

Εισαγωγή του συγγραφέα στην ελληνική έκδοση

Θέλω να ξεκινήσω αυτή την εισαγωγή στην ελληνική έκδοση του *Marx at the Arcade* ευχαριστώντας τον Αλέξανδρο, τον Πάρι και τον Πάνο που μετέφρασαν το βιβλίο. Είναι ιδιαίτερα ταιριαστό ότι οι δύο από τους μεταφραστές συμμετέχουν στη συνδικαλιστική οργάνωση του κλάδου της τεχνολογίας, μέσα από την εργατική συλλογικότητα Radical IT και το ΣΕΤΗΠ (Συνδικάτο Εργατοϋπαλλήλων Τηλεπικοινωνιών-Πληροφορικής).

Επέλεξα να γράψω αυτό το βιβλίο για δύο λόγους. Ο πρώτος είναι ότι, ως μαρξιστής που μεγάλωσε παίζοντας βιντεοπαιχνίδια, ήθελα να πω κάτι για τα βιντεοπαιχνίδια ως μαρξιστής. Παρ' όλα αυτά, αρχικά αυτό φαινόταν κάπως εγωκεντρικό για να γίνει βιβλίο — αν και μου έδωσε μία καλή δικαιολογία για να παίξω μερικά βιντεοπαιχνίδια ως «έρευνα». Καθώς η αναταραχή από την οργάνωση των εργατών στη βιομηχανία τεχνολογίας άρχισε να μετατρέπεται σε κινητοποιήσεις, απεργίες και μετά συζητήσεις για σωματεία, οι ιδέες για το βιβλίο έγιναν πιο επίκαιρες. Η συνομιλία μου με τον John από τις εκδόσεις Haymarket ήταν το σπρώξιμο που χρειαζόμουν για να μετατρέψω αυτές τις ιδέες σε κείμενο. Αυτός είναι ο δεύτερος και πιο σημαντικός λόγος που επέλεξα να γράψω αυτό το βιβλίο. Όπως αναλύεται στο βιβλίο, υπήρχε ένα σημείο τομής

που πυροδότησε την εργατική οργάνωση στη βιομηχανία των παιχνιδιών τον Μάρτιο του 2018. Στο Συνέδριο Προγραμματιστών Παιχνιδιών (GDC – Game Developers Conference) στις ΗΠΑ, μία παθιασμένη συζήτηση για τη δημιουργία σωματείων οδήγησε στην ίδρυση της εργατικής συλλογικότητας GWU (Game Workers Unite), ένα διεθνές κίνημα για τη συνδικαλιστική οργάνωση στη βιομηχανία παιχνιδιών. Η ανάδυση ενός εργατικού κινήματος στη βιομηχανία παιχνιδιών ήρθε την κατάλληλη στιγμή για να μου δώσει έναν πολιτικό λόγο να γράψω για τον μαρξισμό και τα βιντεοπαιχνίδια.

Το χειρόγραφο για το βιβλίο κατατέθηκε τον Δεκέμβριο του 2018, τον ίδιο μήνα που οι εργάτριες, με τις οποίες έκανα συναντήσεις στο Ηνωμένο Βασίλειο, συγκρότησαν ένα παράρτημα του IWGB (Independent Workers Union of Great Britain – Ανεξάρτητο Σωματείο Εργατών της Μεγάλης Βρετανίας). Όταν αστείευτηκα, στις ευχαριστίες του βιβλίου, ότι η συγγραφή για τη συνδικαλιστική οργάνωση μπορεί να είναι δύσκολη, επειδή τα πράγματα κινούνται πολύ γρήγορα, δεν είχα ιδέα του πόσο γρήγορα θα συνέχιζαν να εξελίσσονται. Από τη στιγμή της ίδρυσής του, το παράρτημα έχει εξελιχθεί σε έναν δημοκρατικό φορέα που αγωνίζεται για τους εργατές στα βιντεοπαιχνίδια. Έχει αναδειχθεί μία νέα ηγεσία και το παράρτημα ξεκινάει τώρα μία καμπάνια ενάντια στην εργασία σε συνθήκες crunch και τις υπερωρίες (Kelmore, 2021). Έχουν κερδίσει υποθέσεις στα δικαστήρια ενάντια σε εργοδότες και ξεκίνησαν να διερευνούν το πώς θα μπορούσε να είναι η συνδικαλιστική οργάνωση στη βιομηχανία, υπό την ηγεσία των ίδιων των εργατών. Παρά τα αισθήματα υπέρ των σωματείων που εκφράζονται ευρέως εντός της βιομηχανίας, έχουν αντιμετωπίσει και δυσκολίες. Για παράδειγμα, τον Οκτώβριο του 2018, ο Austin, ιδρυτικό μέλος και πρόεδρος του παραρτήματος, απολύθηκε από την εταιρεία Ustwo Games. Το σωματείο ξεκίνησε μία καμπάνια ενάντια στη στοχοποίησή του (IWGB, 2019). Αυτή ήταν μία σημαντική υπενθύμιση ότι η οργάνω-

ση στον χώρο δουλειάς συνεπάγεται τη σύγκρουση με όσους αντιτίθενται στην ισχυροποίηση των εργατών.

Τα επόμενα χρόνια ξεπήδησαν κινήματα σε διαφορετικές χώρες και έχουν ξεκινήσει να οργανώνονται. Το Game Workers Unite, ως ένα διεθνές δίκτυο, έχει υποχωρήσει, αλλά η συνδικαλιστική οργάνωση έχει προχωρήσει σε χώρες και περιοχές. Στη Βόρεια Αμερική, το σωματείο GWU (Communication Workers of America – Εργάτες στην Επικοινωνία), ξεκίνησε το CODE (Campaign to Organize Digital Employees, καμπάνια για τη συνδικαλιστική οργάνωση των ψηφιακών εργαζόμενων). Μεταξύ διαφόρων προσπαθειών των σωματείων στην τεχνολογία ευρύτερα, υποστήριξαν και τους σεναριογράφους βιντεοπαιχνιδιών στην εταιρεία Voltage, ώστε να κατακτήσουν μία αύξηση μισθού 78% — υποστηρίζουν ότι είναι η πρώτη επιτυχημένη απεργία εργατών στα βιντεοπαιχνίδια (CODE-CWA, 2020). Οι εργάτριες στην εταιρεία Riot Games στο Λος Άντζελες βγήκαν και διαδήλωσαν ενάντια στις ρήτρες υποχρεωτικής διαιτησίας και τη σεξουαλική παρενόχληση. Έχουν γίνει εργατικές απεργίες στις εταιρείες Eugen Systems και Blizzard στη Γαλλία και συγκροτήθηκε το STJV (Σωματείο των Εργατών στα Βιντεοπαιχνίδια) και ένα τμήμα εργατών στα βιντεοπαιχνίδια οργανώθηκε στο σωματείο Solidaires Informatique. Εργάτες στην Ιρλανδία εντάχθηκαν στο σωματείο χρηματοπιστωτικών υπηρεσιών, ενώ στη Φινλανδία, εργάτριες συμμετέχουν στο σωματείο επαγγελματιών μηχανικών. Μία συλλογική σύμβαση εργασίας έχει υπογραφεί στην Κροατία, ενώ τα σουηδικά σωματεία Unionen και Saco υπέγραψαν μία συμφωνία με την εταιρεία Paradox Interactive. Στη Νότια Κορέα, εργάτριες στις εταιρείες Nexon και Smilegate, συγκρότησαν σωματεία και διαδήλωσαν δημόσια έξω από τα γραφεία των εταιρειών. Στην πιο πρόσφατη έκθεση για τη βιομηχανία των παιχνιδιών (GDC, 2021), το 51% των ερωτηθέντων απάντησαν ότι οι εργάτριες στα βιντεοπαιχνίδια πρέπει να φτιάξουν σωματεία, ενώ μόλις το 14% δήλωσε ότι

διαφωνεί. Μέσα από αυτά και πολλά ακόμα παραδείγματα, έχει αναπτυχθεί ένα κύμα νέας οργάνωσης και σύγκρουσης στη βιομηχανία.

Σε ένα άρθρο που πλέον μοιάζει πολύ μακρινό, έθεσα τις βάσεις για το *O Marx στο Ουφάδικο* (Woodcock, 2016). Ήταν ένα σύντομο σχεδιάγραμμα της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών στο Ηνωμένο Βασίλειο, με λίγα σχόλια για το πώς η συνδικαλιστική οργάνωση θα μπορούσε ή θα έπρεπε να αναπτυχθεί. Δεν θα μπορούσα να έχω προβλέψει πόσο πολύ θα άλλαζαν τα πράγματα μέσα σε πέντε μόνο χρόνια. Συνεχίζοντας από το βιβλίο, τώρα δουλεύω σε ένα πρότζεκτ με δύο ακτιβιστές για την εργατική οργάνωση στα βιντεοπαιχνίδια, για να καταγράψουμε τι έχει γίνει μέχρι στιγμής. Όταν δημοσιευτεί, θα ξεκινήσουμε μία ιστοσελίδα –θα λέγεται *gameworkersolidarity.com*– που θα χαρτογραφεί και θα καταγράφει τη συλλογική κίνηση των εργατών στα βιντεοπαιχνίδια που αγωνίζονται για να βελτιώσουν τις συνθήκες εργασίας τους. Θα περιλαμβάνει τη συλλογή υλικών που έχουν δημιουργηθεί από τις εργάτριες, όπως ανοιχτά γράμματα, φυλλάδια και υλικό που θα μπορούσε εύκολα να καθεί μετά τις κινητοποιήσεις. Η ιστοσελίδα θα φιλοξενεί μία βάση δεδομένων από εκδηλώσεις εργατικής αλληλεγγύης, που θα μπορούν να αναζητηθούν με βάση την τοποθεσία, το είδος της δράσης κ.ο.κ., καταγράφοντας τόσο την πρόσφατη έξαρση συνδικαλιστικής οργάνωσης όσο και τη γενικότερη ιστορία αντίστασης στη βιομηχανία. Σκοπεύουμε να προσθέσουμε προφορικές ιστορίες και ενημερώσεις από αγώνες καθώς συμβαίνουν, δημιουργώντας μία ζωντανή πηγή που θα μπορεί να ενισχύσει τη μελλοντική οργάνωση στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών.

Όλο αυτό, είναι κομμάτι μίας ευρύτερης προσπάθειας για εργατική έρευνα στους εργατές βιντεοπαιχνιδιών, κομμάτι της οποίας παρουσιάζεται και στο βιβλίο, ενώ άλλα τμήματά της υπάρχουν στο περιοδικό *Notes from Below*. Το 2019, φιλοξε-

νήσαμε μία εκδήλωση με τίτλο «Workers Game Jam»², που θα συγκέντρωνε εργάτριες στα παιχνίδια και ακτιβιστές, με στόχο να φτιάξουν μικρά παιχνίδια με θέμα την οργάνωση στον χώρο δουλειάς. Όπως εξηγήσε εισαγωγικό κείμενο:

Ένα game jam αξιοποιεί τη δουλειά που πολλά μέλη του GWU κάνουν καθημερινά. Τα πράγματα που φτιάχνουν οι εργάτες στα βιντεοπαιχνίδια έχουν τη δυνατότητα να μας διηγηθούν δυνατές ιστορίες, προσελκύνοντας τον παίκτη, χάρη στην αλληλεπιδραστικότητα του μέσου. Παρ' όλα αυτά, από τα πρώτα βήματα των βιντεοπαιχνιδιών, οι άνθρωποι που τα φτιάχνουν έχουν παγιδευτεί ανάμεσα στην αναζήτηση εναλλακτικών μορφών και την ενσωμάτωση από τις εταιρείες. Για παράδειγμα, τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια φτιάχτηκαν από ανθρώπους που χάκαραν τους στρατιωτικούς υπολογιστές, τη στιγμή που θα έπρεπε να σχεδιάζουν τροχιές πυραύλων... Δεδομένου ότι υπάρχουν αυτές οι ανταγωνιστικές χρήσεις των βιντεοπαιχνιδιών, βλέπουμε αυτό το «jam» ως ένα επιχείρημα για το τι μπορούν να κάνουν τα παιχνίδια. Συνεπώς, επιλέγουμε ως θέμα την «οργάνωση στον χώρο δουλειάς» (καμία έκπληξη ως προς αυτό!), (Woodcock, Parkes, Hurry, 2019).

Μέσα στις διάφορες συμμετοχές υπάρχουν κάποιες πιο αφηρημένες προτάσεις, όπως ένα παιχνίδι φυσικής (εμπνευσμένο από τη σειρά παιχνιδιών Katamari) που «παίρνει ως θέμα τη στρατολόγηση στο σωματείο και παίζει με αυτό» και μία μεταφορά των «βασικών αρχών οργάνωσης» των IWW³,

2. ΣτΜ. Τα game jam είναι μικροί διαγωνισμοί όπου προγραμματιστές, είτε κατά μόνας είτε κατά ομάδες, διαγωνίζονται στη δημιουργία παιχνιδιών. Συνήθως οι διαγωνισμοί αυτοί κρατάνε ένα συγκεκριμένο διάστημα (π.χ. 24 ώρες) και στο διάστημα αυτό οι διαγωνιζόμενοι ξεκινούν από το μηδέν και χωρίς διακοπή δημιουργούν ένα βιντεοπαιχνίδι.

3. ΣτΜ. Το IWW (Industrial Workers of the World, γνωστοί και ως Wobblies)

καθώς και συνοδευτικά κομμάτια και συνεντεύξεις. Το Workers Game Jam επαναλήφθηκε το 2020 και σχεδιάζεται ένα ακόμα μέσα στο 2021.

Το καθένα από αυτά τα εγχειρήματα αποτελεί κομμάτι μίας ευρύτερης προσπάθειας, της οποίας το *Ο Μαρξ στο Ουφάδικο* αποτελεί μόνο ένα μέρος. Σε σχέση με το ίδιο το βιβλίο, η ελληνική μετάφραση έρχεται μετά από μία μετάφραση στα πορτογαλικά, που κυκλοφόρησε στη Βραζιλία με τίτλο *Marx no Fliperama*, καθώς και τη δημοσίευση των συμπερασμάτων στα ισπανικά στο περιοδικό *Revista Ojo Zurdo* στο Περού. Η ελπίδα μου για το βιβλίο είναι ότι θα αποτελέσει μία παρέμβαση. Φυσικά, το βιβλίο από μόνο του δεν θα άλλαζε τη βιομηχανία αλλά θα μπορούσε να προσφέρει κάποια εργαλεία και ιδέες για όσους αγωνίζονται, για να επηρεάσουν το πώς φτιάχνονται και παίζονται τα βιντεοπαιχνίδια. Η ανακάλυψη του εικονικού Μαρξ στο *Assassin's Creed*, μου έδωσε την ευκαιρία να μιλήσω για την εργατική έρευνα. Έχει ενδιαφέρον, ως ένα δημοφιλές παράδειγμα του Μαρξ, όχι ενός μπαγιάτικου Μαρξ που περιορίζεται στις σελίδες των βιβλίων αλλά ενός δραστήριου Μαρξ που ενδιαφέρεται να συνδεθεί με τους αγώνες των εργατών για τις συνθήκες της δουλειάς τους.

Το βιβλίο δεν είναι μία εργατική έρευνα καθαυτή αλλά προοριζόταν ως ένα είδος προ-έρευνας. Σκιαγράφησε την ιστορία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών, τις κύριες δυναμικές στην παραγωγή και τη μεταβαλλόμενη τεχνική, κοινωνική και πολιτική σύνθεση των εργατών στα βιντεοπαιχνίδια. Το πρώτο μισό καλύπτει το «φτιάξιμο βιντεοπαιχνιδιών», ενώ το δεύτερο μισό το «παίξιμο βιντεοπαιχνιδιών». Αυτά είναι πολλά για ένα και μόνο βιβλίο, αλλά ο στόχος ήταν να δημιουργηθεί μία γέφυρα όπου θα συναντηθούν οι μη εξοικειωμένοι με τον μαρξισμό με τους μη εξοικειωμένους με τα βιντεοπαιχνίδια.

είναι διεθνές συνδικαλιστικό κίνημα. Ιδρύθηκε το 1905 στο Σικάγο και απέκτησε ριζοσπαστική και αντικαπιταλιστική κατεύθυνση, με έντονη την επιρροή σοσιαλιστών και αναρχικών εντός των συνδικάτων.

Θα μπορούσαν να ειπωθούν πολλά περισσότερα και στα δύο μέρη του βιβλίου. Πρώτον, όπως αυτή εδώ η εισαγωγή ξεκίνησε να αναδεικνύει, οι εργάτριες βρίσκουν νέους τρόπους να αμφισβητήσουν το πώς φτιάχνονται τα παιχνίδια και σε ποιες συνθήκες. Αυτή είναι μία ιστορία που ακόμα γράφεται, τόσο στις μαρτυρίες που δημοσιεύονται όσο και στις συναντήσεις των ίδιων των εργατών.

Στο δεύτερο μέρος υπάρχουν επίσης πολλά ακόμα που χρειάζεται να ειπωθούν. Η παρουσίαση ενός μέσου όπως τα βιντεοπαιχνίδια σε ένα μέρος ενός βιβλίου, ήταν κάτι δύσκολο εξ αρχής. Υπάρχει πολύς χώρος για περαιτέρω ανάλυση στα διαφορετικά είδη βιντεοπαιχνιδιών, προκειμένου να κατανοήσουμε τον ρόλο που παίζουν τα παιχνίδια στον σύγχρονο καπιταλισμό και στο πώς κατανοούμε τον κόσμο. Ειδικότερα, αν έγραφα το βιβλίο τώρα, θα αφιέρωνα αναμφίβολα ένα κομμάτι του στο παιχνίδι *Disco Elysium*. Όχι μόνο επειδή οι παραγωγοί ZA/UM ευχαρίστησαν τους Marx και Engels στη νικητήρια ομιλία τους στα βραβεία παιχνιδιών (Jackson, 2019) αλλά και επειδή το βιντεοπαιχνίδι αυτό αναδεικνύει το βάθος και την πολυπλοκότητα που έχει η αναπαράσταση της πολιτικής σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Είμαι σίγουρος ότι γράφονται πολλά άρθρα και ακαδημαϊκές εργασίες για αυτό το θέμα. Το *Marx at the Arcade* προσφέρει μία μελέτη των βιντεοπαιχνιδιών, παίρνοντας έμπνευση από την ανάλυση του Stuart Hall για την κουλτούρα. Η πρόθεσή μου ήταν να δείξω ότι μία μαρξιστική ανάλυση των βιντεοπαιχνιδιών είναι και εφικτή και αξία λόγου, ενώ προσπάθησα να την συνδέσω και με τους αγώνες των εργατών στα βιντεοπαιχνίδια.

Δεν υπάρχει καμία αναφορά στην Ελλάδα στο *Marx at the Arcade*, αν και υπάρχει μία σύντομη αναφορά στην ελληνική γλώσσα, σχετικά με το πώς ο Caillois χρησιμοποιεί την «παιδεία» («*païdia*» στο πρωτότυπο), όταν μιλάει για τα παιχνίδια και το παίξιμό τους. Υπάρχει ένα παιχνίδι στη σειρά *Assassins Creed*, το *Odyssey*, που τοποθετείται στην αρχαία

Ελλάδα κατά τη διάρκεια του Πελοποννησιακού πολέμου. Αντί για έναν εικονικό Marx, υπάρχει ένας εικονικός Σωκράτης και το παιχνίδι ασχολείται με ζητήματα όπως η ελευθερία του λόγου, οι ελίτ, ο πόλεμος και τα δικαιώματα των γυναικών (Campbell, 2018). Αν και αυτό δεν έχει τις παράπλευρες αποστολές εργατικής έρευνας που έχει το Syndicate⁴, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη μαιευτική μέθοδο του Σωκράτη για να σκεφτούμε πάνω στις σημερινές ανάγκες της έρευνας. Εξάλλου, ο Marx (1843) υποστήριξε «την ανελέητη κριτική, όλων όσων υπάρχουν, ανελέητη τόσο από την άποψη του να μην φοβόμαστε τα αποτελέσματα στα οποία φτάνει, όσο και από την άποψη του να φοβόμαστε πολύ λίγο τη σύγκρουση με τις δυνάμεις που υπάρχουν». Συνεπώς, τι σημαίνει αυτό για την ελληνική βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών σήμερα;

Υπάρχουν κάποιες τάσεις παρόμοιες με εκείνες σε άλλες χώρες, όπως το ΗΒ. Μία από αυτές είναι μία μετατόπιση του κράτους σε σχέση με το αν τα βιντεοπαιχνίδια ήταν ένας ηθικός πανικός ή ένας επικερδής και στρατηγικός τομέας. Ενώ ο Boris Johnson –που αργότερα έγινε πρωθυπουργός– ισχυριζόταν ότι οι κονσόλες βιντεοπαιχνιδιών πρέπει να ισοπεδωθούν με βαριοπούλες, το ΠΑΣΟΚ στην Ελλάδα εισήγαγε έναν νόμο που απαγόρευε τα βιντεοπαιχνίδια στους δημόσιους χώρους, ως κομμάτι μίας εκστρατείας ενάντια στον τζόγο το 2002 (BBC, 2002). Έγιναν έφοδοι σε ίντερνετ καφέ, αλλά ο νόμος αναιρέθηκε το 2011. Όπως ο Boris Johnson έχει αλλάξει γνώμη –και πλέον υποστηρίζει φοροαπαλλαγές για τα βιντεοπαιχνίδια στο ΗΒ– έτσι και η ελληνική κυβέρνηση. Υπάρχει πλέον μία σειρά από προγράμματα οικονομικής στήριξης, συμπεριλαμβανομένων φοροαπαλλαγών και επενδυτικών κινήτρων (ΕΚΟΜΕ, 2021). Αυτά στοχεύουν στην προσέλκυση επενδύσεων και στην παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και άλλων μέσων, όπως ο κινηματογράφος και η τηλεόραση. Όπως ισχυρίζεται

4. ΣτΜ. Για αυτό το θέμα, βλέπε το κεφάλαιο της εισαγωγής στο κυρίως κείμενο.

το προωθητικό υλικό, στόχος είναι «να αναδείξει την Ελλάδα ως ελκυστικό χώρο για επενδύσεις, συνεργασίες και διασυνοριακές παραγωγές ψηφιακού παιχνιδιού, ενισχύοντας παράλληλα την ανταγωνιστικότητα των εγχώριων παραγωγών και αναπτύσσοντας τη βιομηχανία των οπτικοακουστικών έργων στην Ελλάδα». Για παράδειγμα, 75 εκατομμύρια ευρώ έχουν δεσμευτεί ως επενδυτικό κίνητρο για την επιστροφή του 40% των επενδύσεων στην παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών.

Η εισαγωγή αυτών των προγραμμάτων έχει συμβάλει στη μετατροπή της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών σε στρατηγικό τομέα, τόσο για το κράτος όσο και για το κεφάλαιο. Μετά την οικονομική κρίση του 2008, καθώς και την τρέχουσα πανδημία του κορονοϊού, τα βιντεοπαιχνίδια συνεχίζουν να είναι ένας αναπτυσσόμενος και επικερδής τομέας. Το 2017, η πρώτη έκθεση παιχνιδιών στην Ελλάδα σηματοδότησε την πορεία εξέλιξης αυτών των διαδικασιών. Όπως έχει αναφερθεί (Mello-Klein, 2017), υπήρχαν σημαντικές πιέσεις για την παραγωγή των βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα: χαμηλές επενδύσεις για τη βιομηχανία παιχνιδιών και ανάγκη για πωλήσεις στο εξωτερικό, ώστε να καταστεί βιώσιμο. Όπως εξήγησε ένας προγραμματιστής, «πρέπει να είμαστε οι μικρές πέτρες που γίνονται θεμέλια και βγάζουν τη χώρα από την κρίση», συνδέοντας άμεσα την παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών με αυτόν τον δυνητικά στρατηγικό ρόλο.

Είναι σαφές ότι υπάρχει ανάγκη να κατανοήσουμε τι συμβαίνει με τη βιομηχανία παιχνιδιών στην Ελλάδα. Από αυτή τη σύντομη επισκόπηση της ελληνικής βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, εμφανίζονται παρόμοια ερωτήματα με άλλες χώρες. Η εικόνα της βιομηχανίας είναι αυτή των μικρών ανεξάρτητων στούντιο (ή μεμονωμένων παραγωγών), καθώς και εταιρειών όπως η Tenebra Studios, που συνδέεται με τη Sony και ασχολείται με την προσαρμογή των προϊόντων της στην εγχώρια αγορά, καθώς και με την παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών. Παρ' όλα αυτά, λόγω αυξημένου ενδιαφέροντος από το κράτος και

το κεφάλαιο, η βιομηχανία είναι σε ρευστή κατάσταση. Σε αυτές τις στιγμές, είναι χρήσιμο να ξεκινήσουν συλλογικές συζητήσεις με τους εργάτες της βιομηχανίας.

Τα εργαλεία που προσφέρει το βιβλίο, ειδικά η εργατική έρευνα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να εκκινήσουν διαδικασίες συλλογικής κατανόησης του πώς αλλάζει η εργασία. Αυτό πρέπει να συνδυαστεί με έναν κριτικό και ζωντανό μαρξισμό που δεν φοβάται να εμπλακεί με τον κόσμο. Αυτή η προσέγγιση μας δείχνει ότι η εργασία –και πιο συγκεκριμένα η εμπειρία της εργασίας– συνεχίζει να έχει σημασία. Η επικέντρωση στις αλλαγές της ταξικής σύνθεσης είναι ένα επιτακτικό καθήκον. Αυτό συνεπάγεται την κατανόηση του πώς οι αλλαγές στην τεχνική και κοινωνική σύνθεση της εργασίας μπορούν –και ήδη το κάνουν– να επηρεάσουν τους τρόπους με τους οποίους αγωνιζόμαστε ενάντια στο κεφάλαιο. Η ελπίδα μου είναι ότι το *Ο Μαρξ στο Ουφάδικο* μπορεί να αποτελέσει μια αφετηρία για να ξεδιαλύνουμε τι συμβαίνει με τα βιντεοπαιχνίδια, την παραγωγή και τις νέες μορφές εργατικής διεκδίκησης — στην Ελλάδα και όχι μόνο.

Jamie Woodcock

Βιβλιογραφία της Εισαγωγής στην ελληνική έκδοση

- BBC (2002), «Greeks fight computer game ban», BBC. <http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/2238242.stm>
- Campbell, C. (2018), «Modern politics is a Trojan horse in Assassin's Creed Odyssey», Polygon. <https://www.polygon.com/2018/10/4/17937700/assassins-creed-odyssey-politics-socrates>
- CODE-CWA (2020), «Historic Win for Game Development Workers: Lovestruck Game Writers Win Fair Pay», CODE-CWA. <https://www.code-cwa.org/stories/historic-win-game-development-workers-lovestruck-game-writers-win-fair-pay>
- EKOME (2021), «National Centre of Audiovisual Media and Communication», EKOME. <https://www.ekome.media/el>

- GDC (2021), «2021 State of the Game Industry Report», GDC. <https://reg.gdconf.com/state-of-game-industry-2021>
- IWGB (2019), «Bafta award-winning games studio to face legal action and campaign over victimisation of trade union activist», IWGB. <https://iwgb.org.uk/post/5d959bf8d7099/bafta-award-winning-games-stud>
- Jackson, G. (2019), «Disco Elysium Developers Shout Out Marx And Engels In Game Awards Victory Speech», Kotaku, <https://kotaku.com/disco-elysium-developers-shout-out-marx-and-engels-1840403603>
- Kelmore, A. (2021), «How to Eliminate Crunch in the Games Industry» Austin Kelmore. <https://www.austinkelmore.com/blog/how-to-eliminate-crunch-in-the-games-industry>
- Marx, K. (1843) 'Marx to Ruge', Kreuznach, September 1843, Letters from the Deutsch-Französische Jahrbücher. https://www.marxists.org/archive/marx/works/1843/letters/43_09.htm. Επελέγν η μετάφραση από εδώ: <https://kokkinhshmaia.wordpress.com/1843/09/12/%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%BF%CE%BD-%CF%81%CE%BF%CF%85%CE%B3%CE%BA%CE%B5/>
- Mello-Klein, C. (2017) «Fighting for funding and exposure, video game developers gather at Athens' first expo», NU Journalism Abroad. <https://nujournalisingreece2017.wordpress.com/2017/06/10/fighting-for-funding-and-exposure-video-developers-gather-at-athens-first-games-expo>
- Woodcock, J. (2016), «The work of play: Marx and the video games industry in the United Kingdom», *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 8(2): 131-143.
- Woodcock, J., Parkes, D. C., and Hurry, M. (2019) «The #WorkersGameJam: Issue 8 Editorial», *Notes from Below*. <https://notesfrombelow.org/article/workersgamejam>

Εισαγωγή

«Η ποπ κουλτούρα είναι ένα από αυτά τα πεδία όπου διεξάγεται η πάλη για και ενάντια στην κουλτούρα των ισχυρών· είναι επίσης το διακύβευμα που μένει να κερδηθεί ή να χαθεί μέσα σε αυτή την πάλη. Είναι η αρένα της συναίνεσης και της αντίστασης. Είναι, εν μέρει, το σημείο όπου αναδύεται και διασφαλίζεται η ηγεμονία. Δεν είναι μία σφαίρα όπου ο σοσιαλισμός, μία σοσιαλιστική κουλτούρα, μπορεί απλά να “εκφραστεί”, όντας ήδη πλήρως σχηματισμένη. Αλλά είναι ένα από αυτά τα πεδία όπου ο σοσιαλισμός μπορεί ίσως να συγκροτηθεί. Για αυτό η “ποπ κουλτούρα” έχει σημασία. Διαφορετικά, για να σας πω την αλήθεια, δεν δίνω δεκάρα γι’ αυτή».

Stuart Hall, «Σημειώσεις για την αποδόμηση του Δημοφιλούς»¹.

Μία από τις πρώτες μου αναμνήσεις από βιντεοπαιχνίδια είναι να κάθομαι μπροστά σε έναν υπολογιστή, προσπαθώντας να καταλάβω πώς να δουλέψω με το λειτουργικό σύστημα MS-DOS. Ένας φίλος του πατέρα μου τού είχε δώσει παιχνίδια

1. Stuart Hall, «Notes on Deconstructing the Popular», στο *People's History and Socialist Theory*, επιμέλεια Raphael Samuel, Λονδίνο: Routledge & Kegan Paul, 1981, σελ. 239.

φορτωμένα σε δισκέτες για να τα πασάρει σε μένα. Μερικές φορές ερχόντουσαν σε απλές χάρτινες συσκευασίες, άλλες φορές σε μεγαλύτερα κουτιά, γεμάτα με εγχειρίδια και άλλα αντικείμενα μίας χρήσης. Σημείωνα τις οδηγίες για τα διάφορα παιχνίδια σε post-it σκορπισμένα γύρω από την οθόνη. Θυμάμαι ότι τα παιχνίδια απαιτούσαν κάποιες ειδικές γνώσεις για να μάθεις να τα παίζεις.

Αυτά τα πρώτα παιχνίδια, «πιξελιασμένα» και πολύχρωμα, ήταν για μένα ένα μονοπάτι προς έναν άλλο κόσμο. Οδηγούσα τα *Lemmings* και με διαφορετικές εντολές τα εμπόδιζα να πέφτουν από γκρεμούς. Ριψοκινδύνευσα να βγω από το κατεστραμμένο διαστημόπλοιο του *Commander Keen*, εξερευνώντας ανυπόμονα τον κόσμο του παιχνιδιού. Επίσης, για λόγους που δεν κατάλαβα ποτέ, εξερεύνησα τον κόσμο φαντασίας του *Dizzy*, αυτού του ανθρωπόμορφου αυγού με καπέλο. Υπήρχαν και βιντεοπαιχνίδια πλατφόρμας, όπως το *Duke Nukem*, στο οποίο περνούσα τα επίπεδα και άνοιγα δρόμο πυροβολώντας. Όλα αυτά τα παιχνίδια πέρασαν σε μένα από κάποιον που προγραμμάτιζε υπολογιστές για τα προς το ζην.

Έμαθα να παίζω *Tetris* σε ένα Nintendo Game Boy, ενώ καθόμουν στη σκάλα του σπιτιού ενός οικογενειακού φίλου. Ένας άλλος φίλος με έμαθε να παίζω παιχνίδια κονσόλας, γνωρίζοντάς μου τον *Sonic*, τον *Mario* και άλλους. Θυμάμαι να κάθομαι στο πάτωμα, διαβάζοντας τα εγχειρίδια οδηγιών, ενώ εγκαθίσταται το *Civilization*, αναρωτώμενος αν το πρόγραμμα εγκατάστασης είχε καταρρεύσει ή αν η μπάρα φόρτωσης έπαιρνε πραγματικά τόσο πολλή ώρα να γεμίσει. Ένωσα τότε ότι το *Civilization* δεν ήταν απλά ένα παιχνίδι, αλλά είχε και εκπαιδευτική αξία — αφορμή για «έναν γύρο ακόμα».

Το έντυπο εγχειρίδιό μου για το *Street Fighter Alpha 2* είχε όλες τις σελίδες του σκισμένες, οπότε έπρεπε να δοκιμάσω και να μάθω τις κινήσεις με φίλους, ενώ παλεύαμε μπροστά στην τηλεόραση. Έφτιαξα εκτεταμένες μητροπόλεις στο *SimCity*, έκπληκτος που μπορούσα να πετάξω ένα ελικόπτερο ανάμεσά

τους στο *SimCopter*. Το *Baldur's Gate* ήταν όσο πιο κοντά σε *Dungeons & Dragons* έχω βρεθεί ποτέ: θα συναντιόμουν με φίλους για να συγκρίνουμε σημειώσεις για το πώς αναπτύχθηκαν οι χαρακτήρες και η ιστορία. Προχωρώντας από αυτά τα παιχνίδια, εξερεύνησα τις post-apocalyptic περιοχές στο *Fallout* και έπαιξα με το μέρος των κακών στο *Dungeon Keeper*.

Η πρώτη κονσόλα που είχα ποτέ ήταν ένα PlayStation. Θυμάμαι ακόμα έντονα το ηχητικό εφέ και το θαυμαστικό να αναβοσβήνει στην οθόνη, όταν ένας παίκτης εμφανιζόταν στο παιχνίδι *Metal Gear Solid*, που απαιτούσε από τον παίκτη να μείνει απαρατήρητος, την κραυγή «Snake? Snaaaaaake!», όταν έχανε, το σοκ της μάχης με τον αρχηγό που έσπαγε τον τέταρτο τοίχο, μοιάζοντας με τηλεοπτικό κανάλι που έχεις αλλάξει κατά λάθος. Από τη στιγμή που το ευρυζωνικό διαδίκτυο διαδόθηκε πλατιά, ξεκίνησα να φτιάχνω τον δικό μου υπολογιστή. Υπήρχε και πάλι αυτή η ανάγκη για εξειδικευμένη γνώση, από τον φόβο ότι ο στατικός ηλεκτρισμός θα βλάψει τα εξαρτήματα μέχρι τη συνεχιζόμενη διαφωνία με τους φίλους μου σχετικά με τον καλύτερο τρόπο εφαρμογής θερμικής πάστας σε μια μονάδα επεξεργαστή (CPU). Το πρώτο διαδικτυακό βιντεοπαιχνίδι που έπαιξα ήταν το *Counter Strike* έκδοση 1.4 και από τότε έχω παίξει όλη τη σειρά. Επίσης, σε αυτόν τον υπολογιστή που συναρμολόγησα μόνος μου έπαιξα και το *World of Warcraft*.

Πολλά από αυτά τα βιντεοπαιχνίδια της παιδικής μου ηλικίας έχουν γεράσει άσχημα, ενώ άλλα έχουν μετασχηματιστεί ριζικά με τις επόμενες εκδόσεις τους. Έχω αναμφίβολα ξεχάσει πολλά, αλλά τα παλαιότερα αυτά παιχνίδια με μεταφέρουν σε διαφορετικές περιόδους της ζωής μου, ανακαλώντας βαθύτερες αναμνήσεις. Τα βιντεοπαιχνίδια ήταν πάντα μαζί μου σχεδόν σε όλη μου τη ζωή και ο συνεχής ρυθμός ανάπτυξής τους μου φέρνει ζαλάδα. Σε αυτό το διάστημα, τα βιντεοπαιχνίδια μετατράπηκαν σε μια μορφή μαζικής κουλτούρας. Πέρυσι, σχεδόν το 70% των Αμερικανών έπαιξε βιντεοπαι-

χνίδια, ενώ η παγκόσμια βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών αποκόμισε έσοδα 108,4 δισεκατομμυρίων δολαρίων². Τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι πλέον μια ενασχόληση που απαιτεί εξειδικευμένη εμπειρία για να έχει κανείς πρόσβαση σε αυτά — βρίσκονται παντού.

Τώρα που είμαι μεγαλύτερος, τα βιντεοπαιχνίδια είναι κάτι το οποίο απαιτεί τον χρόνο μου — είτε στη χαλάρωση μετά τη δουλειά είτε δημιουργώντας συγκεκριμένο χρόνο για να αφοσιωθώ σε ένα νέο τίτλο. Η συλλογή μου στο Steam³ έχει περισσότερα παιχνίδια που δεν έχω παίξει από ό,τι θα ήθελα να παραδεχτώ, αλλά εξακολουθώ να βρίσκω τον χρόνο να παίζω βιντεοπαιχνίδια και να μιλάω γι' αυτά. Κατά κάποιον τρόπο, η διαδικασία έρευνας και συγγραφής για το *Ο Μαρξ στο Ουφάδικο* ήταν και μια δικαιολογία για να παίξω μερικά βιντεοπαιχνίδια ακόμα. Μου παρείχε, επίσης, την ευκαιρία να συνδυάσω τα βιντεοπαιχνίδια με ένα από τα άλλα ενδιαφέροντά μου: τον μαρξισμό.

Όσο σκέφτομαι εκείνες τις παλαιότερες εποχές, ποιος θα το πίστευε ότι είκοσι χρόνια αργότερα ο Karl Marx θα έμπαινε στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών; Ο συνδυασμός Marx-βιντεοπαιχνιδιών μπορεί αρχικά να μοιάζει με λογικό άλμα. Κι όμως, ο γερο-Μαυριτανός⁴ έκανε πρόσφατα το ψηφιακό του ντεμπούτο στο *Assassin's Creed Syndicate*.

2. Brian Crecente, Nearly 70% of Americans Play Video Games, Mostly on Smartphones (Study), *Variety*, 11 Σεπτεμβρίου 2018, <https://variety.com/2018/gaming/news/how-many-peopleplay-games-in-the-u-s-1202936332-SuperData>, 2017 Year in Review: Digital Games and Interactive Media SuperData Research Holdings, 2018.

3. ΣτΜ. Το Steam είναι μία διάσημη ηλεκτρονική πλατφόρμα παιχνιδιών που δημιουργήθηκε το 2003 από την εταιρεία ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών Valve. Το Steam λειτουργεί ως ψηφιακό κατάστημα βιντεοπαιχνιδιών, ενώ έχει και χαρακτηριστικά κοινωνικού δικτύου, όπως φίλους, ομάδες, αποθηκευτικό χώρο και chat κειμένου ή φωνής εντός του παιχνιδιού.

4. ΣτΜ. Ο Marx ήταν γνωστός ως «Μαυριτανός» λόγω της μαύρης γενειάδας και της αχτένιστης κόμης.

Το *Syndicate*, μέρος της μακροχρόνιας σειράς *Assassin's Creed* της Ubisoft, κυκλοφόρησε το 2015 και εξελίσσεται στο Λονδίνο του 1868. Η πλοκή περιλαμβάνει ταξίδια μπρος και πίσω στον χρόνο, μάχες ανάμεσα στους Ασασίνους και τους Ναϊτες, περίεργες τεχνολογίες και όλα τα υπόλοιπα που οι παίκτης έχουν αγαπήσει και περιμένουν σε όλη τη σειρά. Ο κύριος χαρακτήρας, ο Desmond Miles, είναι αιχμάλωτος μιας απαίσιας εταιρείας που τον χρησιμοποιεί με σκοπό να ξαναζήσει τις γενετικές αναμνήσεις των προγόνων του. Αυτό παρέχει στον παίκτη τη δυνατότητα να επισκεφθεί σημαντικές στιγμές της ιστορίας, όπως είναι η Τρίτη Σταυροφορία, η Γαλλική Επανάσταση και η χρυσή εποχή της πειρατείας, μεταξύ άλλων.

Παρά τη σύνθετη πλοκή του, το *Assassin's Creed Syndicate* αποτελεί τη βάση για το βιβλίο που κρατάτε. Υπογραμμίζει μερικές από τις πιο βασικές δυναμικές των σύγχρονων βιντεοπαιχνιδιών και στρέφει την προσοχή σε θέματα που θα μελετηθούν σε ολόκληρο το βιβλίο, ενώ εισάγει μια εκδοχή του Marx μέσα σε ένα πραγματικό παιχνίδι και τον χρησιμοποιεί με έξυπνο τρόπο στην ανάλυση. Κατά τη φόρτωση του *Assassin's Creed Syndicate* μια φράση αναβοσβήνει στην οθόνη: «Εμπνευσμένο από ιστορικά γεγονότα και χαρακτήρες, αυτό το έργο μυθοπλασίας σχεδιάστηκε, αναπτύχθηκε και παράχθηκε από μια πολυπολιτισμική ομάδα διαφόρων πεποιθήσεων, σεξουαλικών προσανατολισμών και ταυτοτήτων φύλου». Όπως είναι αναμενόμενο, δεν παρέχονται άλλες πληροφορίες για το πώς οι εργαζόμενοι στην Ubisoft έφτιαξαν το συγκεκριμένο παιχνίδι. Δεν υπάρχουν λεπτομέρειες σχετικά με τον αριθμό των ατόμων που συμμετείχαν στην ομάδα, για το πώς ήταν η δουλειά ή για τυχόν διαφωνίες κατά τη διάρκεια της διαδικασίας. Η οθόνη φόρτωσης δίνει τη θέση της σε μια οθόνη τίτλων, που είναι διακοσμημένη με περιστρεφόμενα γρανάζια και απροσδιόριστα μεταλλικά εξαρτήματα σε κίνηση, με ατμούς να σχηματίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης. Αυτή

η έκδοση του *Assassin's Creed* τοποθετείται στο μετά τη Βιομηχανική Επανάσταση Λονδίνο, γεμάτο εργοστάσια, πυκνές κατοικίες, καπνοδόχους και σιδηροδρομικές γραμμές.

Το παιχνίδι περιστρέφεται γύρω από τους Ασασίνους προγόνους του Desmond⁵, τους δίδυμους Jacob και Evie Frye, που προσπαθούν να ανακτήσουν το Λονδίνο από τον έλεγχο των Ναϊτών και να βρουν κάποιο είδος τεχνουργήματος. Οι δίδυμοι είναι οπλισμένοι με κρυμμένες στον καρπό λεπίδες, ώστε να μαχαιρώνουν ανθρώπους, και μπορούν να τρέχουν ελεύθερα πάνω-κάτω στα κτίρια, αρπάζοντας γάντζους για να εκτινάσσονται στον αέρα. Με αυτές τις ικανότητες, μετατρέπουν την πόλη στον δικό τους επικίνδυνο παιδότοπο. Στόχος τους είναι ο κεντρικός κακός του παιχνιδιού, ο Crawford Starrick, ένας Ναϊτης που είναι υπεύθυνος για την τωρινή κατάσταση του Λονδίνου. Ένας από τους χαρακτήρες τον περιγράφει ως εξής, «Δεν υπάρχει πτυχή της κοινωνίας που δεν ελέγχει. Καμία βιομηχανία δεν ξεφεύγει από το σκοτεινό του άγγιγμα». Στην πρώτη αποστολή, ο παίκτης παίρνει τον έλεγχο του Jacob, αφού έχει εισβάλει σε ένα εργοστάσιο. Παρακολουθεί, καθώς ένα παιδί συνθλίβεται, ουρλιάζοντας από τον πόνο. Ο Rupert Ferris, «ο βιομήχανος», παραπονιέται, «Πόσο ακόμα σκοπεύει να συνεχίσει έτσι; Αποσπά τους άλλους εργάτες. Βουλώστε του το στόμα και φτιάξτε το μηχανήμα! Και στείλτε μου λίγο λάβδανο για το κεφάλι μου». Ο Jacob απαντά από το ακουστικό, «Έρχεται αμέσως». Στη συνέχεια, ο παίκτης μπορεί να τρέξει ελεύθερα στο εργοστάσιο για να προσπαθήσει να φτάσει στον Ferris, αλλά θα βρει την πόρτα κλειδωμένη. Αφού εμπλακεί σε ένα καλό παλιομοδίτικο σαμποτάζ του εργοστασίου, ο Jacob μπορεί έπειτα να «δολοφονήσει εναερίως» τον Ferris με αυτές τις κρυφές λεπίδες, πέφτοντας από τα δοκάρια της οροφής.

5. ΣτΜ. Ο Desmond είναι ένας από τους κεντρικούς χαρακτήρες της σειράς *Assassins Creed*.

Από τη δολοφονία του Ferris και μετά, η ιστορία εξελίσσεται σε μια σειρά κεντρικών αποστολών, με στόχο τον σταδιακό έλεγχο των γειτονιών του Λονδίνου και πολλές, πάρα πολλές, παράπλευρες αποστολές. Αφού προκαλεί κάποια αναταραχή, ο Starrick δίνει τον ακόλουθο μονόλογο:

Κύριοι! Αυτό το τσάι ήρθε σε μένα από την Ινδία με πλοίο, μετά ανέβηκε από το λιμάνι σε ένα εργοστάσιο, όπου συσκευάστηκε και μεταφέρθηκε με άμαξα στην πόρτα μου, βγήκε από το κουτί στο κελάρι μου, ήρθε σε εμένα στον επάνω όροφο. Όλο αυτό από άνδρες και γυναίκες που δουλεύουν για μένα. Που είναι υπόχρεοι σε μένα, τον Crawford Starrick, για τις δουλειές τους, τον χρόνο τους, τις πολύτιμες ζωές που ζουν. Θα δουλέψουν στα εργοστάσιά μου, και τα παιδιά τους επίσης. Και έρχεστε να μιλήσετε σε εμένα για αυτόν τον Jacob Frye; Αυτήν την ασήμαντη κηλίδα που αυτοαποκαλείται Ασσαίνος; Δείχνετε ασέβεια προς την ίδια την πόλη που δουλεύει αδιάκοπα μέρα και νύχτα για να πιούμε αυτό εδώ. Αυτό το θαύμα. Αυτό το τσάι.

Καθώς έπαιζα αυτό το μέρος του παιχνιδιού, ήρθαν στο μυαλό μου όλοι οι διαφορετικοί εργάτες και η διαδικασία του να συντονιστούν από όλες τις άκρες του κόσμου, ώστε να μπορέσει ο παίκτης να απολαύσει αυτό το «θαύμα». Το βιντεοπαιχνίδι, όπως το φλιτζάνι του τσαγιού, απαιτεί σύνθετες παγκόσμιες αλυσίδες εφοδιασμού και διαφορετικά είδη εργασίας για να διασφαλιστεί ότι το τελικό αντικείμενο μπορεί να καταναλωθεί από τον παίκτη. Η ανάδειξη αυτών των αλυσίδων εφοδιασμού σήμερα θα χρειαστεί κάτι περισσότερο από την απλή μελέτη των γραμμών ενός σατανικού μονολόγου.

Η πρώτη συνάντηση με τον Karl Marx στο *Assassin's Creed Syndicate* λαμβάνει χώρα στον γεμάτο σιδηροδρομικό σταθμό του Whitechapel — απ' όπου συνήθιζα να περνάω καθημερινά

στο σύγχρονο πραγματικό Λονδίνο. Καθώς μετακινείσαι ανάμεσα στα πλήθη, ο Marx μπορεί να εντοπιστεί την ώρα που μαλώνει με έναν αστυνομικό. Με τη γερμανική του προφορά φωνάζει: «Δεν μπορείς να με τρομάξεις! Επιμένω να εισακουστώ!». Μόλις ο παίκτης φτάσει στον Marx, ένα αναδυόμενο παράθυρο υποδεικνύει ότι ο παίκτης μπορεί να ξεκινήσει την αποστολή με τίτλο «Μνήμες του Karl Marx: η γάτα και το ποντίκι» και ότι θα πρέπει να «βοηθήσει τον Marx να ξεφύγει από την αστυνομία του Λονδίνου». Σε ένα cutscene (ένα μικρό επεξηγηματικό κλιπ σε ένα βιντεοπαιχνίδι), οι δίδυμοι πλησιάζουν τον Marx, που τους συστήνεται: «Όπως και εσείς, είμαι κάποιου είδους ακτιβιστής». Εξηγεί ότι οι δίδυμοι «έχουν κάνει πιο πολλά για τους πολίτες του Λονδίνου από ό,τι οποιοδήποτε άλλο εγχείρημα την τελευταία δεκαετία. Όμως αυτοί οι πολίτες είχαν ήδη αρκετά προνόμια. Τώρα προκαλώ τους δυο σας να βοηθήσετε αυτούς που *πραγματικά* το χρειάζονται. Τους εργάτες». Πριν ο Jacob πει το οτιδήποτε, η Evie απαντά, «Ενδιαφέρουσα πρόκληση. Δεχόμαστε». Ο Marx εξηγεί ότι «διοργανώνει μια μυστική συνάντηση με μερικούς ομοϊδεάτες φίλους, για να συζητήσουν το θέμα των συνδικάτων». Ο παίκτης καλείται να «ακολουθήσει τον Marx». Μια ωραία αρχή για την αποστολή!

Η πρώτη αποστολή περιλαμβάνει την προστασία του Marx από τους διδύμους, σκοτώνοντας κατασκόπους. Η επόμενη συνάντηση ξεκινά με τον Marx να στέκεται έξω από ένα εργοστάσιο. Ένα αναδυόμενο παράθυρο ανακοινώνει την αποστολή: «Βρείτε αποδείξεις ότι ένα εργοστάσιο κακομεταχειρίζεται το εργατικό δυναμικό του». Ο Marx εξηγεί:

Η διαφθορά βασιλεύει εδώ, είμαι σίγουρος γι' αυτό. Ο αριθμός των ατόμων που τραυματίστηκαν από τα μηχανήματά τους δεν μπορεί καν να υπολογιστεί, ωστόσο η εταιρεία συνεχίζει να ευημερεί. Πρέπει να τους σταματήσουμε για χάρη των φτωχών εργατών που υφίστανται

κακομεταχείριση. Μακάρι να είχαμε κάποια απόδειξη. Πρέπει να υπάρχουν, κάπου μέσα, αρχεία για τα ατυχήματα, που σίγουρα θα αποδεικνύουν την παρανομία τους. Νομίζω θα χρειαστεί να βρεις τον επιστάτη, αλλά πώς θα τον πείσεις να σου δώσει τις αναφορές... Ίσως... αν νομίζουν ότι το εργοστάσιο έχει πιάσει φωτιά, μπορείς να τρυπώσεις και να περάσεις.

Ο παίκτης καλείται «να βρει και να ανάψει τα βαμβακερά δέματα», μαζί με την προαιρετική αποστολή «δολοφόνησε εναερίως έναν φρουρό». Ο παίκτης μπορεί στη συνέχεια να εισέλθει στο εργοστάσιο, πηδώντας μέσα από ένα παράθυρο. Ενώ τα μηχανήματα περιστρέφονται γύρω τους, ο παίκτης βάζει φωτιά σε δέματα από βαμβάκι και το εργοστάσιο γεμίζει καπνούς. Το επόμενο βήμα είναι η κλοπή ενός πυροσβεστικού οχήματος και η μεταφορά του πίσω στο εργοστάσιο. Ο επιστάτης βγαίνει έξω, λέγοντας πως σώθηκαν, αλλά ο χαρακτήρας του παίκτη απαντά: «Σώθηκαν, είσαι χαζός; Τι γίνεται με τα αρχεία; Τα αφεντικά σας δεν θα χαρούν καθόλου». Ο επιστάτης, ακολουθούμενος από τον παίκτη, πηγαίνει να ξαναβρεί τα αρχεία. Μόλις βγουν ξανά εκτός εργοστασίου, ο παίκτης τα κλέβει από την τσέπη του επιστάτη, κρατώντας έτσι στα χέρια του τα αρχεία για τον Marx.

Τα βιντεοπαιχνίδια, κι αυτό μπορεί να μην αποτελεί έκπληξη, συχνά χρησιμοποιούν τις ιστορικές λεπτομέρειες με μπόλικη καλλιτεχνική αδεία. Ο Marx δεν χρησιμοποίησε δίδυμους δολοφόνους με κρυφές λεπίδες στα γάντια για να σκοτώσει κατασκόπους. Ούτε τους έπεισε να μπουν σε εργοστάσια και να κλέψουν αρχεία. Ο ιστορικός απολογισμός είναι, τουλάχιστον όσο γνωρίζουμε, πολύ λιγότερο συναρπαστικός. Η αλήθεια είναι ότι ο Marx βασίστηκε στις δημόσια διαθέσιμες αναφορές επιθεωρητών εργοστασίων. Ενώ αργότερα πειραματίστηκε με τη χρήση των εκθέσεων ως στοιχείων μεθόδου για τη διεξαγωγή «εργατικής έρευνας», με σκοπό να ανα-

λύσει και να κατανοήσει τις εργασιακές συνθήκες⁶. Αυτή η στιγμή διερεύνησης στο *Assassin's Creed*, αν και απέχει πολύ από τις πραγματικές μεθόδους του Marx, προσφέρεται σαν ευκαιρία για να στραφεί το βλέμμα από το παιχνίδι στην ίδια τη βιομηχανία που το παρήγαγε. Προτείνοντας έναν τρόπο ανάλυσης της φύσης των σχέσεων αυτών που περιγράφει ο Starrick στον μονόλογό του για το τσάι, θέτοντας ένα κρίσιμο ερώτημα: Από πού έρχεται ένα παιχνίδι όπως το *Assassin's Creed*; Τι συνεπάγεται η δημιουργία του παιχνιδιού — από τις εργάτριες που το ανέπτυξαν μέχρι τις αλυσίδες εφοδιασμού που το κάνουν να παίζεται στο σπίτι, εμφανίζεται εύκολα ως ένα σύγχρονο «θαύμα», όπως το τσάι του Starrick. Ωστόσο, αντί να προσπαθήσει να πείσει δολοφόνους να εισέλθουν στους χώρους εργασίας της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, αυτό το βιβλίο θα διερευνήσει τι μπορούμε να μάθουμε, όταν εφαρμόζουμε τις μεθόδους έρευνας του Marx στις μέρες μας.

Πίσω στο *Assassin's Creed*, υπάρχουν δύο συνεχόμενες αποστολές σχετικά με μια απόπειρα ανατίναξης, την οποία ο Marx ζητά από τον παίκτη να αποτρέψει. Ο Marx παρουσιάζεται ως ειρηνιστής, ενώ ο βομβιστής αναφέρεται ως αναρχικός. Η τελική αποστολή, «Vox Populi», περιλαμβάνει τη συνάντηση με τον Marx σε μια παμπ στο Southwark. Αφού οι Ασσασίνοι ρίχνουν αναίσθητο έναν αριθμό ανθρώπων που προσπαθούν να ματαιώσουν τη συνάντηση, ξεσπά μια γενική σύρραξη με πυροβολισμούς. Μετά τη διάσωση του Marx, οι Ασσασίνοι δέχονται την εξής πρόταση: «Φαντάζομαι δεν θα θέλατε να συμμετάσχετε και επίσημα στο κόμμα των εργατών;». Κανένας

6. Karl Marx, A Workers' Inquiry, *New International* 4(12), 1938. ΣτΜ.: πρόκειται για λιγότερο γνωστό κείμενο του Marx που έχει αξιοποιηθεί από το διαδικτυακό περιοδικό *Notes from Below* και τον Woodcock για να τονιστεί η σημασία της μαρξιστικής έρευνας στην εργασιακή διαδικασία, τον τρόπο ζωής και οργάνωσης της εργατικής τάξης. Για όλες τις παραπομπές στο κείμενο του Marx χρησιμοποιήσαμε τη μετάφραση από εδώ, <https://www.komep.gr/m-article/99b125d7-f42d-11e9-95d7-3ed1504937da/>

τους δεν δέχεται την προσφορά. Στην οθόνη αναβοσβήνουν οι ανταμοιβές –«£1100+150, XP 850+150» και «colors: wine»– που σημαίνει ότι από εδώ και στο εξής οι χαρακτήρες είναι ουσιαστικά πιο πλούσιοι και πιο έμπειροι και μπορούν επίσης να επιλέξουν αμφίεση με κόκκινα ρούχα. Οι Ασασίνοι μπορεί να μην εντάχθηκαν στους κομμουνιστές (αν και αυτή η επιλογή δεν δίνεται στον παίκτη), μπορούν όμως τώρα να μοιάζουν με αυτούς (πράγμα το οποίο, φυσικά, έκανα αμέσως, ενώ έπαιζα το παιχνίδι).

Γνωρίζουμε, φυσικά, ότι ο Marx δεν είχε τίποτα να πει για τα βιντεοπαιχνίδια, δεδομένου ότι δεν υπήρχαν εκείνη την εποχή — αν και ήταν σκακιστής, και υπάρχει ακόμη και μια καταγραφή ενός παιχνιδιού που έπαιξε, αφού τελείωσε το γράψιμο του *Κεφαλαίου*⁷. Παρομοίως με την αποστολή των διδύμων Frye στο παιχνίδι, στο βιβλίο αυτό θα «ακολουθήσω» τον Marx, επιχειρώντας ένα ταξίδι στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών. Το πρώτο μέρος είναι μια συζήτηση για το πώς δημιουργούνται τα βιντεοπαιχνίδια, στην οποία καλύπτω την ιστορία του παιχνιδιού και των βιντεοπαιχνιδιών, αναλύω τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών και επικεντρώνομαι στην εργασία στα βιντεοπαιχνίδια, καθώς και στον τρόπο οργάνωσης των εργατών σήμερα. Στο δεύτερο μέρος, μιλώ για το παίξιμο των βιντεοπαιχνιδιών. Σε αυτό συμπεριλαμβάνω σκέψεις για τον τρόπο ανάλυσης της κουλτούρας και τη διερεύνηση των βασικών ειδών βιντεοπαιχνιδιών, του ρόλου της πολιτικής και του τι συνέβη με το διαδικτυακό παιχνίδι. Στα συμπεράσματα θα υποστηρίξω ότι οι μαρξιστές πρέπει να ενδιαφέρονται για τα βιντεοπαιχνίδια (παρά το γεγονός ότι πολλοί τα έχουν αγνοήσει) και ότι οι παίκτριες βιντεοπαιχνιδιών μπορούν να επωφεληθούν από την υιοθέτηση μιας Μαρξιστικής ανάλυσης.

7. Karl Marx vs Meyer, *Chessgames*, www.chessgames.com/perl/chess-game?gid=1278768.

Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ένα πεδίο πολιτισμικής πάλης, διαμορφωμένο από την εργασία, τον καπιταλισμό και τις ιδέες για την κοινωνία. Μέσα από τις σελίδες που ακολουθούν, θα παρουσιάσω τον αγώνα και την αντίσταση που έχουν εντυπωθεί στα βιντεοπαιχνίδια από την αρχή τους, ενώ στοχάζομαι πάνω στο τι σημαίνει αυτό για το σήμερα.