

# changing worlds & signs of the times

## **Selected Proceedings**

from the 10th International Conference  
of the Hellenic Semiotics Society

*EDITORS*

Eleftheria Deltsoy

Maria Papadopoulou

**E-BOOK (PDF)**

Changing Worlds & Signs of the Times /  
Selected Proceedings  
from the 10th International Conference  
of the Hellenic Semiotics Society

**EDITORS:**

Eleftheria Deltsou  
Maria Papadopoulou

**DESIGN:**

Yorgos Rimenidis

**PUBLISHER:**



The Hellenic Semiotics Society  
Ελληνική Σημειωτική Εταιρία

© VOLOS, 2016

**FOR THE EDITION**  
the publisher

**FOR THE PROCEEDINGS**  
the authors

ISBN 978-618-82184-0-6

# Changing Worlds & Signs of the Times

Selected Proceedings from the 10th International Conference of the Hellenic Semiotics Society

# Contents

Preface .....	11
Introduction .....	12

## PLENARY SPEECHES

<b>Jean-Marie Klinkenberg</b> <i>Thinking the Novelty</i> .....	16
<b>Alexandros Ph. Lagopoulos</b> <i>Continuities, discontinuities and ruptures in the history and theory of semiotics</i> .....	30
<b>Farouk Y. Seif</b> <i>Resilience and Chrysalis Reality: Navigating Through Diaphanous Space and Polychronic Time</i> .....	52
<b>Göran Sonesson</b> <i>The Eternal Return of the New. From Cultural Semiotics to Evolutionary Theory and Back Again</i> .....	68
<b>Κάριν Μπόκλουντ-Λαγοπούλου</b> <i>Γιατί η Σημειωτική;</i> .....	88

## SOCIO-POLITICAL ISSUES

<b>Mari-Liis Madisson, Andreas Ventsel</b> <i>Analysis of Self-descriptions of Estonian Far Right in Hypermedia</i> .....	102
<b>Joseph Michael Gratale</b> <i>The 'War on Terror' and the re-codification of war</i> .....	112
<b>Emile Tsekenis</b> <i>'African modernity': Witchcraft, 'Autochthony', and transformations in the conceptualizations of 'individual' and 'collective identity' in Cameroon</i> .....	122
<b>Sofia Kefalidou, Periklis Politis</b> <i>Identity Construction in Greek TV News Real-Time Narratives on Greek Financial Crisis</i> .....	134
<b>Anthony Smyrnaiois</b> <i>Discerning the Signs of the Times: The role of history in conspiracism</i> .....	144
<b>Όλγα Παντούλη</b> <i>Ο 'αριστερός' και ο 'ανατολίτης' σύζυγος στις αφηγήσεις γυναικών επιστημόνων: διαδικασίες επιτέλεσης του φύλου τους</i> .....	152
<b>Μαριάννα Ψύλλα, Δημήτριος Σεραφής</b> <i>Η ανάλυση ενός γεγονότος μέσα από τον πολυσημικό λόγο των εφημερίδων: Μία μεθοδολογική και πολιτική προσέγγιση του Δεκέμβρη του 2008</i> .....	160
<b>Αλεξία Καπραβέλου</b> <i>Ο ρατσισμός σήμερα μέσα από τη σημειωτική ανάλυση γεοπορτάζ εφημερίδων</i> .....	170

## SPACE AND/IN SOCIETY

<b>Eleftheria Deltsoy</b> <i>Salonica Other Ways – Otherwise': A Mirror-λ letter and heterotopias of an urban experiment</i> .....	186
<b>Fotini Tsiibiridou, Nikitas Palantzas</b> <i>Becoming Istanbul: a dictionary of the problematics of a changing city; inside critique of significant cultural meanings</i> .....	196

<b>Κώστας Γιαννακόπουλος</b> Αναφομοίωτες διαφορές, «εξευγενισμός» και πόλη .....	206
<b>Ιορδάνης Στυλίδης</b> Η Βιτρίνα ως ελκυστής σημασίας .....	216
<b>Δήμητρα Χατζησάββα</b> Αναδυόμενες έννοιες για τον χωρικό σχεδιασμό .....	226
<b>Θεοδώρα Παπίδου</b> Μεταγραφές ψηφιακού υλικού στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό .....	236
<b>Κωνσταντίνος Μωραΐτης</b> Τοπία σημαίνοντα .....	248
<b>Νεφέλη Κυρκίτσου</b> Η ολίσθηση των σημασιών στην τοπική θεωρία του Jacques Lacan ..	260
<b>Ανθία Βερυκίου</b> Τόποι απουσίας και Τοπολογικά τοπία .....	270

## VISUAL CULTURES

<b>George Damaskinidis</b> <i>Are University Students Followers of the World's Semiotic Turn to the Visual?</i> .....	284
<b>Dimitrios Koutsogiannis, Vassiliki Adampa, Stavroula Antonopoulou, Ioanna Hatzikyriakou, Maria Pavlidou</b> <i>(Re)constructing Greek classroom space in changing times</i> .....	294
<b>Polyxeni Manoli</b> <i>A multimodal approach to using comics in EFL classrooms</i> .....	308
<b>Αικατερίνη Τάτση, Μαρία Μακαρού</b> Πολυτροπικά πολιτισμικά παλίμψηστα: η περίπτωση ενός κόμικ .....	318
<b>Αναστασία Φακίδου, Απόστολος Μαγουλιώτης</b> Σημεία και κώδικες: Πώς αντιλαμβάνονται τα παιδιά τη γλώσσα εικόνων που αναπαριστούν την παιδική ηλικία; .....	332
<b>Έφη Παπαδημητρίου, Δήμητρα Μακρή</b> Πολυτροπική κοινωνική σημειωτική προσέγγιση στη δημιουργία νοημάτων-σημείων από μαθητές/τριες της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης .....	346
<b>Θεοφάνης Ζάγουρας</b> Ο σχεδιασμός πολυτροπικών κειμένων για το γλωσσικό μάθημα στο Δημοτικό Σχολείο .....	360
<b>Dimitra Christidou</b> <i>Does pointing in the museum make a point? A social semiotic approach to the museum experience</i> .....	374
<b>Παρασκευή Κερτεμελίδου</b> Οι μετασχηματισμοί του μουσείου τέχνης στην εποχή της κατανάλωσης .....	386

## ART

<b>Eirini Danai Vlachou</b> <i>The Beatles Paradigm. Transcending a collection of 'ropey', scrappy, multi-cultural breadcrumbs into a whole new semiosphere</i> .....	398
<b>Μαίη Κοκκίδου, Χριστίνα Τσίγκα</b> Η κουλτούρα των βιντεοκλίπ: η περίπτωση των μουσικών βιντεοκλίπ δια-τροπικής ακρόασης .....	408
<b>Angeliki Avgitidou</b> <i>Art imitating protest imitating art: performative practices in art and protest</i> .....	420
<b>Spiros Polimeris, Christine Calfoglou</b> <i>Some thoughts on the semiotics of digital art</i> ..	430
<b>Χρύσανθος Βούτουρος, Ανδρέας Λανίτης</b> Η Σημειο-αισθητική προσέγγιση της Βυζαντινής τέχνης ως Εικονική Κληρονομιά .....	440
<b>Άννα Μαρία Παράσχου</b> Τοπογραφία διάρρηξης: Φωτογραφικές απεικονίσεις πολέμου από τον Simon Norfolk, ως μια αφήγηση ανατροπής .....	454

<b>Pirjo Kukkonen</b> <i>Signs of times and places in Aki Kaurismäki's films. The existential subject and the semiotic modalities of being and doing</i> .....	466
<b>Christina Adamou</b> <i>Swarming with cops</i> .....	478
<b>Yvonne Kosma</b> <i>Picturing 'Otherness': Cinematic Representations of 'Greekness' in "My Big Greek Fat Wedding"</i> .....	488
<b>Χρήστος Δερμεντζόπουλος, Θανάσης Βασιλείου</b> <i>Προσεγγίζοντας μια αφαιρετική κινηματογραφική μορφή: "Το Δέντρο της Ζωής", του Terrence Malick</i> .....	498
<b>Νίκος Τερζής</b> <i>Η σημειωτική μέθοδος ανάλυσης μιας ταινίας</i> .....	508
<b>Ηρώ Λάσκαρη</b> <i>Σύστημα γενεσιουργής οπτικοακουστικής αφήγησης</i> .....	524

## ADVERTISEMENT

<b>Luiz Carlos Migliozi Ferreira de Mello</b> <i>Viagra: New Social Forms</i> .....	536
<b>Nikos Barkas, Maria Papadopoulou</b> <i>'The house of our dreams': A decade of advertisements in building magazines</i> .....	544
<b>Stamatia Koutsoulelou</b> <i>Advertising strategies in times of crisis: A semiotic analysis</i> .....	560
<b>Περικλής Πολίτης, Ευάγγελος Κουρδής</b> <i>Κοινωνιόλεκτοι σε ελληνικές τηλεοπτικές διαφημίσεις. Η περίπτωση της «γλώσσας των νέων»</i> .....	572
<b>Ευριπίδης Ζαντίδης</b> <i>Αναδυόμενες ταυτότητες και εθνικότητα σ' ένα φλιτζάνι κυπριακού καφέ</i> .....	588
<b>Ελένη Συκιώτη, Γενοβέφα Ζαφειρίδου</b> <i>Σημειωτικές παρατηρήσεις στη σύγχρονη διαφήμιση: Η περίπτωση της εμπορικής και της κοινωνικής διαφήμισης</i> .....	600
<b>Βασιλική Κέλλα</b> <i>Η διαφήμιση ως λεκτική πράξη</i> .....	612

## LANGUAGE, TEXTS AND TEXTUALITIES

<b>George Androulakis, Roula Kitsiou, Carolina Rakitzi, Emmanuel Zerai</b> <i>Linguistic cityscape revisited: inscriptions and other signs in the streets of Volos</i> .....	622
<b>María José Naranjo, Mercedes Rico, Gemma Delicado, Noelia Plaza</b> <i>Constructing new identities around Languages and Media</i> .....	634
<b>Ιωάννα Μωραΐτου, Ελευθερία Τσέλιου</b> <i>Ανάλυση Λόγου και μεταμοντέρνες προσεγγίσεις στη συμβουλευτική / ψυχοθεραπεία: η «στροφή στο λόγο»</i> .....	642
<b>Φίλιππος Τεντολούρης, Σωφρόνης Χατζησαββίδης</b> <i>«Κατασκευάζοντας» το κείμενο και τον συγγραφέα: οριοθετημένα και μη-οριοθετημένα σημειωτικά πλαίσια της σχολικής γλωσσικής δημιουργίας</i> .....	652
<b>Βάσια Τσάμη, Δημήτρης Παπαζαχαρίου, Άννα Φτερνιάτη, Αργύρης Αρχάκης</b> <i>Η πρόσληψη της γλωσσικής ποικιλότητας σε κείμενα μαζικής κουλτούρας από μαθητές της Ε' και ΣΤ' Δημοτικού</i> .....	664
<b>Αναστασία Χριστοδούλου, Ιφιγένεια Βαμβακίδου, Αργύρης Κυρίδης</b> <i>'Lego-Legends of CHIMA'. Κοινωνιοσημειωτική ανάλυση της συναρμολόγησης του θρύλου</i> .....	676
<b>Μαρίνα Σούνογλου, Αικατερίνη Μιχαλοπούλου</b> <i>Η Σημειωτική στη διαμόρφωση της έννοιας του πολίτη στο νηπιαγωγείο</i> .....	686

## BODIES & MINDS

<b>Fotini Bonoti, Plousia Misailidi</b> <i>Graphic signs of jealousy in children's human figure drawings</i> .....	700
<b>Eirini Papadaki</b> <i>The Semiotics of Children Drawings, A Comparative Study of Art, Science and Children Drawing</i> .....	708
<b>Myrto Chronaki</b> <i>Changing practices and representations of birth and birth-spaces in maternity clinics and at home</i> .....	720
<b>Athanasios Sakellariadis</b> <i>Metaphor as a Hermeneutical Design of the Mental Phenomena: The role of narrative speech in the cognitive field of the Philosophy of Mind</i> .....	730
<b>Anita Kasabova</b> <i>A semiotic attempt to analyze delusions</i> .....	738

## LITERATURE

<b>Miltos Frangopoulos</b> <i>The Task of the Translator</i> .....	756
<b>Fitnat Cimşit Kos, Melahat Küçükarslan Emiroğlu</b> <i>Reality as a Manner of Transformation</i> .....	766
<b>Angela Yannicopoulou, Elita Fokiali</b> <i>Transmedia Narratives for Children and Young Adults</i> .....	778
<b>Ioanna Boura</b> <i>The expression of worldviews through narratives and chronotopes of liquid times</i> .....	790
<b>Evgenia Sifaki</b> <i>The "Poetic Subject" as "Subject of Semiosis" in C. P. Cavafy's "Going back Home from Greece"</i> .....	798
<b>Αγγελική Παννικοπούλου</b> <i>Το εικονογραφημένο βιβλίο χωρίς λόγια</i> .....	808
<b>Μαρίνα Γρηγοροπούλου</b> <i>Κόσμοι που συγκρούονται και σημεία των τεχνών: οι «Σκοτεινές Τέχνες» του Νίκου Κουνενή</i> .....	818
<b>Σοφία Ιακωβίδου</b> <i>Εις τα περίχωρα της δυστοπίας: αφηγήσεις της κρίσης στη λογοτεχνία για νέους</i> .....	826
<b>Πέγκυ Καρπούζου</b> <i>Το παιχνίδι και η ηθική της μετανεωτερικής συμβίωσης</i> .....	834
<b>Αγλαΐα Μπλιούμη</b> <i>Ρευστοί καιροί και μεταφορές – Σημειωτικές προσεγγίσεις στη λογοτεχνία της ενωμένης Γερμανίας</i> .....	844
<b>Παναγιώτης Ξουπλίδης</b> <i>Ένας οικείος δαίμονας: προς μια προσέγγιση του σημείου της λογοτεχνικής γάτας σε 7 κείμενα παιδικής λογοτεχνίας του Χρήστου Μπουλώτη</i> .....	856
<b>Conference Credits</b> .....	868

# Το παιχνίδι και η ηθική της μετανεωτερικής συμβίωσης

Πέγκυ Καρπούζου

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ

pkarouzou@phil.uoa.gr

## Abstract

*This paper investigates the role of play in the liquid, according to Z. Bauman, post-modern relations. The research focuses on Christou Asteriou's novel entitled "Isla Boa" (2012) which presents an «experiment of symbiosis» of a multi-ethnic group of players –a miniature of the globalized society– in a TV reality show. In globalized societies where the risks may have unforeseen consequences, environments of security need to be constructed. Such environments could be provided by symbiotic models which demand the risk of trust relations. After a critical appraisal of the current relevance of Caillois's classic study on play (1958), the potential contribution of specific forms of play ("agon", "alea", "mimicry", "ilinx") to the formation of social relations open to alterity is examined. A possible shift from antagonist games to symbiotic ones foregrounds "alea" as the main playing attitude that enhances the creation of the necessary, nowadays, conditions of risking trust relations.*

## Keywords

cultural criticism , play , postmodern relations , risk , symbiosis , Isla Boa



Αν κατά τον Huizinga (1955) το παιγνιακό πνεύμα βρίσκεται στην απαρχή των συμβάσεων που επιτρέπουν την ανάπτυξη των πολιτισμών, όπως παρατηρεί ο Caillois το αντίστροφο ισχύει εξίσου: τα παιχνίδια είναι απότοκα του πολιτισμού μέσα στον οποίο αναπτύσσονται σε στενή συνάφεια με τα εκάστοτε ήθη και τους θεσμούς. Ο Caillois στην κλασική μελέτη του για το παιχνίδι, *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι* (1958) διακρίνει τέσσερις βασικές παιγνιακές στάσεις –τον αγώνα (*agon*), τον κύβο (*alea*), τη μίμηση (*mimicry*) και τον ίλιγγο (*ilinx*)– οι οποίες ανταποκρίνονται σε ισχυρά ανθρώπινα ένστικτα: τον ανταγωνισμό, το κυνήγι της τύχης, την έφεση προς μίμηση και το πάθος του ίλιγγου, αντίστοιχα. Τα ένστικτα αυτά μέσα στον οριοθετημένο χώρο του παιχνιδιού τίθενται σε πλαίσια που τα καθιστούν επωφελή και κοινωνικά αποδεκτά (Caillois, 2001, σ.106–07).

Η μελέτη του Caillois παραμένει στη βάση της μια έγκυρη απόπειρα ερμηνείας της φύσης του παιχνιδιού και της αμφίδρομης σχέσης παιχνιδιού και κουλτούρας. Όπως κάθε ταξινόμηση έτσι και αυτή είναι σχηματική και εξυπηρετεί κυρίως λειτουργικούς σκοπούς, ενώ σε πολλές μορφές παιχνιδιών, όλες ή μερικές από τις παραπάνω παιγνώδεις στάσεις συνυπάρχουν. Μέσα από την πολλαπλότητα και την ποικιλομορφία των παιχνιδιών, η επαναλαμβανόμενη, ωστόσο, προτίμηση σε ορισμένες από αυτές είναι ενδεικτική ως ένα βαθμό για το κυρίαρχο πολιτισμικό ύφος μιας εποχής. Θεωρούμε ότι η κατηγοριοποίηση αυτή είναι χρήσιμη ως βάση για την κατανόηση της μορφής και του ρόλου των παιχνιδιών και στις σύγχρονες μετανεωτερικές δομές, στις οποίες θα εστιάσουμε εδώ. Από τις πιο ενδιαφέρουσες κριτικές στη μελέτη του Caillois –στη γραμμή των οποίων θα κινηθεί η έρευνα αυτή– είναι αυτές του Ehrman (1968) και του Henricks (2010, σ.179). Οι τελευταίοι επισημαίνουν ότι στον Caillois, όπως και στον Huizinga, η πραγματικότητα θεωρείται ως κάτι σταθερό και δεδομένο στην οποία το παιχνίδι αντιπαράβalletαι. Επιπρόσθετα, ασκείται κριτική στο γεγονός ότι δεν αναλύεται συστηματικά το σύνολο πεποιθήσεων, κανόνων και πρακτικών που πλαισιώνουν τα καθιερωμένα παιχνίδια και καθορίζουν την επιλογή και την υποστήριξη ορισμένων παιχνιδιών από τους κοινωνικούς μηχανισμούς, τη στάση των παικτών, τα κίνητρα, την ανταμοιβή τους κ.λπ. Τα στοιχεία αυτά συνιστούν επίσης μέρος της κουλτούρας των παιχνιδιών.

Στη μελέτη των σύγχρονων παιχνιδιών, είναι σκόπιμο, για παράδειγμα, να λαμβάνεται υπόψη η ρευστότητα κατά τον Bauman της μετανεωτερικής εποχής, όπου οι κοινωνικοί δεσμοί είναι προσωρινοί ενώ επιβραβεύονται οι ανταγωνιστικές στάσεις σε όλες τις κοινωνικές εκφάνσεις (2008, σ.17). Μια από τις πιο χαρακτηριστικές εφαρμογές της κοινωνικής αυτής πραγματικότητας είναι τα δημοφιλή, διεθνώς, τηλεοπτικά reality shows που επικράτησαν στην παγκόσμια τηλεοπτική σκηνή από τη δεκαετία του 1990 και μετά (Hill, 2005). «Δημόσιες δοκιμές της αναλωσιμότητας των ανθρώπων», όπως παρατηρεί ο Bauman (2011, σ.158), είναι πρωτίστως ανταγωνιστικά παιχνίδια επιβίωσης με δαρβινικούς όρους: προβάλλουν τη θέση ότι κάθε παίκτης πρέπει να καιροφυλακτεί συνεχώς και να συνάπτει ευκαιριακές συμμαχίες με σκοπό τον σταδιακό αποκλεισμό όλων των ανταγωνιστών του μέχρι την τελική επικράτησή του. Με τη φιλοσοφία που τα διέπει και

τον τρόπο διεξαγωγής τους εκθέτουν οξυμένα τα χαρακτηριστικά που ευνοούν τη ρευστότητα και την ευθραυστότητα των ανθρώπινων δεσμών στις μετανεωτερικές μεγαλουπόλεις (Bauman, 2009, σ.18) και προωθούν τη σύναψη των κατά Giddens «καθαρών σχέσεων». Οι τελευταίες αντικαθιστούν την απροϋπόθετη δέσμευση, επιλέγονται για ό,τι μπορεί να αποκομίσει καθένας από αυτές και συνεχίζονται μόνο καθόσον και τα δυο μέρη πιστεύουν ότι η σχέση είναι επικερδής (Giddens, 1992, σ.58).

Η καθαρή σχέση που τείνει να γίνει κυρίαρχη μορφή της ανθρώπινης συνύπαρξης στη σύγχρονη εποχή είναι μέρος μιας ευρύτερης «μεταμόρφωσης της έννοιας της οικειότητας» (Giddens, 1992), σύμφωνα με την οποία οι σχέσεις δεν στηρίζονται σε προϋπάρχοντα κοινωνικά δεδομένα αλλά αυτοπροσδιορίζονται *ad hoc* από τις συνθήκες πραγμάτων τους. Η δυνατότητα της ανά πάσα στιγμή αναστολής ή ακύρωσης της εμπιστοσύνης, –η οποία τελεί πάντα υπό όρους ή προϋποθέσεις– δεν αποτελεί κατάλληλο έδαφος για πιο σταθερές και μακράς διάρκειας συμβιωτικές σχέσεις, και για τον λόγο αυτό στο έργο του Bauman η έννοια της «καθαρής σχέσης» προσλαμβάνει αρνητική χροιά (2011, σ.162–63). Για τον ίδιο τον Giddens, ωστόσο, έχει κυρίως θετικό πρόσημο καθώς πρόκειται για μια σχέση που χαρακτηρίζεται από την ελεύθερη επιλογή και την ισοτιμία. Το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ένα ενδιαφέρον πεδίο ανάπτυξης της κατά Giddens «καθαρής σχέσης» καθώς και το ίδιο έχει οριστεί ως ένας «καθαρός χώρος», ένα κλειστό, διαφυλαγμένο σύμπαν με συμφωνημένα όρια και κανόνες (Caillois, σ.44, Huizinga, σ.34). Σε σύγκριση με τις τυπικές «καθαρές σχέσεις» –οι οποίες διαλύονται συνήθως όταν επιτευχθούν τα επιδιωκόμενα οφέλη– το παιχνίδι παρουσιάζει το πλεονέκτημα να δημιουργεί *communitas* (Turner, 1969), την αίσθηση του ανήκειν σε μια συλλογικότητα. Η αίσθηση αυτή αναπτύσσεται συχνά μεταξύ των συμμετεχόντων σε ομαδικές πολιτισμικές δραστηριότητες και συνεχίζει να υπάρχει και μετά το πέρας της συγκεκριμένης δραστηριότητας (πβ. Henricks, 2006, σ.195–220). Με τη χρήση των σύγχρονων τεχνολογιών, η σύνθεση μιας παιγνιακής κοινότητας μπορεί να είναι πολύ διευρυμένη και ετερόκλητη (τοπικά, οικονομικά, κοινωνικά ή και ηλικιακά).

Για την έρευνα των σύγχρονων κοινωνικών συμπεριφορών, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η μελέτη καταστάσεων όπου υπάρχει έλλειψη εμπιστοσύνης (πβ. Giddens 2001, σ.74). Βασικό παράδειγμα για την μελέτη μας αποτελεί η λογοτεχνική απεικόνιση ενός *reality show* στο μυθιστόρημα *Ίσλα Μπόα* (2012) του Χρ. Αστερίου, όπου είναι δεδομένο, λόγω του είδους του παιχνιδιού, το σημαντικό έλλειμμα εμπιστοσύνης μεταξύ των παικτών, το γεγονός ότι οι μεταξύ τους σχέσεις διέπονται από «αμοιβαία καχυποψία» (Bauman, σ.159). Όπως εκμυστηρεύεται χαρακτηριστικά ένας από τους παίκτες-αφηγητές, «οι πάντες στην αρχή λένε αυτά που θέλουνε να πουν για να προβάλουν τον εαυτούλη τους και όχι τις αλήθειες» (Αστερίου, σ.82). Το μυθιστόρημα αυτό έχει επιλεγεί γιατί, σε αντίθεση με τα τυπικά *reality shows* επιβίωσης που λειτουργούν με την ανταγωνιστική λογική του αποκλεισμού, στο τηλεοπτικό «Πείραμα του Ίσλα Μπόα» απαιτείται η μέχρι τέλους συμπαρουσία των παικτών και η συνεργασία τους στο πλαίσιο της ομάδας. Πρόκειται

για ένα παιχνίδι–πείραμα συμβίωσης: δέκα παίκτες με διαφορετική εθνικότητα, θρησκεία και γλώσσα –μια μικρογραφία του παγκόσμιου χωριού– επιλέγονται με άκρα μυστικότητα από την παραγωγή με σκοπό να συμβιώσουν παρά τις θεμελιώδεις διαφορές τους σε ένα αχαρτογράφητο τροπικό νησί με το κωδικό όνομα «Ίσλα Μπόα». Για την επιβίωση σε περιβάλλοντα όπου οι κίνδυνοι μπορούν να έχουν απρόβλεπτες συνέπειες –όπως συμβαίνει στις σύγχρονες παγκοσμιοποιημένες κοινωνίες– είναι αναγκαία η οικοδόμηση εστίων ασφάλειας. Ένα τέτοιο παράδειγμα μπορούν να αποτελέσουν συμβιωτικού τύπου μοντέλα που απαιτούν την διακινδύνευση προσωπικών σχέσεων εμπιστοσύνης. Στη μελέτη αυτή θα διερευνηθεί η συμβολή της έννοιας του «παιχνιδιού» στη διαμόρφωσή τους. Η ανάπτυξη συγκεκριμένων παιγνιακών στάσεων θα μπορούσε να αποβεί χρήσιμη στην οικοδόμηση *ad hoc* σχέσεων συνύπαρξης των συμμετεχόντων, οι οποίες διέπονται ωστόσο από πιο σταθερές δομές, τείνουν δηλαδή στη δημιουργία μικρών κοινοτήτων.

### **Από την ουτοπία της ασφάλειας στον ανεξέλεγκτο κίνδυνο: εστιές κίνδυνου και κέντρα εμπιστοσύνης στο συμβιωτικό «πείραμα του Ίσλα Μπόα»**

Το «πείραμα του Ίσλα Μπόα», αλληγορία της παγκοσμιοποιημένης κοινωνίας μας, προσφέρεται για την μελέτη του κινδύνου σε ένα καλά οργανωμένο περιβάλλον παιχνιδιού, θεωρητικά άκρως ελεγχόμενου, μια ουτοπική εκδοχή του κόσμου μας. Το συγκεκριμένο παιχνίδι προσφέρει στους παίκτες –οι οποίοι επιλέχθηκαν με κριτήριο το γεγονός ότι διένυαν μια περίοδο έντονης προσωπικής κρίσης– μια υπόσχεση ουτοπίας, μια διαφυγή από την αβέβαιη καθημερινότητα της ατομικής επιβίωσης: την υπόσχεση ενός ασφαλούς και αξιόπιστου κόσμου όπου δεν είναι εκτεθειμένοι σε βίαιες ανατροπές, καθώς και την ελπίδα μιας μελλοντικής οικονομικής ασφάλειας μέσω του χρηματικού επάθλου.

Ο κίνδυνος, ωστόσο, ποτέ δεν μπορεί να αποκλειστεί εντελώς. Εισάγεται με τη μορφή του «ατυχήματος», το οποίο κατά τον Virilio (2005, σ.85) ενυπάρχει πάντα ως ενδεχόμενο σε κάθε σύστημα ή προϊόν: ενώ η διεξαγωγή του παιχνιδιού με τις καθιερωμένες αγωνιστικές δοκιμασίες καταγράφεται από τους τεχνικούς στο νησί, απρόβλεπτα γεγονότα, εν είδει μοιραίων ατυχημάτων, ανατρέπουν κάθε προγραμματισμό. Αρχικά, πρόκειται για μια φυσική καταστροφή –δυο παίκτες πνίγονται σε μια καταιγίδα στη θάλασσα– και στη συνέχεια για ένα ατύχημα στην παγκόσμια αγορά, μια οικονομική κρίση η οποία οδηγεί στην αιφνίδια ακύρωση του τηλεπαιχνιδιού λόγω πτώχευσης του ομίλου παραγωγής. Οι παίκτες μαζί με την ομάδα τεχνικών αντιμετωπίζονται ως παράπλευρες απώλειες της οικονομικής κρίσης και εγκαταλείπονται κυριολεκτικά στην τύχη τους σε ένα νησί στη μέση του ωκεανού, αποκλεισμένοι από κάθε είδους επικοινωνία με τον υπόλοιπο κόσμο.

Η προστατευμένη συνθήκη του παιχνιδιού μεταλλάσσεται απρόσμενα σε εκείνη της πραγματικής ζωής. Για την ακρίβεια, αιφνίδια αναπτύσσονται συνθήκες ακραίου κοινωνικού πειράματος: οι παίκτες εκτίθενται για άγνωστο διάστημα τόσο στην εθνική, φυλετική και θρησκευτική ετερότητα μέσω της σύνθεσης της ομάδας όσο και στην πλήρη αποσταθεροποίηση των συνθηκών ζωής και δράσης σε ένα εχθρικό φυσικό περιβάλλον το

οποίο δεν είναι προετοιμασμένοι να αντιμετωπίσουν. Αναδύονται παράγοντες που αποτελούν εστίες φόβου τόσο στις προνεωτερικές κοινωνίες (ανεξέλεγκτες φυσικές δυνάμεις, ασθένειες, πείνα, απειλή της ανθρώπινης βίας) όσο και στη μετανεωτερική κοινωνία υπό τη μορφή ατυχήματος. Στη μετανεωτερικότητα ο κίνδυνος επιχειρείται ορθολογικά να περιοριστεί σε θεσπισμένα πεδία δράσης, όπως στις επενδυτικές αγορές, στα αθλήματα, στα τυχερά παιχνίδια ή στις εκλογικές αναμετρήσεις. Αντιστοίχως, τα κέντρα εμπιστοσύνης αφορούν λιγότερο *πρόσωπα* και περισσότερο *θεσμούς* και *αφηρημένες ικανότητες*, όπως είναι οι «συμβολικοί δείκτες» (με κυριότερο παράδειγμα το παγκόσμιο χρηματοπιστωτικό σύστημα) και τα «αφηρημένα συστήματα ειδικών», (π.χ. τα τεχνικά επαγγέλματα ή οι επαγγελματικές ειδικότητες) που οργανώνουν την καθημερινή ζωή, εγγυώμενα ένα μεγάλο βαθμό ασφάλειας μέσω της τεχνογνωσίας (Giddens, 2001, σ.43–44). Στο μυθιστόρημα και τα δυο αυτά αφηρημένα μετανεωτερικά κέντρα εμπιστοσύνης –με τη μορφή της παγκόσμιας αγοράς και της παραγωγής του παιχνιδιού, αντίστοιχα– καταρρέουν. Ταυτόχρονα, λόγω της παγκοσμιοποιημένης σύνθεσης της ομάδας, οι παίκτες δεν μπορούν να στραφούν ούτε και σε κάποιο από τα παραδοσιακά, προνεωτερικά θεσμικά κέντρα ασφάλειας (οικογένεια, τοπική κοινότητα, θρησκεία, παράδοση).

Στις συνθήκες αυτές πλήρους θεσμικής αποσταθεροποίησης για τους παίκτες του Ίσλα Μπόα που αναζητούν «οποιαδήποτε σταθερότητα» (Αστερίου, σ.326), δημιουργείται ένα πρόσφορο περιβάλλον διακινδύνευσης προσωποποιημένων σχέσεων εμπιστοσύνης. Οι παίκτες στρέφονται στις προσωπικές σχέσεις εμπιστοσύνης, φιλίας ή σεξουαλικής οικειότητας ως εστίες ασφάλειας, οι οποίες πρέπει να οικοδομηθούν *ad hoc* με βάση τα κοινά ανθρώπινα χαρακτηριστικά και ανάγκες, πέρα από τις αρχικές προκαταλήψεις φυλετικής, εθνικής ή θρησκευτικής ετερότητας που δημιουργούν τριβές στην συνύπαρξή τους στο νησί. Αν στις προνεωτερικές κοινωνίες η εμπιστοσύνη στα πρόσωπα εντάσσεται στη θεσμοποιημένη κοινοτική ζωή και σε κωδικοποιημένες σχέσεις συγγένειας και φιλίας (Giddens, 2001, σ.144, 147), στις μετανεωτερικές κοινωνίες οι προσωποποιημένες σχέσεις εμπιστοσύνης πρέπει να κατακτηθούν. Η εμπιστοσύνη σε πρόσωπα (σε αντίθεση με τα αφηρημένα συστήματα) είναι διαδραστική, προϋποθέτει την ανταπόκριση, τη συμμετοχή, την οικειότητα, το «άνοιγμα του ατόμου στον άλλο» (σ.149). Το παιχνίδι, αν θεωρηθεί ένας τρόπος να σχετιζόμαστε με τον κόσμο, διερευνητικός ως προς τις πιθανότητες του καινούριου και του ψυχαγωγικού (Henricks, 2006, σ.207–8), μπορεί να διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στο εγχείρημα αυτό. Εν προκειμένω, οι παίκτες διέκριναν «μια διάθεση πειραματισμού πολύ σπάνια» για «μια ανθρώπινη συνθήκη πρωτότυπα πολιτική» (Αστερίου, σ.157), το παιχνίδι έδινε σε μια ομάδα αγνώστων τη δυνατότητα δημιουργίας ενός κώδικα συμβίωσης:

Το νησί και οι συνθήκες που βρήκαμε φτάνοντας έμοιαζαν να μας προσφέρουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε –άγνωστοι μεταξύ αγνώστων– έναν άλλο κώδικα συμβίωσης (Αστερίου, σ.156)

Η συμβίωση δημιουργώντας ένα περιβάλλον ασφάλειας φαίνεται κατάλληλη ως μο-

ντέλο επιβίωσης στους ρευστούς καιρούς καθώς είναι περισσότερο ελαστική και ευέλικτη από τις πιο αυστηρά τυποποιημένες παραδοσιακές μορφές δέσμωσης. Η συμβίωση για να έχει μια διάρκεια προϋποθέτει μια μορφή *communitas*, απαιτεί πιο σταθερές σχέσεις από τις εύθραυστες, «καθαρές», μετανεωτερικές σχέσεις. Απαιτεί συνεπώς τη διακινδύνευση προσωπικών σχέσεων οικειότητας και εμπιστοσύνης. Η επιβίωση στο νησί μετά την εγκατάλειψή τους από την παραγωγή είχε περισσότερες πιθανότητες να επιτευχθεί αν λειτουργούσαν ως ομάδα, αξιοποιώντας τα ταλέντα του καθενός και τη συλλογική τους δύναμη. Η συμβίωση λοιπόν από όρος του παιχνιδιού αρχικά, επαναπροσδιορίζεται από τους παίκτες συνειδητά ως επιλογή επιβίωσης έως στο τέλος του μυθιστορήματος όπου διαρρηγνύεται η εμπιστοσύνη μεταξύ των μελών της ομάδας («προδοθήκαμε για δεύτερη φορά», Αστερίου, σ.335). Τη διάσπαση της ομάδας ακολουθεί το χάος, η επιστροφή στα πιο βάρβαρα ένστικτα επιβολής από τους παίκτες που επικρατούν στη διαμάχη ως την θανατηφόρα τελική φυγή τους με σχεδία στον ωκεανό.

Το όλο παιχνίδι-πείραμα, -όπως και η δομή ολόκληρου του μυθιστορήματος- εξελίσσεται σε ένα πολυεπίπεδο παιχνίδι διακινδύνευσης της εμπιστοσύνης. Δεν είναι μόνο ο όμιλος παραγωγής του παιχνιδιού που προδίδει την εμπιστοσύνη των συμμετεχόντων εγκαταλείποντάς τους στην τύχη τους. Η ίδια η παραγωγή, στο πρόσωπο του Σάμου Κόου, του υπεύθυνου του παιχνιδιού, εξαπατάται, με τη σειρά της, από τη φίλη του παρουσιαστή που υποκρίνεται τη δημοσιογράφο για να αποσπάσει τη μαρτυρία του σχετικά με τα τεκταινόμενα στο Ίσλα Μπόα ώστε να εντοπίσει τους αγνοούμενους παίκτες. Σε ένα παιχνίδι εμπιστοσύνης εμπλέκονται ακόμη και οι αναγνώστες, οι οποίοι, προκειμένου να ανασυνθέσουν τα γεγονότα του παιχνιδιού, καλούνται να εμπιστευτούν μια σειρά από διαφορετικούς αφηγητές με τη μορφή των διαδοχικών μονολόγων των συμμετεχόντων στο παιχνίδι. Η δομή του μυθιστορήματος θυμίζει τη τεχνική των ατομικών συνεντεύξεων των παικτών στα reality shows. Η παρουσίαση του παρουσιαστή του παιχνιδιού και των οκτώ παικτών που επιβίωσαν μετά το αρχικό ατύχημα καθώς και η μεταφορά της εμπειρίας τους στο νησί συμπληρώνεται από την οπτική του Σάμου Κόου. Μέσα από τη συνέντευξή του στη φίλη του παρουσιαστή, σε τέσσερις παρεμβαλλόμενους διαλόγους, αποκαλύπτεται η δομή, οι στόχοι και η τροπή του παιχνιδιού. Ακόμη και ως προς την τελική έκβαση του παιχνιδιού, οι αναγνώστες θα πρέπει να εμπιστευτούν τον μοναδικό παίκτη που μας γνωστοποιείται μετά βεβαιότητας ότι τελικά διασώζεται, τον γάλλο Φρανσουά, αν και η παιγνιώδης αφήγησή του για τα γεγονότα στο νησί μοιάζει προϊόν παραληρήματος. Ο ίδιος δηλώνει εξ αρχής στην ομάδα διάσωσης να μην περιμένουν να ακούσουν τα γεγονότα όπως συνέβησαν καθώς είχε σκνηοθετήσει τη μήμη του ώστε να «παραχαράξει εκλεπτυσμένα» τα γεγονότα «προς χάριν ενός ανώτερου αισθητικού δημιουργήματος, που είναι η ίδια η αφήγηση» (Αστερίου, σ.316). Συνεπώς τους ζητάει να μην αξιώνουν «ρεαλιστικές περιγραφές ή πιστές λεκτικές αναπαραστάσεις», παρά μόνο στη δική του «προσωπική αλήθεια». Άλλωστε μεταβάλλει τον ρου της αφήγησης ανάλογα με τις αντιδράσεις των ακροατών του καθώς τους θέλει «συμμέτοχους» (σ.318) στο παιχνίδι της αφήγησης.

## Οικοδόμηση συμβιωτικών περιβαλλόντων ασφάλειας: ο ρόλος του παιχνιδιού στη δημιουργία συνθηκών διακινδύνευσης εμπιστοσύνης

Οι παιγνιακές στάσεις αντικατοπτρίζουν την ενεργητική ή παθητική τοποθέτησή μας απέναντι στον κόσμο που μας περιβάλλει και τη δυνατότητα παρέμβασής μας σε αυτόν. Κατά τον Caillois (σ.144–5), το πέρασμα από το χάος στην τάξη συσχετίζεται με το πέρασμα του πολιτισμού από το ζεύγος της *μίμησης* και του *ίλιγγου* –όπου επικρατεί το θυμικό και χαρακτηρίζει αρχαϊκές κοινωνίες– στο ζεύγος του ρυθμισμένου *ανταγωνισμού* (*αγών*) και του *κυνηγιού της τύχης* (*κύβος*), τα οποία απαιτούν την αξιοποίηση πιο αυστηρών λογικών διεργασιών. Στην δεύτερη περίπτωση αναδεικνύεται η αντίληψη ενός «οργανωμένου» κόσμου, στον οποίο ο άνθρωπος στηρίζεται στον εαυτό του και στους κανόνες για να δράσει και να επιβληθεί. Ειδικότερα η έννοια του αγώνα κυριαρχεί στην καπιταλιστική οικονομία ως ευρύτερη «πολιτισμική λογική» και βάση της προόδου και της κοινωνικής οργάνωσης (σ.242–3) με ευρύτερο στόχο να εξαλείψει την έννοια του τυχαίου (*κύβος*), με την οποία συχνά συνδυάζεται. Η *μίμηση* και ο *ίλιγγος* υποτιμούνται ως προς την πολιτισμική τους αξία (σ.259), όπως και ο *κύβος*, ως ένα βαθμό, καθώς έρχεται σε αντίθεση με τους κανόνες και την πειθαρχία του *αγώνα*. Τα τυχερά παιχνίδια απαξιώνονται στον Huizinga αλλά και ο Caillois (σ.60, 181), αν και τα υπερασπίζεται ως τα κατεξοχήν ανθρώπινα παιχνίδια, θεωρεί ότι ο *κύβος* συνιστά μια παθητική στάση, εκείνη της εκούσιας αναμονής του ρόλου της τύχης (σ.241–3).

Ο Huizinga και ο Caillois γράφουν την εποχή της διαμόρφωσης της νεωτερικότητας, πριν δηλαδή τα μεταμοντέρνα κοινωνικά μορφώματα και πρακτικές, όπου επικρατεί ολοένα και περισσότερο το παιγνώδες και η σύγχυση των ορίων πραγματικότητας και μυθοπλασίας. Η τελευταία διαφαίνεται και από την επικράτηση της *μίμησης*, την κυριαρχία των ομοιωμάτων στην μετανεωρικότητα (Baudrillard, 1981), την εξάπλωση της λογικής της προσομοίωσης στα ηλεκτρονικά «παιχνίδια-ρόλων», στα τηλεοπτικά reality shows και στις κοινωνικές πρακτικές (πχ. μέθοδοι εκμάθησης, πληροφόρησης κλπ). Επιπλέον, σήμερα σταδιακά η ρητορική της προόδου και του ρυθμισμένου ανταγωνισμού (*αγών*) αντικαθίσταται από εκείνη ενός κόσμου όπου η τυχαιότητα και ο κίνδυνος –έννοιες μεγεθυμένες μέσα από το πρίσμα της παγκοσμιοποίησης– είναι χαρακτηριστικά της καθημερινής ζωής (Beck, 2001) και μας δίνουν την εικόνα ενός υποκειμένου που διαβιώνει σε έναν αρκετά χαστικό και επικίνδυνο κόσμο. Με αυτά τα δεδομένα συντελείται μια αναβάθμιση στην εποχή μας της έννοιας της διακύβευσης ως υπολογισμού πιθανοτήτων, όπως εφαρμόζεται στη «θεωρία των παιγνίων» στα μαθηματικά, και η οποία συνάδει με την επανανακάλυψη της τυχαιότητας ως αρχής στις πειραματικές επιστήμες της μοριακής φυσικής, της εξελικτικής βιολογίας, της νευροψυχολογίας κλπ. Θεωρούμε λοιπόν ότι η προσπάθεια των ανθρώπων να ελέγξουν τις καταστάσεις που είναι πέρα από αυτούς μέσα από τη στοχαστική ανάλυση και λήψη αποφάσεων αποτελεί μια γνήσια έκφραση του παιγνιώδους ενστίκτου και μια καθόλα ενεργητική στάση (πβ. Henricks, 2010, σ.181). Η αρχή αυτή εφαρμόζεται



ευρέως και στα σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια: το κέντρο βάρους μετατοπίζεται από τον ανθρώπινο παράγοντα και την ικανότητά του να ανταπεξέρχεται στις εκάστοτε προκλήσεις (αγών) σε πιο σύνθετα περιβάλλοντα, τα οποία αξιοποιούν τη λογική της προσομοίωσης μέσα σε ένα ευρύτερο μοντέλο διακύβευσης: δηλαδή, «έστω x συμπεριφορά/γεγονός/πράξη, τότε ποιες είναι οι πιθανότητες της ψ αντίδρασης» (Doney, 2006). Παρομοίως, στο μυθιστόρημα, για την επιβίωσή τους στο νησί οι παίκτες στηρίζονται λιγότερο στην ατομική ικανότητα (αγών) και περισσότερο στη συμβίωση, όπου απαιτείται μεγαλύτερη εξάρτηση συνολικά από ένα σύνολο παραγόντων (κύβος): την ομάδα, τον περιβάλλοντα χώρο αλλά και την ίδια την τύχη (π.χ. είναι σημαντική για την επιβίωσή τους η ανακάλυψη ενός χάρτη, ή μιας βάρκας). Αν εξαιρέσουμε τους αστάθμητους παράγοντες (ατύχημα, ασθένεια) οι παίκτες που ήταν πιο ανοικτοί στην ετερότητα και στη διακινδύνευση σχέσεων εμπιστοσύνης (π.χ. ο γάλλος διανοούμενος Φρανσουά, η αργεντινή Τερέζα) παρά τις όποιες αποτυχίες και προδοσίες είχαν τις περισσότερες πιθανότητες να επιβιώσουν από την ακραία δοκιμασία ενώ τα πιο ναρκισσιστικά και ανταγωνιστικά μέλη της ομάδας (π.χ. η κινέζα Φου, ο παρουσιαστής, ο σκηνοθέτης) ήταν εκείνα που έσπασαν τη συνθήκη της συμβίωσης και επέλεξαν την παράτολμη και θανατηφόρα τελικά για αυτούς φυγή με τη σχεδία στον ωκεανό (ίλιγγος). Ο λογικός υπολογισμός πιθανοτήτων (κύβος), μια πιο ολιστική εν τέλει θεώρηση των πραγμάτων, διέπει τον διασωθέντα παίκτη Φρανσουά, ο οποίος εξηγεί πως επειδή «το ρίσκο ήταν μεγάλο και οι πιθανότητες ελάχιστες» (σ.331) ακολουθώντας την παιγνιακή λογική επέλεξε την παραμονή του στο νησί και εν τέλει, όπως αποδείχτηκε εκ των πραγμάτων, και στην ίδια τη ζωή:

Η φυγή στο άγνωστο δεν αποτελούσε για μένα επιλογή και μη θεωρήσετε πως κάτι τέτοιο έρχεται σε αντίθεση με την αγάπη μου για το παιχνίδι. Ξέρετε γιατί; Στον πυρήνα του το παιχνίδι έχει πάντοτε κανόνες, δεν είναι μια απλή πιρουέτα στο κενό. Ειδικά όταν παίζεις τη ζωή σου» (Αστερίου, σ.332)

Η παγκοσμιοποίηση, με την ανάδειξη της ετερότητας όχι μόνο ως κοσμοπολιτισμού αλλά και ως εστίας συγκρούσεων και με τα παγκόσμια κέντρα λήψης αποφάσεων, τα οποία στενεύουν τα περιθώρια δράσης σε ατομικό επίπεδο, δεν είναι μια ασφαλής συνθήκη διαβίωσης (Giddens, 2002). Αν και κάθε κοινωνία οφείλει να επιδιώκει τον περιορισμό των πάσης φύσεως κινδύνων, θα ήταν παράλογο, ωστόσο, να εμπιστευθεί κανείς τη δυνατότητα εξάλειψής τους ή ακόμη να υιοθετήσει μια παντελώς αρνητική στάση απέναντι στην έννοια της διακινδύνευσης ως συνειδητής λήψης ρίσκου (πβ. Giddens σ.23, 35). Η ανάληψη κινδύνων είναι παράγοντας μιας προοδευτικής κοινωνίας στραμμένης προς το μέλλον. Με αφορμή το ακραίο κοινωνικό πείραμα στο μυθιστόρημα που λειτουργεί ως αλληγορία της παγκοσμιοποίησης, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι σε ένα σύνθετο κόσμο με αστάθμητους παράγοντες πρόκλησης κινδύνου απαιτείται η δημιουργία τοπικών εστιών ασφάλειας, δηλαδή είναι αναγκαία η διακινδύνευση προσωποποιημένων σχέσεων εμπιστοσύνης.

Η ενεργοποίηση παιγνιωδών στάσεων που ευνοούν πρακτικές διεύρυνσης της ατομικής συνείδησης θα μπορούσε να συμβάλει στο άνοιγμα στο ρίσκο της ετερότητας. Η καλύτερη κατανόηση των μηχανισμών του κύβου συνεπάγεται ίσως ένα καλύτερο τρόπο διεξαγωγής του μετανεωτερικού βίου, όπου οι κίνδυνοι είναι και τοπικοί και παγκόσμιοι: ως δεκτικότητα στον παράγοντα τύχη αλλά κυρίως ως ενεργητική στάση του ατόμου που προσπαθεί να συνυπολογίσει τις ποικίλες παραμέτρους έξω από το εγώ, συντελεί στη διεύρυνση της ατομικής συνείδησης. Το ίδιο θα μπορούσε να υποστηριχθεί και για τη *μίμηση* και τον *ιλιγγο*. Λόγω της σύνδεσής τους με τις έννοιες του θυμικού, αλλά και του ιερού και της ομαδικότητας, –οι οποίες έχουν ατονήσει στις μετανεωτερικές κοινωνίες– λειτουργούν σε ένα επίπεδο πιο ανοικτό στην ετερότητα. Ευνοούν μια διεύρυνση ή έστω μια υποχώρηση της ατομικότητας: η *μίμηση*, ως μηχανισμός προσομοίωσης, ενθαρρύνει την οικειοποίηση αλλότριων συμπεριφορών ενώ αντίστοιχα, στην εκστατική εμπειρία του *ιλιγγο*, αποσταθεροποιείται η αντιληπτική ικανότητα του υποκειμένου ή δίνεται η αίσθηση κατάληψής του από την ετερότητα. Με την έννοια αυτή, οι παιγνιώδεις αυτές στάσεις, αξιοποιημένες μέσα σε μια κουλτούρα διακινδύνευσης εμπιστοσύνης, παραμένουν επίκαιρες για την διαβίωση σε έναν κόσμο που δεν είναι τόσο οργανωμένος και εύτακτος όσο πρεσβεύαμε την εποχή της νεωτερικότητας.

Η ίδια η έννοια του παιχνιδιού είναι άλλωστε συνδεδεμένη με την έννοια του ρίσκου και της αβεβαιότητας, –μέχρι το τέλος πρέπει να υπάρχει αμφιβολία ως προς την κατάληξή του (Caillois, σ.45). Μπαίνω στο παιχνίδι, σημαίνει ρισκάρω, διακινδυνεύω να επαυξήσω ή να χάσω τα κεκτημένα μου, «ανοίγομαι» στην έκπληξη του απροσδόκητου και του απρόβλεπτου (Melluci, 2002, σ.61). Αυτό πρεσβεύει και ο ο επιβίωσας παίκτης Φρανσουά, ο οποίος, κλείνει την αφήγηση προς στην ομάδα διάσωσης αυτοπροσδιοριζόμενος ως *homo ludens*, κάποιος δηλαδή που παίζει, ρισκάρει, δίνεται:

Επιβιβάζομαι αργά στο πλοίο σας, ακριβώς όπως ήρθα, καιρό πριν, στο Ίσλα Μπόα: με μάτια ορθάνοικτα, ανεξάντλητα περίεργος κι αιώνιος ερασιτέχνης, εραστής μιας συναρπαστικής ζωής. *Homo ludens*, ένας άνθρωπος που παίζει, που ρισκάρει, που δίνεται, κάποιος που θέλει να είναι άνθρωπος με όλη τη σημασία της λέξης (σ.546).

Σύμφωνα με τις πιο πρόσφατες θεωρήσεις (πβ. Henricks, 2010) το παιχνίδι δεν είναι μια ζώνη αποκομμένη από τις καθημερινές πρακτικές αλλά μέρος της κοινωνίας στην οποία εμφανίζεται. Η συστηματική διερεύνηση των κανόνων και της δομής των σύγχρονων παιχνιδιών μέσα στα πλαίσια μιας πολιτισμικής κριτικής –όπου θα ήταν επωφελές να συμπεριλαμβάνονται και οι λογοτεχνικές απεικονίσεις τους, όπως αυτή που μελετήθηκε εδώ– θα συνέβαλε και στην καλύτερη κατανόηση των σύγχρονων κοινωνικών σχέσεων. Οι παίκτες συμμετέχουν στις πολιτισμικές πρακτικές που διατρέχουν και το ίδιο το πεδίο του παιχνιδιού, ενώ στις πιο απαιτητικές εκδοχές του, το παιχνίδι ασκεί κριτική στην κοινωνία στην οποία παράγεται και μπορεί να λειτουργήσει ως μηχανισμός επεξεργασίας και ανανέωσης των κοινωνικών μας συμπεριφορών. Η επισήμανση, για παράδειγμα,



στην έρευνα, μιας συνολικότερης στάσης διακινδύνευσης της εμπιστοσύνης μεταξύ των παικτών στη θέση της «αμοιβαίας καχυποψίας» που χαρακτηρίζει τους ανταγωνιστές, θα αναδείκνυε κατά πάσα πιθανότητα μια σταδιακή μετατόπιση του σύγχρονου παιγνιακού παραδείγματος από την ανταγωνιστική επικράτηση σε συμβιωτικού τύπου παιγνιώδη μοντέλα, ως τα πλέον ενδεδειγμένα μοντέλα διάδρασης σε ένα κόσμο απρόβλεπτων και πολυδιάστατων προκλήσεων.

## Αναφορές

- Αστερίου, Χ. (2012). *Ίσλα Μπόα*. Αθήνα: Πόλις.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulations*. Paris: éd. Galilée.
- Bauman, Z. (2006). *Ρευστή αγάπη: Για την ευθραστότητα των ανθρωπίνων δεσμών* [2003] (Γ. Καραμπελας μτφρ.). Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της Εστίας.
- Bauman, Z. (2008). *Ρευστοί καιροί: Η ζωή την εποχή της αβεβαιότητας*. (Κ. Δ. Γεώργας μτφρ.). Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Beck, U. (2001). *La société du risque: Sur la voie d'une autre modernité* [1986]. (L. Bernardi trans.). Paris: Flammarion.
- Caillois, R. (2001). *Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι: Η μάσκα και ο ίλιγγος* [1958]. (Ν. Κούρκουλος μτφρ.). Αθήνα: Εκδόσεις του εικοστού πρώτου.
- Dovey, J. (2006). How Do You Play? – Identity Technology and Ludic Culture. *Digital Creativity*, 17, no 3, 135–139.
- Ehrmann, J. (1968). *Homo Ludens Revisited*. *Yale French Studies*, 41, Game, Play, Literature, 31–57.
- Giddens, A. (1992). *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love, and Eroticism in Modern Societies*. Stanford: Stanford University Press.
- Giddens, A. (2001). *Οι συνέπειες της μετανεωτερικότητας* [1990]. (Γ. Μερτίκας μτφρ.). Αθήνα: Εκδ. Κριτική.
- Giddens, A. (2002). *Runaway world: How Globalization is Reshaping our Lives*. London: Profile Books Ltd.
- Henricks, Th. S. (2006). *Play reconsidered: sociological perspectives on human expression*. Urbana & Chicago: University of Illinois Press.
- Henricks, Th. S. (2010). Caillois's *Man, Play, and Games*: An Appreciation and Evaluation. *American Journal of Play*, 3 (2), 157–85.
- Hill, A. (2005). *Reality TV: Audiences and popular factual entertainment*. London: Routledge.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A Study of the play–element in culture* [1938]. (R. F. C. Hull transl.). London: Routledge & Kegan Paul.
- Jamieson, L. (1999). Intimacy Transformed? A Critical Look at the 'Pure Relationship'. *Sociology*, 33, 477–94.
- Μελούτσι, Α. (2002). *Κουλτούρες στο παιχνίδι: διαφορές για να συμβιώσουμε* [2000]. (Μ. Ψημίτης μτφρ.). Αθήνα: Gutenberg.
- Motte, W. (2009). Playing in earnest. *New Literary History*, 40, 25–42.
- Turner, V. (1969). *The ritual process: Structure and anti–structure*. Chicago: Aldine.
- Virilio, P. (2005). *Το προπατορικό ατύχημα*. (Β. Τομανάς μτφρ.). Αθήνα: Νησίδες.