθολογικοῦ προϊόντος. Ἔτσι, ἡ ἱστορία ὡς ἀλληλουχία γεγονότων και με ὅ,τι αὐτὴ ἐμπεριέχει, δηλαδή τὸ σύνολο τῶν μύθων, θρύλων και παραδόσεων, γίνεται ὑλικό, γιὰ νὰ εἰπωθεῖ μία ἄλλη, ἐναλλακτικὴ πλευρὰ τῆς, γιὰ νὰ φανερωθεῖ μέσα ἀπὸ αὐτὴν μία διαφορετικὴ ἱστορία τοῦ ἀνθρώπου.

Μιλήσαμε προηγουμένως γιὰ τὸ *The Outer Worlds*. Σύμφωνα με τὴν πλοκὴ του, ἡ πραγματικότητα ποὺ τὸ παιχνίδι περιγράφει και ἀπεικονίζει ἔχει ἱστορικά προκύψει ὡς συνέπεια μιᾶς ἄλλης ἐκδοχῆς τοῦ 20οῦ αἰῶνα και εἰδικώτερα ὡς ἀποτέλεσμα μιᾶς ἐναλλακτικῆς ἀμερικανικῆς ἱστορίας κατὰ τὶς δεκαετίες 1930 και 1940. Ἀλλὰ και στὸ βιντεοπαιχνίδι *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017) μία ἐναλλακτικὴ πορεία τοῦ 21ου αἰῶνα ὀδηγεῖ τὴν ἀνθρωπότητα στὰ πρόθυρα τῆς καταστροφῆς. Σὲ αὐτὸ ὄροι ὅπως “Gaia”, “Apollo”, “Hades”, “Hephaestus” κατανοοῦνται ὄχι με τὸ ἀρχικό τους νόημα και σίγουρα ὄχι ὡς στοιχεῖα τῆς παραδοσιακῆς θρησκευτικότητας και μυθολογίας, ἀλλὰ πλέον ὡς ὀνόματα ὑπολογιστικῶν προγραμμάτων³⁷.

Ἡ ἐπαναπλαισίωση τῆς ἱστορίας καθὼς και ὁ ἐπαναπροσδιορισμὸς στοιχείων τῆς θρησκείας και τοῦ πολιτισμοῦ εἶναι χαρακτηριστικά και δομικά μοτίβα τῆς νεομυθολογίας. Αὐτὴ ἡ προσπάθεια ἐπαναπλαισίωσης τῶν πάντων δὲν περιορίζεται μόνο σὲ στοιχεῖα τοῦ χώρου και τοῦ χρόνου, ἀλλὰ ἐπεκτείνεται και στὴν ἴδια τὴν ταυτότητα τοῦ ἀνθρωπίνου ὄντος ἢ τοῦλάχιστον στὸ πῶς αὐτὴ προσδιορίζεται.

35. Στ. Παπαλεξανδρόπουλος, «Νέα Ἐποχή: Ἡ θρησκευτολογικὴ ταυτότητα ἐνὸς κινήματος», (πρῶτο μέρος), *Ἐξοδος* 6 (1991), σσ. 17-29, 18-19.

36. Hexham & Poewe, ὁ.π., σσ. 94, 95, 150, 153· D. E. Cowan & D. G. Bromley, *Cults and new religions: a brief history*, John Wiley & Sons, Ltd., Chichester 2015², σ. 9· *Ἐυδάκης, Οἱ Περί Αἴτια Θρησκείας*, ὁ.π., σσ. 19, 21, 27, 36, 42, 53-54, 59-60, 78-89.

37. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Horizon: Zero Dawn”, https://en.wikipedia.org/wiki/Horizon_Zero_Dawn (22.2.2023).

Ἡ Διαθήκη (Testament) ὡς χαρακτήρας τοῦ παιχνιδιοῦ *Guilty Gear* (Arc System Works, 1998) ἀποτελεῖ τυπικὸ παράδειγμα τῆς τάσης τῆς νεομυθολογίας νὰ «παίζει» μὲ ὄρους καὶ περιεχόμενα. Ἡ ὄντοτητα αὐτὴ προσδιορίζεται ἀπὸ τὸ σενάριο τοῦ παιχνιδιοῦ ἄλλοτε ὡς ἀρσενικὴ καὶ ἄλλοτε ὡς θηλυκὴ· εἶναι ἀνθρωπόμορφη χωρὶς ἢ ἴδια νὰ ἀνήκει στὸ ἀνθρώπινο εἶδος. Εἶναι δημιουργημὰ τῆς τεχνολογίας ἀλλὰ καὶ μιᾶς ἄλλης μυστικῆς-μαγικῆς γνώσης³⁸. Ἀντίστροφα, βλέπουμε στὸ *Final Fantasy Tactics Advance* ζώομορφα ὄντα νὰ χαρακτηρίζονται «πρόσωπα» καὶ νὰ ἐντάσσονται σὲ φυλὲς ἀντίστοιχες μὲ ἐκεῖνες τῶν ἀνθρώπων³⁹. Στὸ *Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies* (Square, Nintendo 2009) παρατηροῦμε θεϊκὰ ὄντα καὶ ἀγγελικὲς ὑπάρξεις νὰ ἐμφανίζονται ὡς τυπικὰ ἀνθρώπινα ὄντα⁴⁰.

Ἀκριβῶς σὲ αὐτὸ τὸ πλαίσιο τῆς ἐπανερμηνείας στοιχείων τῆς θρησκείας, τῆς ἱστορίας καὶ ἐν γένει τοῦ πολιτισμοῦ, ἐντάσσεται καὶ ὁ τρόπος ποὺ τὰ βιντεοπαιχνίδια ἀξιοποιοῦν, ὅπως θὰ δοῦμε καὶ παρακάτω, τὸν χῶρο ποὺ αὐτὰ τὰ ἴδια διαχωρίζουν ἀπὸ τὴν ὑπόλοιπη ψηφιακὴ πραγματικότητά τους καὶ ἀναγνωρίζουν ὡς «ἱερό».

Τὸ βιντεοπαιχνίδι καὶ ἡ νεομυθολογία

Τὸ βιντεοπαιχνίδι ὡς τμῆμα τῆς λαϊκῆς κουλτούρας ἀποτελεῖ τὴν πιὸ σύγχρονη καὶ δημοφιλεῖ ἔκφραση τῆς νεομυθολογίας, ἕνα δυναμικὸ πολιτισμικὸ προϊόν ποὺ διαρκῶς ἀνανεώνεται⁴¹. Ἐὰν καὶ ὑπάρχει ἀπὸ τὶς ἀρχὲς τῆς δεκαετίας τοῦ 1970⁴², μὲ τὴν ἐμφάνιση τῶν πρώτων παιχνιδιῶν δράσης καὶ περιπέτειας (τοῦ *Computer Space* τὸ 1971, τοῦ

38. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Guilty Gear (video game)”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Guilty_Gear_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guilty_Gear_(video_game)) (22.2.2023).

39. “Final Fantasy Tactics Advance”, Square, Nintendo, 2003, σσ. 31-32.

40. *Fandom*, s.v. “Celestrian”, n.d., <https://dragonquest.fandom.com/wiki/Celestrian> (22.2.2023).

41. P. Zackariasson & M. Dymek, *Video Game Marketing: A Student Textbook*, ἐκδ. Routledge, London 2017, σ. 14· Al. Styhre, *Indie Video Game Development Work: Innovation in the Creative Economy*, ἐκδ. Palgrave Macmillan, Cham 2020, σ. 13.

42. Tr. Donovan, *Replay: The History of Video Games*, ἐκδ. Yellow Ant, East Sussex 2010, σσ. 10-11, 51· Van Burnham, *Supercade: a visual history of the videogame age 1971-1984*, The MIT Press, Cambridge 2003, σσ. 71-72.

Colossal Cave Adventure και τοῦ *Hunt the Wumpus* τὸ 1972), εἶναι ἓνα προϊόν, τὸ ὁποῖο συνεχῶς ἐπιδέχεται ἀλλαγές, ἀπὸ τὸ τί παρουσιάζει ἐπὶ τῆς ὀθόνης μέχρι τὸ πῶς ἐμφανίζεται ὁ πρωταγωνιστής του.

Διαθέτει τὰ χαρακτηριστικὰ γνωρίσματα ἑνὸς παραδοσιακοῦ παιχνιδιοῦ, δηλαδή παίκτη ἢ παίχτες, κανόνες, τὴν κατάληξη τῆς νίκης ἢ τῆς ἥττας, μηχανισμό, ὁ ὁποῖος καταμετρᾷ πότε κάποιος κερδίζει και πότε χάνει, τὸ στοιχείο τῆς διασκέδασης. Παράλληλα ὅμως ὡς σύγχρονο προϊόν ἀπαιτεῖ τὴ μεσολάβηση τῆς τεχνολογίας, χρειάζεται δηλαδή κάποιον ὑπολογιστή, ποὺ μπορεῖ νὰ εἶναι ἓνας ὑπολογιστής εἰδικοῦ τύπου (παιχνιδομηχανή-κονσόλα) ἢ ἓνας συμβατικὸς ὑπολογιστής⁴³.

Μὲ βάση τὴν τεχνολογικὴ δομὴ καὶ τὸ σεναριακὸ του ὑπόβαθρο, δημιουργεῖ ἐπὶ τῆς ὀθόνης κόσμους διάδρασης καὶ προσομοίωσης. Αὐτοὶ οἱ κόσμοι μπορεῖ νὰ εἶναι ἀφηρημένοι (π.χ. μία τελεία ποὺ κινεῖται σὲ ἓναν λαβύρινθο), ὅπως συμβαίνει στὸ κλασικὸ παιχνίδι *Pac-Man* (Namco, Midway, 1980) ἢ, καὶ αὐτὸ εἶναι σήμερα τὸ πιὸ συνηθισμένο, σύμπαντα ποὺ προβάλλουν εἰκονικοὺς χαρακτήρες, οἱ ὁποῖοι μπορεῖ νὰ ἔχουν περίπλοκους ρόλους, ιδιόμορφη συμπεριφορὰ, εἰδικούς σκοπούς. Αὐτὰ ἀκριβῶς τὰ δομικὰ χαρακτηριστικὰ γνωρίσματα τοῦ βιντεοπαιχνιδιοῦ, δηλαδή ἡ διάδραση (*interactivity* ἢ *interaction*) μὲ ἓνα εἰκονικὸ περιβάλλον καὶ ἡ προσομοίωση (*simulation*) τῆς πραγματικότητας, ἐνισχύουν, ὅπως θὰ δοῦμε καὶ παρακάτω, τὴν ταυτότητά του ὡς νεομυθολογικοῦ προϊόντος.

Τὸ βιντεοπαιχνίδι παρουσιάζεται καὶ χαρακτηρίζεται ὡς διαδραστικὸ καὶ αὐτὸ σημαίνει ὅτι χρειάζεται γιὰ τὴν ἑναρξὴ καὶ τὴ συνέχισή του τὴ συμμετοχὴ τοῦ παίκτη στὴν ἐκδίπλωση τῆς ἱστορίας, τὴν ἐπιδίωξη τῶν στόχων καὶ τὴν ἀποδοχὴ τῶν προκλήσεων⁴⁴. Κάθε φορὰ ποὺ ξεκινᾷ νὰ

43. N. Esposito, “A Short and Simple Definition of What a Videogame Is”, *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*, Authors & Digital Games Research Association DiGRA, 2005, σσ. 1-6, 2, <http://www.digra.org> (23.2.2023)· P. E. Rauch, *Playing with Good and Evil: Videogames and Moral Philosophy*, MIT, Cambridge 2007, σ. 20· Andr. Jahn-Sudmann & R. Stockmann, *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers War Without Tears*, ἐκδ. Palgrave Macmillan, New York 2008, σ. 3.

44. P. Jagoda, “On Difficulty in Video Games: Mechanics, Interpretation, Affect”, *Critical Inquiry*. Vol. 45, 1 (2018), σσ. 199-233, 201, <https://www.journals.uchicago.edu/action/doSearch?AllField=On+Difficulty+in+Video+Games%3A+Mechanics%2C+Interpretation%2C+Affect> (24.2.2023)· K. Salen & Er. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design*

λειτουργεί, ο παίκτης καλείται να ἐλέγξει ἐπὶ τῆς ὀθόνης καὶ μὲ τρόπο ἄμεσης ἀνταπόκρισης ἕνα ψηφιακὸ ὑποκείμενο ἐντὸς ἐνὸς φαντασιακοῦ χώρου: στὰ παιχνίδια δράσης ἕναν ἥρωα ποὺ μάχεται, στὰ παιχνίδια στρατηγικῆς ἕναν λαὸ καὶ ἕναν στρατὸ καὶ στὰ παιχνίδια περιπέτειας καὶ ρόλων ἕναν ἥρωα ἢ μία συντροφιά ἡρώων ποὺ ἀναζητᾶ κάτι (π.χ. νὰ βρεῖ ἕναν θησαυρό, μία πριγκίπισσα, ἕνα ἀρχαῖο μυστικό). Μάλιστα, γιὰ τὸν Chris Crawford, προγραμματιστὴ, σχεδιαστὴ καὶ μελετητὴ, ὅλη ἡ διαδραστικὴ διαδικασία τῶν ἐμποδίων, τῶν στόχων, τῆς ἐκπλήρωσής τους, ἢ ὅποια συνοδεύεται καὶ ἀπὸ μία διαρκῆ κατάσταση σύγκρουσης τοῦ ἥρωα μὲ τὸ περιβάλλον του, ἀποτελεῖ τὸ κυριώτερο δομικὸ στοιχεῖο τοῦ βιντεοπαιχνιδιοῦ⁴⁵.

Ἐπιπλέον, ὅτιδήποτε παρουσιάζει τὸ βιντεοπαιχνίδι προβάλλεται μὲ τέτοιον τρόπο, ὥστε νὰ συνδυάζεται ἢ φαντασία μὲ τὴ λογικὴ. Τὸ βιντεοπαιχνίδι ἐμφανίζει ἕναν κόσμον φαντασίας ἀλλὰ καὶ συνοχῆς, μία πραγματικότητα ποὺ ἔχει τὰ δικά της ιδιόμορφα φαινόμενα ἀλλὰ καὶ προκαθορισμένους κανόνες, δηλαδή ἕναν χῶρο τόσο ἀνοικτεῖο ὅσο καὶ οἰκεῖο. Αὐτὴ ἢ ἀπίθανη καὶ ταυτόχρονα πιθανὴ πραγματικότητα συνιστᾶ στὴν οὐσία ἕναν μῦθο. Ἐδῶ ὅμως, δηλαδή στὸ πλαίσιο τοῦ βιντεοπαιχνιδιοῦ καὶ στὴ γλῶσσα τῶν δημιουργῶν καὶ τῶν ἐρευνητῶν του, αὐτὴ ἢ διαδικασία, κατὰ τὴν ὅποια δημιουργεῖται μία πιστευτὴ φαντασία καὶ μία ἐκλογικευμένη μυθολογία, ἢ ἀντίστροφα μία φανταστικὴ πραγματικότητα, καλεῖται «προσομοίωση» (“simulation”). Ὁ καθένας ἀπὸ τοὺς μελετητὲς συμφωνεῖ ὡς πρὸς αὐτό, ὅτι δηλαδή τὸ βιντεοπαιχνίδι ὡς προῖόν προσομοίωσης δημιουργεῖ κάτι ποὺ θυμίζει τὴν πραγματικότητα, ὅπως τὴν ξέρουμε, ἀλλὰ καὶ ποὺ ταυτόχρονα δὲν εἶναι αὐτὴ· κάτι ἐπομένως τὸ ἀπίστευτο μὰ πάντοτε συνεκτικὸ, στὸ ὁποῖο ὁ παίκτης καλεῖται νὰ εἰσέλθει καὶ νὰ γνωρίσει⁴⁶.

Fundamentals, MIT Press, Cambridge 2004, κεφ. 26, σ. 2· Ut. Ritterfeld & R. Weber, “Video Games for Entertainment and Education” στό: P. Vorderer & J. Bryant (ἐπιμ.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, ἐκδ. Routledge, New York 2006, σσ. 399-413, 401.

45. Chr. Crawford, *The Art of Computer Game Design*, χ.ἐκδ., χ.τ. 1982, σ. 13· I. Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press Cambridge 2006, σ. 134· Salen & Zimmerman, ὁ.π., κεφ. 7, σσ. 7, 8.

46. R. Klevjer, *What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games*, ἐκδ. University of Bergen, Bergen 2006, σσ. 16, 39, 40, 111· Salen & Zimmerman, ὁ.π., κεφ. 27, σσ. 2, 38· Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT

Δέν είναι άλλωστε τυχαίο ότι ο συνδυασμός παίκτη και εικονικού χαρακτήρα άρκετες φορές από τους μελετητές και από τους ίδιους τους παίκτες προσδιορίζεται με τον όρο «άβαταρ» (avatar). Πρόκειται για όρο ειλημμένο από την ινδική μυθολογία, καθώς στα σανσκριτικά ο όρος «άβαταρ» σημαίνει την κάθοδο ενός θεού στη γη και την ενσάρκωσή του σε έναν άλλο θεό, ο οποίος άποτελεί και τη νέα μορφή του πρώτου⁴⁷. Στα βιντεοπαιχνίδια λοιπόν ο ίδιος όρος συνοδεύει τη δράση του παίκτη, ο οποίος κατέρχεται στον εικονικό φαντασιακό κόσμο, και χαρακτηρίζει τον ήρωα που πλέον άποτελεί την ψηφιακή μορφή (άβαταρ) του πρώτου. Το νέο άτομο που σχηματίζεται είναι εκείνο του παίκτη/ήρωα και έχει, αναφορικά με τις δυνάμεις και με τις άδυναμίες του, κάτι και από τους δύο.

Ο Erik Davis τον περιγράφει ως τον εικονικό δίδυμο του παίκτη και ως τον σκιάδη έαυτό του, ο οποίος ενσαρκώνει την όπτική του και τον έκπροσωπεί μέσα στο παιχνίδι⁴⁸. Παρόμοια άποψη έχει και ο Bob Rehak, όταν κάνει λόγο για τον inhabited avatar, ή αντίληψη του όποιου συμπίπτει με την όπτική του παίκτη⁴⁹. Μετατρέπεται έτσι σε έναν χαρακτήρα που γίνεται ή άντανάκλαση του χειριστή του, ή ζωντανή μίμηση της άτομικότητάς του και ο έκπρόσωπος της άυτενέργειάς του σε έναν νέο κόσμο, στην εικονική πραγματικότητα⁵⁰.

Σε αυτήν την πραγματικότητα τα βιντεοπαιχνίδια δέν χρησιμοποιούν άπλως σύμβολα γνωστά από τις παραδόσεις των θρησκείων και από τον προηγούμενο μυθολογικό πλούτο, χωρίς προηγουμένως να τροποποιούν τα στοιχεία που παίρνουν. Δέν πρόκειται δηλαδή για μία

Press, Cambridge 2002, σ. 42.

47. D. Kinsley, "Avatāra" στό: L. Jones (έπιμ.), *Encyclopedia of Religion*, vol. 2, έκδ., Thomson Gale, New York 2005², σσ. 707-708, 707. Στ. Παπαλεξανδρόπουλος, *Άνατολικές Θρησκείες*, έκδ. Gutenberg, Άθήνα 2016, σσ. 234, 235.

48. Er. Davis, *TechGnosis: Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*, έκδ. 5-Star, χ.τ. 2004⁵, σ. 261.

49. B. Rehak, "Genre Profile: First-Person Shooting Games" στό: M. J. P. Wolf (έπιμ.), *The Video Game Explosion: A history from Pong to Playstation and Beyond*, Greenwood Press, Westport 2008, σσ. 187-195, 191.

50. Ο ίδιος, "Playing at Being: Psychoanalysis and the Avatar" στό: M. J. P. Wolf & B. Perron (έπιμ.), *The Video Game Theory Reader*, έκδ. Routledge, New York 2003, σσ. 103-128, 106, 107, 108, 109, 112.

ἐπανάληψη στοιχείων τῆς κλασικῆς θεολογίας καὶ μυθολογίας, ἀλλὰ γιὰ μίαν νέα μυθολογία, καὶ μάλιστα ὅπως τὴν περιγράψαμε παραπάνω.

Γιὰ παράδειγμα, στὸ παιχνίδι *Bayonetta* (PlatinumGames, Sega, 2009, 2018), βλέπουμε τὴν πρωταγωνίστρια νὰ εἶναι ἓνα ὑπερφυσικὸ ὄν ποὺ πολεμᾷ ἀγγέλους, ὅταν αὐτοὶ εἰσβάλλουν στὴν ἀνθρώπινη πραγματικότητα. Ἡ *Bayonetta* καὶ οἱ ἐχθροὶ τῆς χρησιμοποιοῦν ὄπλα, μηχανές καὶ διάφορα ἄλλα τεχνολογικὰ ἐργαλεῖα. Μέσω αὐτῶν σκοτώνουν καὶ σκοτώνονται, ἀλλὰ καὶ ἐπιτυγχάνουν τὴν εἴσοδό τους σὲ ἄλλες διαστάσεις τῆς πραγματικότητας, ὅπως εἶναι τὸ *Paradiso*, τὸ *Inferno* καὶ τὸ *Purgatorio*. Αὐτὴ ἡ μορφή τῆς τεχνολογίας, ἂν καὶ δικαιολογεῖται πλήρως ἀπὸ τὴ λογικὴ τοῦ εἰκονικοῦ κόσμου, παρουσιάζεται δηλαδὴ ἐγκοσμιωποιημένα, ὅπως καὶ οἱ τυπικὰ θρησκευτικοὶ χώροι τῆς Κόλασης ἢ τοῦ Παραδείσου, δὲν διαφέρει ἀπὸ τὴν παραδοσιακὴ μαγεία ὡς πρὸς τὸν τρόπο ἐκδήλωσης καὶ τὰ ἀποτελέσματά της. Μαγεία καὶ τεχνολογία ἐντὸς τοῦ *Bayonetta* ἀποτελοῦν τὶς δύο ὄψεις τοῦ ἴδιου νομίσματος, τῆς μαγικῆς τεχνολογίας ἢ τῆς ἐπιστημονικῆς μαγείας⁵¹.

Ἐπομένως, ὅ,τι ἀναφέρεται στὸ *Bayonetta* μπορεῖ νὰ κατηγοριοποιηθεῖ σύμφωνα μὲ τὰ μοτίβα τῆς διάχυτης θρησκευτικότητας, καὶ συγκεκριμένα σύμφωνα μὲ ἐκεῖνα τῆς νεομυθολογίας, κι αὐτὸ ἀκριβῶς μᾶς ὀδηγεῖ στὸ συμπέρασμα: τὰ βιντεοπαιχνίδια, παρὰ τὶς δικές τους διαφοροποιήσεις ἀπὸ μίαν ταινία ἐπιστημονικῆς φαντασίας ἢ τὴν κοσμοθεωρία ἐνὸς ὄπαδοῦ τῆς διάχυτης θρησκευτικότητας, εἶναι σαφῶς προϊόντα τῆς νεομυθολογίας. Ἐπαναλαμβάνουν θέματα γνωστὰ ἀπὸ τὴ νεομυθολογία. Αὐτὴ ἡ ἐπανάληψη ἔχει νὰ κάνει ὄχι μόνον μὲ περιφερειακά, δευτερεύοντα τμήματα τοῦ σεναρίου τους, ἀλλὰ καὶ μὲ τὸν τρόπο ποὺ παρουσιάζουν τὸν ἱερὸν ἄνθρωπον καὶ τὸν ἐντάσσουν στὶς πλοκές τους.

Ὁ ἱερὸς ἄνθρωπος στὴ νεομυθολογία τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν

Τὸ *Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) συνδυάζει στοιχεῖα δράσης καὶ περιπέτειας. Στὴν ἀρχὴ τοῦ παιχνιδιοῦ ἡ κάμερα ἐστιάζει στὸν ἥρωα Link, ὁ ὁποῖος φαίνεται νὰ ἀνακτᾷ σταδιακὰ τὶς

51. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Bayonetta”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Bayonetta_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bayonetta_(video_game)) (25.2.2023).

αίσθήσεις του· ακούει μία γυναικεία φωνή που τον καλεί να ξυπνήσει· ύπακούει στο κάλεσμά της και κατορθώνει να άποδεσμευθεί από το μηχανήμα στο όποιο είχε τοποθετηθεί. Από εκείνη τη στιγμή, ή κάμερα τον ακολουθεί υπό την όπτική του τρίτου προσώπου, ό παίκτης δηλαδή χρησιμοποιεί πλέον τον ήρωα σαν να είναι όχημα και μέσω αυτού κινείται και έξερευνά τον είκονικό χώρο. Ό Link κατευθύνεται στη μέση του δωματίου που περιβάλλει το μηχανήμα. Το παιχνίδι πληροφορεί τον παίκτη/ήρωα ότι το δωμάτιο καλείται Slumber of Restoration. Από την όνομασία ό παίκτης μπορεί να συμπεράνει ότι το μηχανήμα αυτό, στο όποιο πριν από λίγο βρισκόταν ό Link, έξυπηρετούσε την ανάνηψή του άρα έπρόκειτο για κάποιου είδους ιατρικό έξοπλισμό.

Με τη βοήθεια φωτεινών όδοδεικτών ό Link έντοπίζει στο δωμάτιο το Sheikah Slate. Πρόκειται για μία ύπερτεχνολογική συσκευή που μοιάζει με φορητό ύπολογιστή τύπου tablet και περιέχει πληροφορίες για τον ίδιον, το βασίλειο του Hyrule, δηλαδή για την είκονική πραγματικότητα του, αλλά και για την άποστολή του.

Μία πόρτα που άνοίγει και κλείνει αυτόματα τον όδηγεί σε ένα δεύτερο δωμάτιο παρόμοιο με το πρώτο ως προς την αισθητική του. Και σε αυτό το δωμάτιο ή παρουσία της τεχνολογίας είναι έντονη. Το δωμάτιο φωτίζεται από μπλε λαμπτήρες. Έδω ό ήρωας, άνοίγοντας δύο ξύλινα κιβώτια (σεντούκια), άποκτά τον πρώτο του έξοπλισμό, δηλαδή τά πρώτα του ένδύματα, τά όποια λειτουργούν και ως άμυντικά άντικείμενα στην περίπτωση μιās ένδεχόμενης μάχης. Το tablet που πριν από λίγο είχε βρει δέν είναι άπλως μία συσκευή πληροφόρησης: μέσω του Slate ό ήρωας μπορεί να έλέγχει τον έξοπλισμό του επιλέγοντας ένδύματα, άκόμη και όπλα που τον βοηθούν να γίνει ισχυρότερος.

Άπέναντι από την πόρτα που ένώνει τά δύο δωμάτια, ό Link βλέπει την κεντρική πύλη του οικοδομήματος. Για να την άνοίξει πρέπει να έναποθέσει το tablet στο αντίστοιχο προκαθορισμένο πλαίσιο δίπλα από την πύλη. Η πύλη άνοίγει. Ό ήρωας ακούει τη γυναικεία φωνή να του λέει: “You are the light, our light that must shine upon Hyrule once again”. Άμέσως μετά του δίνεται ή δυνατότητα να έξέλθει από το κτήριο. Το tablet τον πληροφορεί για τον χώρο που μόλις πριν από λίγο βρισκόταν. Πρόκειται για το Shrine of Regeneration.

Έξω από το Shrine of Regeneration ό Link άντικρίζει πανοραμικά το βασίλειο του Hyrule, καθως το ιερό είναι κτισμένο σε ύψωμα. Στα δεξιά

του σε κοντινή απόσταση έντοπιζει και τὸν Ναὸ τοῦ Χρόνου (Temple of Time), γνωστὸ οἰκοδόμημα ἀπὸ ἄλλα παιχνίδια τῆς σειρᾶς *Legend of Zelda*. Ἐπίσης, σὲ κοντινή απόσταση ἀπὸ τὸ Shrine of Regeneration, στὴν οὐσία ἐντὸς τῶν ὁρίων τοῦ ἱεροῦ μέρους, ἀποκτᾶ τὸ πρῶτο του ὄπλο, ἀλλὰ ἔχει καὶ τὴν πρώτη του μάχη ἀπέναντι σὲ ἓνα Bokoblin, συνηθισμένο τερατῶδες πλάσμα τοῦ οἰκοσυστήματος τοῦ Hyrule⁵².

Μὲ ἄλλα λόγια, ὁ ἥρωας ἔξω ἀπὸ τὸν ναὸ καταφεύγει στὴ βία, στὴ σύγκρουση. Καὶ αὐτὴ ἡ ἐπιθετικὴ πράξη, ἡ ἐξόντωση, ἡ κατανίκηση τοῦ ἄλλου καὶ ἐν γένει ἡ καταστροφή, δικαιολογεῖται ἀπὸ ὄλο τὸ σύστημα τοῦ βιντεοπαιχνιδιοῦ, ἀπὸ τὸν μηχανισμό τοῦ παιχνίματος καὶ ἀπὸ τὸ σενάριο. Πρόκειται γιὰ ἓνα γνωστὸ μοτίβο τοῦ κόσμου τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, γιὰ τὸ μοτίβο τῆς δικαιολόγησης τῆς κακότητος ποὺ ἐπιδεικνύει τόσο ὁ καλὸς ὅσο καὶ ὁ κακός, τόσο ὁ ἥρωας ὅσο καὶ ὁ ἀντίπαλός του⁵³. Ἐπειδὴ εἶναι ἀκριβῶς ἓνα ἀπὸ τὰ δομικὰ καὶ ἐπαναλαμβανόμενα θέματα τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, συνδέεται ἀρκετὲς φορές, ὅπως θὰ διαπιστώσουμε καὶ στὰ παραδείγματα ποὺ ἀκολουθοῦν, μὲ τὸν εἰκονικὸ ἱερὸ χῶρο.

Μὲ βάση λοιπὸν τὴν εἰσαγωγικὴ αὐτὴ σκηνὴ τοῦ βιντεοπαιχνιδιοῦ μπορούμε νὰ διαπιστώσουμε ὅτι στὸ *Breath of the Wild*, τὸ Shrine of Regeneration, ὁ ἱερὸς δηλαδὴ χῶρος μὲσω τοῦ ὁποῖου ὁ ἥρωας εἰσάγεται στὸν εἰκονικὸ κόσμο του: α. παρουσιάζεται ὡς κατοικία ὑπερφυσικῶν ὄντων, ὅπως φαίνεται ἀπὸ τὸν ρόλο τῆς γυναικείας ὄντοτητας ποὺ ἀφυπνίζει καὶ καθοδηγεῖ τὸν Link (στὴν πλοκὴ τοῦ παιχνιδιοῦ ἀποδεικνύεται ὅτι πρόκειται γιὰ τὴν Zelda, μία μυθικὴ πριγκίπισσα τοῦ Hyrule), ἀλλὰ καὶ ἀπὸ τὴν θέση τοῦ ἴδιου τοῦ ἥρωα, ὁ ὁποῖος σύμφωνα μὲ τὴν γυναικεία φωνὴ εἶναι ὁ ἐκλεκτός, ὁ σωτήρας τοῦ βασιλείου, β. εἶναι ἡ ἔδρα τοῦ ἥρωα, γ. ἀποτελεῖ τὸν ἀφετηριακὸ χῶρο στὸν ὁποῖο αὐτὸς πληροφορεῖται γιὰ πρώτη φορὰ τὸ γενικώτερο πλαίσιο τῆς ἀποστολῆς του, δ. τὸν χῶρο ποὺ τὸν ἐξοπλίζει, ε. παρέχει νέες τεχνολογίες καὶ νέα μαγικὰ ἐργαλεῖα, ἀλλὰ καὶ στ. εἶναι παράλληλα γιὰ τὸν ἥρωα ἓνα ἐπικίνδυνο μέρος, ὅπως φαίνεται ἀπὸ τὶς πρῶτες μάχες ποὺ ὁ Link

52. Βλ. καὶ Wikipedia, *The Free Encyclopedia*, s.v. “Legend of Zelda: Breath of the Wild”, https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Breath_of_the_Wild (27.2.2023).

53. Ξυδάκης, *Τὸ Καλὸ καὶ τὸ Κακὸ στὸν Κόσμο τῶν Βιντεοπαιχνιδιῶν...*, ὁ.π., σσ. 134-137.

πρέπει να δώσει αντιμετώπιζοντας τους πρώτους έχθρους του, λίγο πιο έξω από το ιερό.

Τα βασικά χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Shrine of Regeneration ως ιεροῦ χώρου ἀποτελοῦν σὲ γενικὲς γραμμὲς τυπικὸ δείγμα τοῦ ἐπαναλαμβανόμενου τρόπου ποὺ κάθε ἀνάλογος χώρος ἀποτυπώνεται καὶ κατὰ συνέπεια κατανοεῖται ἐντὸς τοῦ κόσμου τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν.

Γιὰ παράδειγμα, σὲ παλιὰ ἀλλὰ καὶ νεώτερα παιχνίδια, ὅπως εἶναι τὸ *Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun* (Westwood Associates, 1992), τὸ *EverQuest II* (Daybreak Game Company, Ubisoft, 2004) καὶ τὸ *Skyrim* (Bethesda Softworks, Take-Two Interactive, 2K Games, 2011-2022) γίνεταί ἀναφορὰ σὲ διάφορους ναοὺς. Στὸ *Warriors of the Eternal Sun* χαρακτηριστικὸς εἶναι ὁ Azcan Temple⁵⁴, στὸ *EverQuest II* ὁ Temple of Life⁵⁵, στὸ *Skyrim* ὁ Temple of the Divines⁵⁶. Σὲ αὐτὰ τὰ παιχνίδια ὁ ναὸς ἔχει παρόμοια χαρακτηριστικὰ γνωρίσματα μὲ τὸ Shrine of Regeneration. Ἀξιοσημείωτο εἶναι ὅτι ἀρκετὲς φορὲς στοὺς παραπάνω τίτλους, ὁ ναὸς συνδέεται μὲ μία συγκεκριμένη θρησκεία, τοῦλάχιστον μὲ βάση τὰ σενάρια τῶν παιχνιδιῶν. Αὐτὴ ἡ σύνδεση θρησκείας καὶ ναοῦ εἶναι ἐξωτερικὴ καὶ περιορίζεται στὸν τρόπο ποὺ ὁ ναὸς περιγράφεται σὲ αὐτὰ τὰ σενάρια. Ὁ ναὸς ὅμως, ὅπως ἀπεικονίζεται σὲ αὐτοὺς τοὺς ψηφιακοὺς κόσμους, ὑπάρχει ξεκάθαρα καὶ μόνον ὡς οἰκοδόμημα. Δὲν ἀποτελεῖ τὸ κέντρο μιᾶς ζωντανῆς θρησκευτικῆς κοινότητας. Σχετίζεται μὲ κάποιον θεό, θεὰ ἢ θεοὺς καὶ συνδέεται μὲ θρησκεία καὶ κοινότητα, αὐτὴ ὅμως ἢ σύνδεση παραμένει ἐπιφανειακὴ καὶ περιορίζεται μόνο στὴν πλοκὴ, καθὼς στὴν οὐσία του, στὶς λεπτομέρειες ποὺ τὸ παίξιμο ἀποκαλύπτει, ὁ ναὸς δὲν λειτουργεῖ στὸ πλαίσιο μιᾶς δραστηρίας κοινότητας πιστῶν ἢ ὡς τὸ μέρος ποὺ οἱ πιστοὶ δείχνουν τὴν ἀφοσίωσή

54. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun”, http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons:_Warriors_of_the_Eternal_Sun (27.2.2023)· “Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun Wiki Guide”, https://www.ign.com/wikis/dungeons-dragons-warriors-of-the-eternal-sun/Walkthrough_-_Perfect_Game (27.2.2023).

55. *Fandom*, s.v. “The Temple of Life”, n.d., https://eq2.fandom.com/wiki/The_Temple_of_Life (27.2.2023)· William Sims Bainbridge, *eGods: Faith versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford University Press 2013, σ. 145.

56. *Fandom*, s.v. “Temple of the Divines (Skyrim)”, n.d., [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Temple_of_the_Divines_\(Skyrim\)#Quests](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Temple_of_the_Divines_(Skyrim)#Quests) (27.2.2023).

τους και αναπτύσσουν μέσω τελετουργικών πράξεων τή λατρεία τους πρὸς αὐτὲς τὶς θεότητες.

Σὲ αὐτὰ τὰ παραδείγματα καὶ σὲ ἀντίστοιχά τους, ὁ ναὸς εἶναι σὲ κάθε περίπτωση τὸ μέρος ὅπου ὁ ἥρωας λαμβάνει νέες ἀποστολές, θεραπεύεται, γιαντρεύεται δηλαδὴ ἀπὸ τὶς πληγὲς ποὺ ἐνδεχομένως τοῦ ἔχουν προκαλέσει οἱ προηγούμενες περιπέτειές του, ἀποκτᾶ νέα ἀντικείμενα, ἐφόδια καὶ πιθανῶς νέα ὄπλα. Μπορεῖ ἐπίσης σὲ ἕναν ναὸ νὰ βρεῖ καὶ νὰ συμπεριλάβει στὴν ομάδα του κάποιον ἱερέα, καθὼς ὁ ἱερέας εἶναι χαρακτήρας μὲ συγκεκριμένες ιδιότητες, ὅπως εἶναι γιὰ παράδειγμα ὁ πολεμιστὴς ἢ ὁ μάγος.⁵⁷ Ἴσως πάλι ὁ ἥρωας, ἐντὸς τοῦ ναοῦ καὶ ἐφ' ὅσον ἔχει ὀλοκληρώσει συγκεκριμένες ἀποστολές, νὰ μπορεῖ νὰ αὐξήσει στατιστικούς δείκτες, ὅπως εἶναι ὁ δείκτης τῆς φήμης καὶ τῆς ἀποδοχῆς του ἀπὸ τοὺς εἰκονικούς ἀνθρώπους (γιὰ παράδειγμα, ὁ ἀντίστοιχος δείκτης στὸ *EverQuest II* καλεῖται “Faction”⁵⁷), προκειμένου νὰ τερματίσει πιὸ εὐκόλα τὴν περιπέτειά του.

Βέβαια, ὁ ναὸς διατηρεῖ ἕνα παραδοσιακὸ γνώρισμα, τὸ ὁποῖο ὅμως ἐντάσσεται στὶς ἀνάγκες τῆς πλοκῆς καὶ στὸν μηχανισμό τοῦ παιχνιδιοῦ. Πρόκειται γιὰ τὴν ἀρχιτεκτονικὴ τῶν εἰκονικῶν ναῶν καὶ τὴν προσπάθεια νὰ ἀποτυπωθοῦν ὡς μνημειακὰ κτήρια διακριτόμενα σὲ ἀρχιτεκτονικὸ ρυθμὸ, μέγεθος καὶ αἰσθητικὴ ἀπὸ τὰ ὑπόλοιπα. Αὐτὸ τὸ στοιχεῖο ὅμως ἐξυπηρετεῖ, ὅπως εἴπαμε προηγουμένως, τὸν μηχανισμό τοῦ παιχνιδιοῦ καὶ ἐπαναλαμβάνεται ὄχι μόνο γιὰ λόγους μίμησης τῆς παράδοσης ἀλλὰ καὶ γιὰ πρακτικούς λόγους: τὰ ἱερά κτήρια ξεχωρίζουν ἀπὸ τὰ ὑπόλοιπα καὶ ἔτσι ὁ κάθε εἰκονικός χαρακτήρας μπορεῖ εὐκόλα νὰ τὰ ἀναγνωρίσει ἐντὸς μιᾶς ψηφιακῆς πόλης· αὐτὴ ἡ ἀναγνώριση τῶν ἱερῶν κτηρίων διευκολύνει τὴν πορεία τῆς πλοκῆς καὶ τὴν ὀλοκλήρωση τῆς περιπέτειας τοῦ ἥρωα.

Κατ' αὐτὸν τὸν τρόπο, στὴ μεγαλύτερη πόλη τοῦ *Skyrim*, στὸ Solitude, ὁ Temple of the Divines δεσπόζει στὰ ἀνατολικά της μὲ τὸ μέγεθος, τὴ διακόσμηση καὶ τὴν πολυτέλειά του. Ἔτσι, ὁ παίκτης/ἥρωας μπορεῖ εὐκόλα νὰ τὸν βρεῖ καὶ νὰ ἀντιληφθεῖ ὅτι εἶναι πράγματι ἕνα σημαντικό μέρος ἐντὸς τοῦ Solitude, ἄρα ἐξίσου σημαντικό γιὰ τὴν ἐξέλιξη τῆς πλοκῆς. Ἀναγνωρίζοντάς τον, θὰ ἐξερευνήσει τὸ μέρος γύρω ἀπὸ τὸν

57. *Fandom*, s.v. “Faction”, n.d., <https://eq2.fandom.com/wiki/Faction> (2.3.2023).

ναό, αλλά και θα μπορέσει να εισέλθει σε αυτόν τον ίδιο στο πλαίσιο μιας προκαθορισμένης αποστολής⁵⁸, αφού προηγουμένως έχει λάβει άδεια από έναν αρχιερέα. Έντος του ναού θα μπορέσει να συλλέξει πολύτιμα αντικείμενα, τα οποία θα τον βοηθήσουν στις επόμενες αποστολές του⁵⁹.

Έπομένως, ο παίκτης/ήρωας διακρίνει τον ναό και αξιοποιεί τον ιερό χώρο για να προχωρήσει παρακάτω στην ιστορία του *Skyrim*. Το ενδιαφέρον όμως είναι ότι αν ο ίδιος προσέξει, θα δει στη δυτική πλευρά της πόλης ένα άλλο οικοδόμημα, το οποίο, αν και είναι μικρότερο σε μέγεθος από τον ναό, ξεχωρίζει από τα γύρω κτήρια. Ο ήρωας, μιλώντας σε εικονικούς χαρακτήρες ή συμβουλευόμενος τον χάρτη που του παρέχει το παιχνίδι, μαθαίνει ότι βρίσκεται μπροστά στο κτήριο της Μαγικής Συντεχνίας της πόλης (Solitude Mages Guild). Στην ουσία το μέρος λειτουργεί ως σχολή-κοινόβιο μάγων, ως κέντρο εκπαίδευσής τους. Για τον παίκτη/ήρωα η αναγνώριση του μέρους έχει το ίδιο αποτέλεσμα με τον ναό: θα τον οδηγήσει στη γνωριμία του με νέους εικονικούς χαρακτήρες, άρα στην ανάληψη νεώτερων αποστολών και στην απόκτηση ισχυρότερων αντικειμένων⁶⁰.

Το μοτίβο που σχηματίζεται, τουλάχιστον με βάση το παίξιμο, την αλληλεπίδραση δηλαδή του ήρωα με τον ιερό χώρο –τον ναό ή τη συντεχνία των μάγων– καθώς και οι δύο χώροι παραμένουν σε κάθε περίπτωση μη καθημερινοί, είναι το έξης: ο ιερός χώρος, αν και εξωτερικά μπορεί να αναγνωρίζεται ή ακόμη και να τιτλοφορείται ως τέτοιος, τελικά αναδεικνύεται ως κάτι άλλο, ως ένα μέσο που υπάρχει χάριν ενός σκοπού, και πιδό συγκεκριμένα ως «άρένα» που υπάρχει για να υποστηρίξει τον κεντρικό χαρακτήρα και την εξέλιξη της πλοκής, πρακτικούς σκοπούς δηλαδή σε κάθε περίπτωση.

Οί ιεροί χώροι του Solitude εμφανίζουν παρόμοια μοτίβα με εκείνα του Shrine of Resurrection: οί ψηφιακοί χαρακτήρες μέσω αυτών ανακαλύπτουν νέα αντικείμενα, όπλα, αποκτούν νέες μαγικές –όπως

58. Πρόκειται για την αποστολή “The Wolf Queen Awakened”.

59. *Fandom*, s.v. “The Wolf Queen Awakened”, n.d., https://elderscrolls.fandom.com/wiki/The_Wolf_Queen_Awakened (2.3.2023).

60. *Fandom*, s.v. “Solitude Mages Guild”, n.d., https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Solitude_Mages_Guild (2.3.2023).

χαρακτηρίζονται– ιδιότητες, συναντοῦν συμμάχους ἢ πολεμοῦν νέους ἐχθρούς.

Σὲ αὐτὸ τὸ σημεῖο θὰ θέλαμε νὰ ἀναλύσουμε τέσσερα ἐνδιαφέροντα μοτίβα, τὸ περιεχόμενο τῶν ὁποίων ὡς ἓνα σημεῖο ἔχουμε παρατηρήσει στὴν περίπτωσι τοῦ *Breath of the Wild* καὶ τοῦ *Skyrim*. Ἀκριβῶς ὅμως λόγω τῆς ἐπανάληψής τους σχεδὸν στὸ σύνολο τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν καὶ συγκεκριμένα στὰ παιχνίδια ρόλων καὶ περιπέτειας, ἡ ἀναφορὰ τους κρίνεται ἀπαραίτητη:

Πρωτὸν, ὁ ρόλος τῶν ἱερέων καὶ τῶν μάγων, τοὺς ὁποίους ὁ ἥρωας τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν συναντᾷ, εἶναι παρόμοιος. Φυσικά, μπορεῖ νὰ ὑπάρξουν διαφορὲς μεταξὺ τῶν δύο, ἀλλὰ σὲ γενικὲς γραμμὲς στὰ ποικίλα ψηφιακὰ περιβάλλοντα τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, μάγοι καὶ ἱερεῖς: δροῦν ὅπως οἱ πολεμιστές, ἡ δράση τους δηλαδὴ εἶναι ἐξηγήσιμη καὶ ἐπιφέρει ἀπτὰ ἀποτελέσματα. Ὁ κανόνας εἶναι, εἰδικώτερα γιὰ τὰ παιχνίδια ρόλων καὶ περιπέτειας, ὅτι ὁ ἱερέας θεραπεύει τοὺς εἰκονικοὺς ἀνθρώπους, ἐνῶ ὁ μάγος τοὺς καταστρέφει· αὐτὸ βέβαια δὲν σημαίνει ὅτι ὁ ἱερέας δὲν πολεμᾷ τοὺς ἀντιπάλους του ἢ ὅτι ὁ μάγος δὲν γιαιτρεύει μὲ ξόρκια τὶς πληγὲς τῶν συντρόφων του. Αὐτὸς εἶναι ἄλλωστε ὁ λόγος ποὺ ἀρκετὲς φορὲς οἱ δύο τους συγκαταλέγονται στὴν τάξι τῶν θεραπευτῶν (healers)⁶¹. Ἔτσι, βλέπουμε στὰ *EverQuest I* καὶ *II*, θεραπευτὲς (healer classes) νὰ εἶναι ἀπὸ κοινοῦ ἱερεῖς (priests), κληρικοὶ (clerics), ἀλλὰ καὶ μάγοι (mages καὶ wizards). Ὅλοι αὐτοὶ οἱ θεραπευτὲς χρησιμοποιοῦν ἐνδυναμωτικὰ ξόρκια, τὰ ὁποῖα καλοῦνται buff spells⁶². Στὸ *World of Warcraft* καὶ οἱ ἱερεῖς καὶ οἱ μάγοι θεραπεύουν ἢ διαφορὰ ἔγκειται κυρίως στὴν πηγὴ ἀπὸ τὴν ὁποία ἀντλοῦν τὴ δύναμη τους⁶³. Στὰ παιχνίδια *Final Fantasy*, οἱ θεραπευτὲς καλοῦνται λευκοὶ μάγοι (White Mages) καὶ ἔχουν τὸν ρόλο τοῦ ἱερέα τῶν ἄλλων

61. Ξυδάκης, *Τὸ Καλὸ καὶ τὸ Κακὸ στὸν Κόσμο τῶν Βιντεοπαιχνιδιῶν...*, ὁ.π., σ. 277.

62. Wikipedia, *The Free Encyclopedia*, s.v. “EverQuest”, <https://en.wikipedia.org/wiki/EverQuest> (3.3.2023)· Wikipedia, *The Free Encyclopedia*, s.v. “EverQuest II”, https://en.wikipedia.org/wiki/EverQuest_II (3.3.2023)· Bainbridge, ὁ.π., σ. 110· Scott Rogers, *Level Up!: The Guide to Great Video Game Design*, Wiley, Chichester 2010, σ. 302· T. L. Taylor, *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, The MIT Press, Cambridge 2009, σ. 35.

63. “World of Warcraft: Classes”, <http://worldofwarcraft.com/en-us/game/classes> (3.3.2023)· Bainbridge, ὁ.π., σ. 167, 179· ὁ ἴδιος, *Online Multiplayer Games-Synthesis Lectures on Information Concepts, Retrieval, and Services, Lecture #13*, Morgan & Claypool, 2010, σ. 63.

παιχνιδιών αυτού του είδους· δηλαδή είναι πάντοτε καλοί, θεραπεύουν και ένδυναμώνουν τους χαρακτήρες⁶⁴. Επίσης, όπως φανερώνει και ο όρος “sage”, ο οποίος στα παιχνίδια ρόλων και περιπέτειας δηλώνει τὸν ἱερέα-μάγο, τόσο οἱ φορεῖς τῆς θρησκείας ὅσο καὶ τῆς μαγείας ἐμφανίζονται ἐπὶ τῆς ὀθόνης νὰ χρησιμοποιοῦν ὑπερφυσικὲς δυνάμεις, νὰ καταφεύγουν δηλαδή σὲ ὑπερφυσικοὺς τρόπους γιὰ νὰ δώσουν λύση σὲ διάφορα πρακτικὰ ζητήματα ποὺ ἀνακύπτουν κατὰ τὴν πορεία τῆς εἰκονικῆς περιπέτειας⁶⁵.

Δεύτερον, ὅπως ἀκριβῶς καὶ στὴν περίπτωσι αὐτῶν τῶν ψηφιακῶν ἱερέων, παρατηροῦμε νὰ ἐπαναλαμβάνεται τὸ θέμα τῆς σύνδεσης τοῦ ἱεροῦ χώρου μὲ τὴν ἐξυπηρέτησι πρακτικῶν σκοπῶν. Γι’ αὐτὸ καὶ στὰ βιντεοπαιχνίδια δράσης καὶ περιπέτειας *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996-2018) οἱ θρησκευτικὲς τοποθεσίαι λειτουργοῦν ὡς προσχηματικοὶ χώροι καὶ ὑπάρχουν ἀπλῶς καὶ μόνο γιὰ τὴν ἀνακάλυψι μαγικῶν ἀντικειμένων καὶ ὄπλων. Μάλιστα ὡς μία ἀκόμη ἀπόδειξι τοῦ μοτίβου τῆς δικαιολόγησις τῆς κακότητις, ἡ πρωταγωνίστρια Lara Croft εἶναι δυνατὸν νὰ καταστρέψι ναοὺς καὶ παλάτια αἰώνων γιὰ νὰ βρεῖ καὶ νὰ ἀφαιρέσει πολῦτιμα μνημειακὰ ἱεροουργήματα ἀπὸ τὸν περιβάλλοντα χώρο τους, προκειμένου νὰ ὀλοκληρώσει τὶς ἀποστολές τῆς⁶⁶.

Τρίτον, στὰ βιντεοπαιχνίδια καὶ κυρίως σὲ αὐτὰ ποὺ προβάλλουν περιπέτειαι εἰκονικῶν χαρακτήρων, ὁ ἱερὸς χώρος ὀρίζει τὴν εἰκονικὴ πραγματικότητα καί, ὅπως στοὺς παραδοσιακοὺς μύθους, ἀποκτᾶ κοσμολογικὴ σημασία. Ὁ ἱερὸς χώρος ἀποτελεῖ ὀρόσημο τοῦ εἰκονικοῦ περιβάλλοντος· ἀλλὰ καὶ τὸ ἴδιο τὸ εἰκονικὸ περιβάλλον ὀρίζεται ἀρκετὲς φορὲς ὡς ἐκεῖνος ὁ χώρος ποὺ ὑπάρχει μεταξὺ τῶν διαφόρων ναῶν ἢ βωμῶν μιᾶς συγκεκριμένης εἰκονικῆς πραγματικότητις. Τυπικὸ παράδειγμα ἀποτελεῖ τὸ *Secret of Mana* (*Square*, 1993), στὸ ὁποῖο ὀλόκληρη ἡ εἰκονικὴ χώρα καθορίζεται ἀπὸ ὀκτῶ Ἐνεργειακοὺς Ναοὺς (the eight Mana Temples)⁶⁷.

64. *Fandom*, s.v. “White Mage”, n.d., https://finalfantasy.fandom.com/wiki/White_Mage (3.3.2023).

65. Ζυδάκης, *Τὸ Καλὸ καὶ τὸ Κακὸ στὸν Κόσμο τῶν Βιντεοπαιχνιδιῶν...*, ὁ.π., σ. 276.

66. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Tomb Raider”, https://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider (3.3.2023).

67. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Secret of Mana”, http://en.wikipedia.org/wiki/Secret_of_mana (4.3.2023).

Ἐπιπλέον, ὡς τέταρτο μοτίβο, διαπιστώνουμε τὴν ἐπαναλαμβανόμενη προσπάθεια νὰ συσχετισθεῖ ἡ ὕπαρξη τοῦ ἱεροῦ χώρου μὲ τὴν πιθανότητα τοῦ κακοῦ, μὲ κάτι ἐνδεχομένως ἀπειλητικό. Αὐτὸ τὸ μοτίβο θυμίζει ὡς ἓναν βαθμὸ τὸ παραδοσιακὸ τῆς διπλῆς φύσης τοῦ ἱεροῦ, ἀλλά, ὅπως θὰ δοῦμε καὶ στὰ παραδείγματα ποὺ ἀκολουθοῦν, ἔχει τροποποιηθεῖ σύμφωνα μὲ τὶς ἀπαιτήσεις τῆς νεομυθολογίας.

Στὸ παιχνίδι ρόλων *Golden Sun* (Camelot Software Planning, Nintendo, 2001) ὁ ναὸς βρίσκεται στὴ μέση τῆς διαμάχης μεταξὺ τοῦ καλοῦ καὶ τοῦ κακοῦ, μεταξὺ τῶν ἡρώων καὶ τῶν ἐχθρῶν τους. Σύμφωνα μὲ τὴν πλοκὴ, οἱ ἥρωες πρέπει νὰ συγκρουστοῦν μὲ τοὺς ἐχθροὺς τους, γιὰ νὰ ἐλέγξουν τὰ πέντε ἱερὰ κέντρα, δηλαδὴ τοὺς τέσσερις Στοιχειακοὺς Φάρους (Elemental Lighthouses) καὶ τὸ ἱερό (shrine) τοῦ ὄρους Ἄλεφ (Mt. Aleph)⁶⁸.

Αὐτὸ τὸ σκηνικό, τὸ θέμα δηλαδὴ τῆς σύνδεσης τοῦ ἱεροῦ χώρου μὲ τὸ κακό, δὲν προκύπτει συμπτωματικά, ἀλλὰ ἐπαναλαμβάνεται σὲ ἀρκετὰ παιχνίδια τοῦ εἴδους. Μάλιστα, πολλὲς φορὲς ὁ ναός, ὡς κατοικία ἐνὸς θεοῦ, ὡς χώρος ἀφιερωμένος σὲ αὐτὸν ἢ ὡς γεωγραφικὸ σημεῖο ποὺ ξεχωρίζει ἀπὸ τὴν πόλη καὶ τοὺς ρυθμούς της, βρίσκεται κοντὰ στὸ κακὸ ἢ ἀνήκει ἀποκλειστικὰ σὲ αὐτό. Αὐτὸ σημαίνει ὅτι ὁ ἱερὸς χώρος ἔχοντας τὴ μορφή ἐνὸς ναοῦ ἢ ἐνὸς μοναστηριοῦ εἶτε τοποθετεῖται κοντὰ στὸ ἄντρο τοῦ κακοῦ εἶτε ἐμφανίζεται ὡς ναὸς ἐνὸς κακοῦ θεοῦ ἢ ὡς ἡ ἔδρα ἐνὸς κακοῦ ἱερέα.

Στὰ παιχνίδια ρόλων *The Bard's Tale* (Tales of the Unknown: Volume I) (Interplay Productions, Electronic Arts, 1985) καὶ *Resonance of Fate* (tri-Ace, Sega, 2010), ὁ ναὸς ποὺ ἀναφέρεται στὶς πλοκὲς τοῦ ἀνήκει στὸ κακό. Στὸ πρῶτο παιχνίδι ὁ ναὸς εἶναι ἡ ἔδρα τοῦ Mad God, τοῦ κυριώτερου δηλαδὴ ἀντιμάχου τῆς ἡρωικῆς συντροφιάς⁶⁹.

Στὸ δεύτερο, στὸ *Resonance of Fate*, περιγράφεται ἓνα μέλλον στὸ ὁποῖο οἱ ἄνθρωποι γιὰ νὰ ἐπιβιώσουν ἀπὸ μία πανδημία ἔχουν ἀναγκασθεῖ νὰ κλειστοῦν ἐντὸς τῶν τειχῶν μιᾶς τεχνολογικῆς πολιτείας, τῆς Basel, καὶ νὰ ἐνωθοῦν σωματικὰ μὲ τὸ Zenith System, δηλαδὴ μὲ ἓνα ὑπολογιστικὸ

68. Wikipedia, *The Free Encyclopedia*, s.v. “Golden Sun”, http://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Sun (4.3.2023)· “Golden Sun-manual”, Nintendo, 2001, σσ. 6-7.

69. Wikipedia, *The Free Encyclopedia*, s.v. “The Bard's Tale”, [http://en.wikipedia.org/wiki/Bard%27s_Tale_\(1985\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Bard%27s_Tale_(1985)) (6.3.2023).

σύστημα. Οί ηγέτες αυτής της κοινότητας καλούνται Καρδινάλιοι (Cardinals) και αποτελούν τους ιερείς της «θρησκείας του Ζενίθ». Οί κεντρικοί χαρακτήρες του παιχνιδιού επαναστατούν απέναντι στη θεοκρατία που έχουν επιβάλλει οί Καρδινάλιοι, στρέφονται έναντιον του κεντρικού καρδινάλιου, του Cardinal Rowen, και τόν αντιμετωπίζουν στον ναό Basilica, ό όποίος αποτελεί τó θρησκευτικό και διοικητικό κέντρο της τεχνολογικής πόλης⁷⁰.

Έναν ιερό χώρο, που προορίζεται να προσφέρει σε καλούς και κακούς έργαλεία, όπλα και αντικείμενα και σε κάθε περίπτωση την ευκαιρία να νικήσουν τους αντιπάλους τους, έντοπίζουμε και στά παιχνίδια στρατηγικής. Σε αυτά βλέπουμε ένα επίσης χαρακτηριστικό γνώρισμα, τó όποίο στά προηγούμενα παιχνίδια ύπάρχει, αλλά όχι με την ίδια ένταση. Πρόκειται για τή συσχέτιση του ιερού χώρου με την ύπερτεχνολογία. Ός ύπερτεχνολογία όρίζουμε τή μη πραγματική αλλά παρ' όλα αυτά πιστευτή έκδοχή της τεχνολογίας, ή όποία λόγω των δυνατοτήτων και των προνομιακών χαρακτηριστικών της μπορεί να προσφέρει θεαματικές και αυτόματες λύσεις σε πολλαπλά προβλήματα. Για να τó πούμε άλλιώς, πρόκειται για μία μαγική τεχνολογία ή άλλιώς για τήν τεχνολογία που έντός του εικονικού κόσμου ταυτίζεται με τήν έννοια της παραδοσιακής μαγείας.

Παιχνίδια όπως τó *Anno 1701*, τó *Civilization*, καθώς και άλλα, χρησιμοποιούν τόν ιερό χώρο, μέσω της κατασκευής ναών, βωμών, μοναστηριών ως απαραίτητο όρο για τήν έξασφάλιση ένός νικηφόρου αποτελέσματος. Κατ' αυτόν τόν τρόπο, στο *Anno 1701* (Sunflowers Interactive, 2006), ό παίκτης/κυβερνήτης επιδιώκει να κτίσει εκκλησίες, όπως παράλληλα φροντίζει να κατασκευάσει διάφορα όχυρωματικά έργα, κατοικίες, στρατόπεδα. Για να επιτύχει τή νίκη, άφ' ένός έξελίσσει τήν τεχνολογία με τήν έφεύρεση όπλων και έργαλείων κι άφ' έτέρου ύποστηρίζει τή θρησκεία μέσω φόρων και ναών. Η θρησκεία και ειδικώτερα ό ιερός χώρος μετατρέπεται σε ένα ακόμη έργαλείο, και για τήν άκρίβεια στο πιό σημαντικό για τήν όλοκλήρωση του έπιτυχούς παιξίματος⁷¹.

70. Wikipedia, *The Free Encyclopedia*, s.v. "Resonance of Fate", http://en.wikipedia.org/wiki/Resonance_of_Fate (6.3.2023).

71. "1701 A.D.-Guide and Walkthrough", <https://gamefaqs.gamespot.com/pc/932832->

Παρομοίως και στο *Civilization* (Sid Meier, Bruce Shelley, 1991-2022), ο παίκτης/στρατηγός αυξάνει την ισχύ του και μπορεί να επιτύχει ταχύτερα τη νίκη, εάν δώσει τη σχετική εντολή στους υπηκόους του να του κτίσουν τα έπτα θαύματα του κόσμου (World Wonders ή Seven Wonders) προς τιμήν της αυτοκρατορίας του, καθώς και ναούς προς τιμήν του ιδίου⁷².

Το σενάριο του *Rome: Total War* (Sega, 2004) συμπεριλαμβάνει τον ιερό χώρο και μαζί με το παίξιμο καθορίζει το πλαίσió του: ο ιερός χώρος ως χώρος αφιερωμένος σε θεότητα παράγει άπτα άποτελέσματα, αφού ενισχύει μέσω της ίδιας του της ύπαρξης οικονομικά την αυτοκρατορία. Συγκεκριμένα, κάθε φορά που ο ρωμαϊκός στρατός, τον οποίο διοικεί ο παίκτης, κατακτά μία έχθρική πόλη, φροντίζει πρώτα από όλα να κατεδαφίσει τους παλαιούς ναούς και να ανεγείρει νέους. Έπιτυγχάνει έτσι την πλήρη συμμόρφωση των γηγενών και άκολούθως την καλύτερη οικονομική έκμετάλλευσή τους⁷³. Στο *Rome Total War: Barbarian Invasion* (2005), ή ύποταγή των βαρβάρων εξασφαλίζεται με την ολοκληρωτική καταστροφή των οικιών τους, αλλά κυρίως με εκείνη των λατρευτικών κέντρων τους⁷⁴. Ο ιερός χώρος έπομένως έδω άποτελεί το μέσο που ο παίκτης έχει για να εξασφαλίσει ότι ή νίκη του στο πεδίο της μάχης θα είναι σίγουρη, ότι οι ήττημένοι θα παραμείνουν ύποτεταγμένοι.

Στα *Rise of Nations: Rise of Legends* (Big Huge Games, 2006) και *Age of Empires II: The Age of Kings* (Ensemble Studios, Microsoft, 1999) ο ιερός χώρος όχι άπλως ένδυναμώνει τον παίκτη/ήρωα αλλά λειτουργεί και έντελως φυσιοκρατικά, δηλαδή έμφανίζεται ως χώρος παραγωγής υπερετεχνολογικών δημιουργημάτων. Στο πρώτο παιχνίδι οι έχθρικοί Κουότλ (Cuotl) χρησιμοποιούν στο πεδίο της μάχης

1701-ad/faqs/47520 (8.3.2023).

72. Wikipedia, *The Free Encyclopedia*, s.v. “Civilization (video game)”, [http://en.wikipedia.org/wiki/Civilization_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Civilization_(video_game)) (8.3.2023). P. Kuittinen, *Very Important Game People in the History of Computer and Video Games*, University of Art and Design, Helsinki, χ.χ., σ. 103. D. Myers, *Play redux: the form of computer games*, University of Michigan, 2010, σσ. 100-103.

73. Bainbridge, *ό.π.*, σ. 9. Kate Berens & G. Howard, *The Rough Guide to Videogames*, έκδ. Rough Guides, London 2008, σσ. 171-173. Owain Bennallack, “Rome: Total War” στο: Mott (έπιμ.), *ό.π.*, σ. 584.

74. J. Cogburn, M. Silcox & M. Silcox, *Philosophy Through Video Games*, έκδ. Routledge, New York 2009, σ. 88.

πολεμιστές, μάγους, θεούς (the Sun God, God of Death, Goddess of Storm) και παράγουν ἄρματα μάχης στους ναούς τους. Μὲ ἄλλα λόγια, οἱ ναοὶ τους εἶναι ταυτόχρονα καὶ ἐργοστάσια⁷⁵. Στὸ *The Age of Kings* βλέπουμε παρόμοια στοιχεῖα προβολῆς καὶ ἀξιοποίησης τοῦ ἱεροῦ χώρου: α. ναοὶ παράγουν πολεμιστὲς μοναχούς (*monk*), δηλαδή ἀποτελοῦν τοὺς χώρους δημιουργίας τέτοιων στρατιωτικῶν μονάδων β. μνημειακὰ οἰκοδομήματα (*Wonders*) καὶ τεμένη ἐπιβλητικῶν διαστάσεων προκαλοῦν δέος καὶ τάσεις προσχώρησης τῶν ξένων λαῶν στὴν αὐτοκρατορία τοῦ παίκτη γ. ἱερὰ λείψανα (*relics*) φυλάσσονται σὲ μοναστήρια καθιστώντας τὴν αὐτοκρατορία πλούσια, πιὸ ἱκανὴ νὰ συσσωρεύσει χρυσό⁷⁶.

Χῶροι ἐπομένως ποὺ μποροῦν νὰ ὀνομαστοῦν, νὰ προσδιορισθοῦν καὶ νὰ ἐμφανισθοῦν ὡς ἱεροὶ ὑπάρχουν ἐντὸς τοῦ κόσμου τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν. Παράλληλα ὅμως μὲ τὴν παρουσία τους εἶναι ἀντιληπτὸ ὅτι ἔχουν ὑποστῆι ριζικὴ ἀλλαγὴ σὲ σχέση μὲ τὴν παραδοσιακὴ σημασία τους. Ἄν καὶ μπορεῖ νὰ ἐμφανίζονται μὲ τὴ μορφὴ ξεχωριστῶν κτηρίων, νὰ ὀριοθετοῦν τὸ εἰκονικὸ περιβάλλον τους καὶ νὰ συνδέονται μὲ κάποιον οἰκισμὸ ἢ θρησκεία, λειτουργοῦν περισσότερο ὡς ἓνα ἀπὸ τὰ μέσα ποὺ τὸ παιχνίδι παρέχει στὸν παίκτη γιὰ νὰ τὸ ὀλοκληρώσει, γιὰ νὰ ἐπιτύχει τὴ νίκη, γιὰ νὰ καταστρέψει τὸν ἀντίπαλο στρατὸ ἢ νὰ προστατέψει τοὺς ἥρωές του.

Συμπεράσματα

Τὰ βιντεοπαιχνίδια δὲν εἶναι ἀπλᾶ παιχνίδια καὶ δὲν εἶναι ἀπλῶς παιχνίδια. Εἶναι σύγχρονα προϊόντα φυχαγωγίας, τὰ ὁποῖα, συγκριτικὰ

75. “Rise of Legends Heaven”, <http://rol.heavengames.com/php/gameinfo/units/?tribe=2&cat=,> 9.3.2023. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Rise of Nations: Rise of Legends”, https://en.wikipedia.org/wiki/Rise_of_Nations:_Rise_of_Legends (9.3.2023)· Duncan Harris, “Rise of Nations: Rise of Legends” στό: Mott (ἐπιμ.), *ὁ.π.*, σ. 690.

76. “Age of Empires II-manual”, Ensemble Studios, Microsoft, 1999, σσ. 9, 16-18, 31-32 ὡς πρὸς τὴν πλοκὴ, σ. 53 ὡς πρὸς τοὺς ναοὺς, σ. 88 ὡς πρὸς τοὺς μοναχούς. *Wikipedia, The Free Encyclopedia*, s.v. “Age of Empires II: The Age of Kings”, http://en.wikipedia.org/wiki/Age_of_Empires_II:_The_Age_of_Kings (9.3.2023)· M. Pritchard, “Ensemble Studios’ Age of Empires II: The Age of Kings” στό: Grossman (ἐπιμ.), *ὁ.π.*, σσ. 115-126· D. McCarthy, “Age of Empires II: The Age of Kings” στό: Mott (ἐπιμ.), *ὁ.π.*, σ. 381.

μὲ ὁποιοδήποτε ἄλλο παιχνίδι, ἐξαρτῶνται ὡς πρὸς τὴ λειτουργία τους ἀπὸ τὸν ψηφιακὸ μηχανισμό καὶ τὴν πλοκὴ τους. Τὴν ἴδια στιγμή ὅμως δὲν εἶναι ἀπλῶς καὶ μόνο παιχνίδια, ὑπὸ τὴν ἔννοια ὅτι ἀποτελοῦν τὸ εἰκονικὸ περιβάλλον γιὰ τὴν προβολή, ἀνάπτυξη καὶ ἐνίσχυση στοιχείων ποὺ κάποτε τὰ βλέπαμε ἀποκλειστικὰ ὡς περιεχόμενο μυθολογικῶν καὶ θρησκευτικῶν παραδόσεων τοῦ παρελθόντος.

Κατ' αὐτὸν τὸν τρόπο, ὅ,τι γνωρίζουμε ἀπὸ τὸν χῶρο τῆς μυθολογίας καὶ τῆς θρησκείας, ἐπαναχρησιμοποιεῖται στὶς πλοκὲς τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν, γίνεται ὕλικὸ γιὰ νὰ εἰπωθεῖ ἕνας καινούργιος μῦθος. Μάλιστα, ὁ τρόπος μὲ τὸν ὁποῖο ἀξιοποιεῖται τὸ μυθολογικὸ ὕλικὸ ἀλλὰ καὶ τὰ μοτίβα ποὺ προκύπτουν μέσα ἀπὸ τὴν παραγωγή τοῦ νέου μύθου ἀποδεικνύουν ὅτι ὅλα αὐτὰ δὲν εἶναι τυχαῖα. Αὐτὴ ἢ παραγωγή μυθικῶν στοιχείων, καὶ εἰδικὰ ὁ τρόπος ποὺ τὰ μυθικὰ στοιχεῖα συνδυάζονται καὶ προβάλλονται, μᾶς παραπέμπει στὸν γενικώτερο χῶρο τῆς νεομυθολογίας καὶ στὸ πλαίσιο ποὺ αὐτὴ ἀνήκει, ἦτοι στὴ διάχυτη νέα θρησκευτικότητα.

Ἐντὸς τοῦ νεομυθολογικοῦ κόσμου τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν λέξεις ὅπως «ναός», «θεός», «ἱερό», ἀλλὰ καὶ εἰκόνες διαφόρων ἱερῶν κτηρίων ἐξωτερικὰ παραπέμπουν, μὲ τὸν τρόπο τοῦλάχιστον ποὺ χρησιμοποιοῦνται, στὴν ἀρχικὴ θρησκευτικὴ καταγωγή τους, ἀλλὰ τὸ ἐννοιολογικὸ περιεχόμενό τους ἀντικαθίσταται μὲ ἕνα ἄλλο. Σὲ κάθε περίπτωσι, διατυπώνονται ἀπὸ τὴν ἀρχὴ καὶ ἐπανατοποθετοῦνται σὲ ἕνα ἄλλο πλαίσιο μύθου, στὸ ὁποῖο διαπιστώνουμε τέσσερα κυρίαρχα μοτίβα:

Πρῶτον, ἱεροὶ χῶροι ὑπάρχουν ἐντὸς τῆς εἰκονικῆς πραγματικότητας. Ἡ γραφικὴ ἐπένδυση (graphics) τοῦ παιχνιδιοῦ ἀποτυπώνει ναοὺς καὶ ἱερὰ κέντρα ἐντὸς τοῦ εἰκονικοῦ περιβάλλοντος. Ἀπὸ τὴν ἄλλη, ἡ πλοκὴ συσχετίζει τὰ ἱερὰ μέρη μὲ τὴ μοῖρα μιᾶς πόλης, μὲ τὴ θρησκεία μιᾶς κοινότητας, μὲ τὴν παρουσία ἐνὸς ὑπερφυσικοῦ ὄντος.

Δεύτερον, τὰ κτήρια ποὺ χαρακτηρίζονται «ἱερά» ἀπὸ τὴν πλοκὴ τῶν παιχνιδιῶν καὶ διαφέρουν μὲ βάση τὸ σχῆμα καὶ τὴν εἰκόνα τους ἀπὸ κάθε ἄλλον εἰκονικὸ χῶρο ἔχουν παράλληλα διαφορετικὲς ιδιότητες καὶ διαφορετικοὺς ρόλους. Δηλαδή ἐντὸς αὐτῶν ὁ παίκτης θὰ ἀποκτήσει καὶ θὰ ἐπιτύχει κάτι ποὺ δὲν θὰ μπορέσει σὲ κάποιο ἄλλο κτήριο, καὶ σίγουρα ὄχι στὸν ἴδιο βαθμό.

Τρίτον, με βάση τα δύο προηγούμενα μοτίβα, το πώς δηλαδή η πλοκή, τα γραφικά και ο μηχανισμός προβάλλουν τους ιερούς χώρους, μπορούμε να αναγνωρίσουμε ότι αυτές ακριβώς οι διαφορετικές τους ιδιότητες δεν κατανοούνται υπερβατικά και δεν προσεγγίζονται σύμφωνα με την παραδοσιακή θρησκευτική σημασία τους. Οι ιεροί χώροι δεν σχετίζονται με έναν θεό, ο οποίος βρίσκεται πάνω και πέρα από την καθημερινότητα ούτε αποτελούν ενεργό κέντρο της ζωής και της παράδοσης κάποιας κοινότητας.

Τέταρτον, ιεροί χώροι με βάση την εσωτερική λογική του παιχνιδιού, τον τρόπο του σχεδιασμού τους και της αντίληψης που έχουν οι ίδιοι οι παίκτες γι' αυτούς εκλαμβάνονται παρόμοια με τον τρόπο που το ίδιο το θεϊκό μπορεί να αναγνωρισθεί εντός του εικονικού κόσμου.

Ειδικά ως προς την προβολή του θεϊκού, βλέπουμε θεούς, ήρωες, αγγέλους, δαίμονες, μάγους και υπερτεχνολόγους να προβάλλονται εντός των βιντεοπαιχνιδιών ως φυσικά, ή καλύτερα υπερφυσικά όντα, τα οποία διαφέρουν σε ικανότητες από τον κοινό άνθρωπο. Ταυτόχρονα, δεν αποτελούν και κάτι το υπερβατικό με την έννοια του έντελως άλλου. Αυτό σημαίνει ότι και οι δυνάμεις αυτών των όντων, οι μαγικές και υπερτεχνολογικές εκδηλώσεις τους, μπορεί και να εξηγηθούν, άρα μπορεί και να συμβούν. Έτσι τα ίδια τα όντα, έφ' όσον θεωρούνται έρμηνεύσιμα, μπορούν να λειτουργήσουν ως μέσα, ως «χειροπιαστά εργαλεία» που ο παίκτης/ήρωας θα χρησιμοποιήσει έναντιον του εικονικού έχθρου.

Κατά τον ίδιο τρόπο, οι ιεροί χώροι που συνδέονται με αυτά τα όντα είναι εκείνα τα γεωγραφικά σημεία στον εικονικό χάρτη, στα όποια ο ήρωας ή οι ήρωες θα βρουν υποστήριξη, αναβάθμιση των ικανοτήτων τους, νέο όπλισμό, νέα εφόδια, νέες δυνάμεις, νέους συντρόφους, νέες αποστολές ή αντίθετα τα σημεία από τα όποια ο κακός της πλοκής θα έπιτεθεί στους καλούς. Με άλλα λόγια, είναι ισχυρά κέντρα που διευκολύνουν ή και εμποδίζουν με συγκεκριμένους τρόπους τους εικονικούς χαρακτήρες, τόσο τους καλούς όσο και τους κακούς, κατά τη διάρκεια της περιπέτειάς τους.

Στο πλαίσιο επομένως μίας ψηφιακής μυθολογίας, ποικίλοι ιεροί χώροι υπάρχουν, σχεδόν όμως μεταλλαγμένοι ως προς την αρχική τους σημασία, έφ' όσον έχουν προσαρμοσθεί στον σκοπό και την

ἀλγοριθμική λογική τῶν βιντεοπαιχνιδιῶν. Ἐντὸς τοῦ πιστευτοῦ καὶ πιθανοῦ κόσμου ποὺ αὐτὰ δημιουργοῦν, ἱεροὶ χῶροι ὑποβοηθοῦν τὸν τερματισμὸ τοῦ παιξίματός τους, ἀλλὰ κυρίως ἐνισχύουν τὴν ἔκφραση καὶ ἀναπαραγωγή τῶν νέων μύθων τῆς διάχυτης νέας θρησκευτικότητας.

SUMMARY

Sacred Spaces in the Video Game World

By Ioannis Xydakis, *PhD*

National and Kapodistrian University of Athens

A contemporary mythology is developing in today's diffused new religiosity. The neomythological schemata are influenced by the mythology of the New Religions and diffused religiosity and reproduce their basic distinctive features. This neomythology, as it is portrayed through video games, comic books, fantasy movies, etc., presents beings and worlds that have supernatural and imaginary characteristics, and attempts to present their qualities as logical and scientific. In particular, in video games, which constitute one of the most contemporary and popular expression of neomythology, sacred places are incorporated into their various plots having specific forms: on the one hand, have immediately recognizable elements, as they are described either as a place of worship and communication with the divine or as a space connected to the religious tradition of a community within the digital world. On the other hand, however, at the same time, it also possesses particularly imaginative features that are found within the context of virtual reality, such as: the temple as an important part of the digital city and the virtual world, as a symbol of religion or a center of magic, as a residence of supernatural entities, but also as a place of production of magical objects and technological tools, as a means of conquering the digital opponent, a means of achieving the virtual hero's goal, as a place claimed by them and their antagonist.

In any case, within the digital environment, holy places lose any transcendental reference and are presented completely naturalistically, in a believable and possible framework.