

**ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**



**ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑΣ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ»**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η πόλη της φαντασίας στα cyberpunk computer games: Η
περίπτωση του Deus Ex: Human Revolution**



Μαίρη Βασιλειάδη
ΑΜ: 0318Μ012

Αθήνα, 2021

Τριμελής Επιτροπή
Μαριάνθη Κοτέα, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια (Επιβλέπουσα)
Παναγιώτης Δουκέλλης, Καθηγητής
Χρήστος Ξανθόπουλος, Επίκουρος Καθηγητής

Copyright © Μαίρη Βασιλειάδη, 2021

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν στη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

“How often have we chased the dream of progress, only to see that dream perverted? More often than not, haven’t the machines we built to improve life shattered the lives of millions? And now we want to turn that dream on ourselves, to fundamentally improve who we are. Technology offers us strength, strength enables dominance, and dominance paves the way for abuse.”

Adam Jensen

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	7
Abstract	8
Εισαγωγή.....	9
Η μετανεωτερική πόλη συναντά τη φαντασία.....	9
Η μετανεωτερική πόλη	11
Εικονικότητα και μετανεωτερικότητα.....	13
Gentrification - εξευγενισμός	17
Το αστικό μέλλον μεταξύ εικονικότητας και πραγματικότητας	18
Μέρος Πρώτο: Το cyberpunk ως ρεύμα αστικής επιστημονικής φαντασίας.....	20
Η δημιουργία και η ιστορία του cyberpunk	20
Στυλ και Σύνθεση.....	28
Κοινωνία και κυβέρνηση.....	29
Η πόλη της φαντασίας του κοντινού μας μέλλοντος: High tech, low life.....	30
Cyberpunk computer games: Η κουλτούρα των gamers ως πρόσφορο πεδίο.....	35
Κρίσιμες δυστοπίες και cyberpunk.....	39
Συμμετοχή στη δυστοπία.....	40
Μέρος Δεύτερο: Η δυναμική της πόλης, οι κοινωνικές σχέσεις - σχέσεις εξουσίας και το διακύβευμα στο Deus Ex: Human Revolution	42
Λίγα λόγια για τη δημιουργία του παιχνιδιού, τον τρόπο παιχνιδιού και την πλοκή	42
Gameplay – Τρόπος παιχνιδιού.....	44
Η πλοκή του παιχνιδιού.....	47
Οι τέσσερις καταλήξεις	52
Επαυξήσεις	54
Deus Ex: Human Revolution και Κυβερνο-Αναγέννηση.....	55
Οι πόλεις Detroit και Hengsha και η δυναμική τους στο Deus Ex: Human Revolution	57
Η μετανεωτερική πόλη ως θέατρο παγκόσμιων εξελίξεων	57
Detroit.....	61
Hengsha	81
Κέντρα και σχέσεις εξουσίας με φόντο τη μετανεωτερική κοινωνία και διακύβευμα την πορεία της ανθρωπότητας	93
Τρανσανθρωπισμός και η εξέλιξη (;) του ανθρώπινου είδους.....	93
Παγκόσμια διακυβέρνηση, πόλοι εξουσίας και κοινωνικές σχέσεις.....	97
Ο Adam Jensen.....	97

Ισχυροί στον κόσμο του Deus Ex.....	101
Συμπεράσματα.....	112
Πηγές - Βιβλιογραφία.....	116

Περίληψη

Η παρούσα εργασία έχει ως σημείο αναφοράς την αποτύπωση της μετανεωτερικής πόλης του παρόντος στα δημιουργήματα φαντασίας για το κοντινό μέλλον, και συγκεκριμένα όσον αφορά στο cyberpunk σκέλος της επιστημονικής φαντασίας στα παιχνίδια ηλεκτρονικού υπολογιστή. Επιχειρείται να παρουσιαστεί η αστική δυστοπία που δημιουργείται στα έργα του είδους, καθώς και η χαρακτηριστική ποιή ατμόσφαιρα που αυτά φέρουν. Οι ανθρώπινες κοινωνίες έχουν περιπέσει σε μια κατάσταση είτε μεταβατική είτε σηπτική, όπου το καπιταλιστικό σύστημα και η οικονομική ελίτ της παγκόσμιας κοινότητας έχει εντελώς υπερσκελίσει τους θεσμούς της εκάστοτε Πολιτείας. Η ανθρώπινη καθημερινότητα χαρακτηρίζεται από μια συντριπτική κατίσχυση του ατομισμού και του καταναλωτισμού, από μια ολιστική επικράτηση της τεχνολογίας επί του ανθρώπου και μια ραγδαία συρρίκνωση των ποιοτικών χαρακτηριστικών των ανθρώπινων ασχολιών, που αποτυπώνεται στη φράση – μνημείο του cyberpunk «High tech, low life». Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, κατά συνέπεια, έρχονται μετά τις κινηματογραφικές ταινίες να βάλουν τον θεατή στο παιχνίδι, και να τον κάνουν παίκτη και καθοριστικό παράγοντα της εξέλιξης της ιστορίας που αυτά πραγματεύονται. Θα περιηγηθούμε στις δύο βασικές μητροπόλεις του Deus Ex: Human Revolution, ενός παιχνιδιού – ορόσημο για την κατηγορία του cyberpunk, και θα γνωρίσουμε την κοινωνική μορφολογία που τις διέπει, τον ταξικό διαχωρισμό και πόλωση που έχει εντός τους αναπτυχθεί, καθώς και το πόσο καθοριστικό ρόλο παίζει η ίδια η ιστορικότητα της πόλης και η πόλη σαν μήτρα εξελίξεων στην πλοκή του παιχνιδιού. Δε θα λείψει, φυσικά, η αναφορά στην κύρια θεωρία συνωμοσίας του παρόντος και του περασμένου αιώνα, των Illuminati, που προφανώς και κάνουν αισθητή την παρουσία τους σε σχεδόν κάθε cyberpunk παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του. Θα παρατηρήσουμε γιατί οι τελευταίοι κάνουν τα αδύνατα δυνατά για να δαμάσουν την εξέλιξη των κυβερνοεπαυξήσεων στον άνθρωπο, μια και ο τελευταίος, η ύπαρξή του, η παραγωγή και η αναπαραγωγή του είναι το διακύβευμα όλου του ανταγωνισμού της παγκόσμιας ελίτ.

Abstract

The present work has as a point of reference the depiction of the post-modern city of the present, within the fantasy creations about the near future, and more specifically regarding the cyberpunk genre of science fiction in computer games. An attempt is made to present the urban dystopia created in the works of the genre, as well as the distinct noir atmosphere they bear. Human societies have fallen into a state either transitional or septic, where the capitalist system and the economic elite of the global community have completely overridden the institutions of States. Human everyday life is characterized by an overwhelming domination of individualism and consumerism, by a holistic dominance of technology over man and a rapid shrinkage of the qualitative characteristics of human occupations, which can be reflected in the phrase - motto of cyberpunk “High tech, low life”. Computer games therefore come after movies, to place the spectator in the game and make him a player and determining factor in the evolution of the story they deal with. We wander around the two main metropolises of Deus Ex: Human Revolution, a game – landmark for the genre of cyberpunk and we will get to know the social morphology inside them, the class division and polarization that has developed within them, as well as what a decisive role is played by the history of the city itself and the city as a development matrix to the plot of the game. Of course, the reference to the main conspiracy theory of the present and last century, the Illuminati, who obviously make their presence felt in almost every self-respecting cyberpunk game, will not be absent. We will observe why the latter do their utmost best to manipulate the evolution of augmentations in humans, since man’s own existence, production and reproduction is the highest of stakes for the global economic and social elite.

Εισαγωγή

Η μετανεωτερική πόλη συναντά τη φαντασία

Συχνά έχει παρατηρηθεί ότι η επιστημονική φαντασία χρησιμοποιεί μελλοντικά (συνήθως παγκόσμια) σενάρια ως μέσο έμμεσου σχολιασμού του παρόντος. Όπως έχει υποστηριχθεί (Jameson F. , *Archaeologies of the Future: The Desire called Utopia and other Science Fictions*, 2005), στο παραπάνω συμπυκνώνεται η πιο προφανής πολιτική στρατηγική της επιστημονικής φαντασίας ως είδος. Πραγματεύεται ένα σενάριο το οποίο δεν είναι στη σύλληψή του βγαλμένο από το μέλλον, αλλά πηγάζει από το παρόν, εκ νέου στημένο σε μια μετα-αποκαλυπτική δυστοπία, που θέλει να κάνει τον αναγνώστη, τον θεατή ή τον παίκτη να συνειδητοποιήσει την καταστροφή που έχει επέλθει. Στην ουσία πρόκειται για εξιστόρηση της πορείας ενός δραματικού γεγονότος που έχει μεταμορφώσει την μελλοντική κοινωνική ζωή, το οποίο υφίσταται ως μη ακόμη αναγνωρισμένο μέσα στο σύγχρονο, μέσα στο παρόν, και που στην ουσία παρουσιάζεται υπό το πρίσμα της επιστημονικής φαντασίας.

Πρόκειται δηλαδή για μια χρονική εμφύτευση της πραγματικότητας, η οποία φέρει και χωρική συσχέτιση, ως προς την τοποθέτησή της στην πόλη, η οποία κατά τη διάρκεια μιας μακράς ιστορίας, ως «θεμελιώδης μορφή της ουτοπικής εικόνας» (Jameson F. , *Archaeologies of the Future: The Desire called Utopia and other Science Fictions*, 2005) στην επιστημονική φαντασία και συγκεκριμένα στο cyberpunk, αποκτά έναν δυστοπικό χαρακτήρα.

Ο David Harvey (*Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution*, 2012), μεταξύ άλλων, συνδέει και τη δυστοπικότητα της αστικής ανάπτυξης ως εγγενώς συνδεδεμένη με τους κύκλους της καπιταλιστικής οικονομίας και τις συνεπαγόμενες κρίσεις της.

Κατά τον ύστερο καπιταλισμό, ο οποίος χαρακτηρίζεται από συμπίεση χώρου και χρόνου (Harvey D. , 1989) (Jameson F. , 1991) καθίστανται απαραίτητες εναλλακτικές μέθοδοι αναπαράστασης μεταμοντέρνων τοπίων, για την ανάδειξη των νέων τοπόσημων και συμβόλων (Bermudez 1995), των

νέων παγκόσμιων αστικών χώρων. Με γνώμονα την κατανάλωση, αναζητούνται νέες τοπικές ταυτότητες, οι οποίες θα τοποθετήσουν και θα προωθήσουν την πόλη στο παγκόσμιο αστικό στερέωμα, και θα δημιουργηθούν νέες πειραματικές χωρικές μεταλλάξεις, που θα κινούνται μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, μεταξύ τοπικού και παγκόσμιου.

Η μετανεωτερική πόλη

Στις ύστερες - μετανεωτερικές κοινωνίες, με σύγκρουση συμβόλων και εικόνων (Sassen, 1991), έχουν προκύψει νέες οικονομικές δυναμικές και ευκαιρίες μέσα σε νέες χωρικές, οι οποίες είναι συνώνυμες της οικονομικής παγκοσμιοποίησης και μπορούν να θεωρηθούν ως υπερεθνικές διαδικασίες ενός προσωρινού, αποεθνικοποιημένου καθεστώτος (Sassen S. , The Global City, 1991). Το τοπικό πλέον συναλλάσσεται άμεσα με το παγκόσμιο - το παγκόσμιο εγκαθιδρύεται μέσω των πολλαπλοτήτων του τοπικού (Sassen S. , Global Networks, Linked Cities, 2002).

Συνεπώς, τα χαρακτηριστικά της μετανεωτερικής πόλης (παγκοσμιοποίηση, ομογενοποίηση, μη αυθεντικότητα και οικουμενισμός) οδηγούν σε μια θεώρησή της ως οντότητα που συνεχώς αλλάζει, που δεν έχει κάποιο συνεκτικό στοιχείο, που είναι «μια εν μέρει συνδεδεμένη πολλαπλότητα την οποία μπορούμε να γνωρίσουμε μόνο αποσπασματικά και μέσω πολλών τοποθεσιών της» (Thrift, 1996, 2000).

Ο Lefebvre (The Production of Space, 1991) κάνει διάκριση μεταξύ των «αναπαραστάσεων του χώρου» με τις οποίες ασχολούνται οι σχεδιαστές πόλεων και οι χαρτογράφοι, και των συμβολικών «αντιπροσωπευτικών χώρων» στις πόλεις, βασιζόμενος σε κοινές εμπειρίες και νοηματοδοτήσεις των καθημερινών «χωρικών πρακτικών» των ανθρώπων, όπου η δημιουργία χώρου καθίσταται ταυτόχρονα και δημιουργία νοήματος.

Σε τομείς που εκτείνονται από τις βιοεπιστήμες έως την διοίκηση επιχειρήσεων, υπάρχουν σαφείς ενδείξεις πως κινούμαστε μέσα σε μια παγκόσμια οικονομική δομή, μια κοινωνία με πολιτισμικά στοιχεία που εμπεριέχουν και έχουν οικειοποιηθεί πλέον την υψηλή τεχνολογία και που αναπτύσσει εντός της ταυτότητες αμιγώς μετανεωτερικές. Στη μετανεωτερικότητα αυτή, δεν υπάρχει μια κεντρική Αρχή, δεν υπάρχει κάποιο παγκόσμιο δόγμα ούτε κάποια παγκοσμίως αποδεκτή ηθική (Fahmi, Re-Conceiving The Urban Experience: Deconstructing the Built Environment: Design Experimentation within Public Spaces, 2002). Και για τον Harvey (The Condition of Postmodernity, 1989), η μετανεωτερική στροφή καταλήγει σε

κατακερματισμό, αστάθεια και ανασφάλεια. «Η σχετικά σταθερή αισθητική της φορντικής νεωτερικότητας έχει παραχωρήσει τη θέση της στην αλλαγή, στην αστάθεια και στη ρευστή μετανεωτερική αισθητική η οποία αποθεώνει το εφήμερο, το θέαμα, τη μόδα και την εμπορευματοποίηση των πολιτιστικών μορφών. Οι μετανεωτερικές εξελίξεις είναι άμεσα συνδεδεμένες, συνεπώς, με την πιο ευέλικτη μορφή και κίνηση του κεφαλαίου, το οποίο επίσης επικεντρώνεται στο εφήμερο παρά σε κάποιες βασικές αξίες, όπως αυτές είχαν καθιερωθεί κατά τη φορντική νεωτερικότητα (Harvey D. , 2012).

Υφίστανται πλέον νέες μορφές αστικών χώρων εργασίας, υπηρεσιών, κατανάλωσης, κατοικίας, κ.λ.π. Εμφανίζονται νέες μέθοδοι και μοντέλα για τη δημιουργία συγκριτικού πλεονεκτήματος για τις πόλεις (Stevenson, 2007) με την εγκατάσταση νέων φυσικών, κοινωνικών υποδομών και κυβερνοϋποδομών, την ανάπτυξη οικονομιών κλίμακας και τη δημιουργία νέων σχέσεων στην αγορά εργασίας.

Επιπροσθέτως, δημιουργούνται και νέες μορφές αγοράς, είτε με στρατηγικές μάρκετινγκ συγκεκριμένων πόλεων και νέων περιοχών είτε με τη μετατροπή και τη χωρική διαίρεση των καταναλωτικών σημείων, μέσω της βελτίωσης της ποιότητας ζωής συγκεκριμένων τομέων για κατοίκους, εργαζόμενους ή επισκέπτες. Παραδείγματα του τελευταίου είναι η δημιουργία νέων χώρων πολιτισμού, θεάματος, χώρου κατοικίας «γιάπηδων», ο εξευγενισμός (gentrification).

Εικονικότητα και μετανεωτερικότητα

Ο Castells (The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process, 1991) αναφέρει πως η ισχύς βρίσκεται στο δίκτυο, καθώς οι τόποι δεν μπορούν να υφίστανται εκτός της ροής της πληροφορίας, των συναλλαγών, των ατόμων και των αγαθών. Οι τόποι δεν εξαφανίζονται μέσα στο δίκτυο, αλλά η ουσία τους απορροφάται από αυτό. Επίσης επιχειρηματολογεί πως ο πολλαπλασιασμός των μη τόπων, δηλαδή των κοινότοπων εμπορικών κέντρων, αεροδρομίων, clusters εργασιακών συγκροτημάτων – γραφείων, περιφραγμένων οικισμών, θεματικών πάρκων, λειτουργεί περισσότερο ως συμβολισμός παρά ως τόποι, και κάνει το άτομο να δημιουργεί εντός τους μια τελετουργία, που λίγη σχέση έχει με κάποια συγκεκριμένη χωρικότητα ή ιστορικότητα. Επιπροσθέτως, αναφέρει πως τα τηλεπικοινωνιακά δίκτυα παράγουν παγκόσμιες οθόνες με μια ομογενοποιημένη ροή εικόνων και ήχων και η πολιτισμική διαφορετικότητα απορροφάται και θολώνει, ενώ παράγεται μια έντονη ομοιότητα μέσω του προγραμματισμού της εμπορικής ζήτησης.

Η Sassen (Global Networks, Linked Cities, 2002) επικεντρώνεται στην ψηφιακή πληροφορία και στις επικοινωνιακές κατασκευές που αναδύονται από τη συνύπαρξη κοινωνίας και τεχνολογίας, ενώ χρησιμοποιεί τον όρο «ψηφιακός σχηματισμός» για να περιγράψει το αποτέλεσμα που προκύπτει από την εσωτερίκευση των τεχνικών ιδιοτήτων και των κοινωνικών λογικών. Παρόλα αυτά, υποστηρίζει πως η αυξανόμενη ψηφιοποίηση των οικονομικών δραστηριοτήτων δεν εξαφανίζει την ανάγκη για ύπαρξη μεγάλων πολυεθνικών ομίλων και οικονομικών κέντρων.

Παρατηρούμε πως τα όρια μεταξύ δημόσιου και ιδιωτικού αστικού χώρου, όπως και φυσικού και αστικού χώρου χάνονται, κατα τον επηρεασμό της πόλης από την ισχύ του παγκόσμιου κεφαλαίου. Οι σύγχρονες τεχνολογίες αναπτύσσουν τις πόλεις οριζόντια μέσω των ψηφιακών υποδομών και των απαραίτητων φυσικών υποδομών που τις συνοδεύουν, ενώ ο ανθρώπινος χώρος συνεχίζει και αναπτύσσεται κάθετα, με τους προνομιούχους της κοινωνίας να μετατοπίζονται όλο και ψηλότερα, χωρίς παράλληλα να αυξάνει

απαραίτητα ο ζωτικός χώρος μιας «μεσαίας», με καθαρά εισοδηματικά κριτήρια, τάξης, αλλά ενδεχομένως, ο χώρος για υποδομές να καταλαμβάνει τον δυνητικά ζωτικό χώρο των ατόμων των υποκείμενων τάξεων της νέας οικονομικής πραγματικότητας, που χάνουν δικαιώματα επί του χώρου σε αυτή την ανάπτυξη. Θα μπορούσαμε δηλαδή να ισχυριστούμε πως δεν είναι μόνο η ελίτ που αναπτύσσεται δυσανάλογα σε βάρος της πλειοψηφίας της ανθρώπινης κοινωνίας, αλλά και τα μέσα των ελίτ που καταλαμβάνουν χώρο σαν να ήταν έμψυχα.

Η σύγχρονη πόλη αποτελεί ένα συνονθύλευμα ουτοπικών και δυστοπικών χώρων με έντονες κοινωνικές ανισότητες, αποστασιοποιημένο θεσμικά, που φτάνει ακόμη και στο βαθμό του μη ελέγχου.

Υπάρχουν «οχυρωμένα» αστικά τοπία διάφορων χρήσεων, καθώς και απαξιωμένοι, βρώμικοι και παρατημένοι δημόσιοι χώροι που κατακλύζονται από αυξανόμενες κοινωνικές αναταραχές και περιθωριοποιούνται με πολιτικές αποφάσεις και επιλογές: εγκαταλελειμμένοι παλιοί βιομηχανικοί χώροι, κατά κύριο λόγο στο επίπεδο του εδάφους της πόλης, μακριά από το ύψος της κάθετης μετέπειτα ανάπτυξής της, συγκεντρωμένοι περιθωριακοί πληθυσμοί και παραγκουπόλεις όπου οι φτωχοί και οι άστεγοι αποφεύγονται, απομονώνονται και κρύβονται όλο και περισσότερο.

Ο David Harvey (Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution, 2012) υποστηρίζει ότι οι περισσότεροι πολεοδομικοί σχεδιασμοί ήταν εμπνευσμένοι από ουτοπικούς τρόπους σκέψης κι αυτό είναι εμφανές σε όλη την ανθρώπινη ιστορία. Αυτή η μορφή ουτοπίας ήταν ξεκάθαρη ως προς τον σκοπό της: «η διαγραφή των κοινωνικών ανισοτήτων και δημιουργία ισότητας στην ορθολογική πόλη του μέλλοντος».

Η έννοια της ουτοπίας δεν έχει χαθεί – για κάποιους: περιποιημένες, φυλασσόμενες και περιφραγμένες αστικές περιοχές και οικισμοί, σαν θύλακες, σαν χωριά εντός της πόλης, όπου φυλάσσονται ως κόρη οφθαλμού οι περιουσίες και κυρίως, η φαντασίωση του ιδανικού τρόπου αστικής ζωής. Επιπλέον, μέρος της ουτοπίας αυτής αποτελούν χώροι κατανάλωσης σε θύλακες, αγορές, φεστιβάλ, εξειδικευμένα εμπορικά κέντρα, αναπαλαιωμένες

προκυμαίες και ολοζώντανες πολιτιστικές περιοχές, που θεωρητικά μπορούν να παρέχουν τα πάντα, όσα η αστική ζωή μπορεί να προσφέρει σε αυτούς που μπορούν να επιβιώσουν εντός της.

Εντός αυτής της ουτοπίας, ενυπάρχει ένα φετίχ επιτήρησης και επίβλεψης. Καποιοι εμπορικοί «δημόσιοι» χώροι αποκλείονται καταλλήλως από τον πραγματικό κόσμο και από ένα δυστοπικό περιβάλλον εκτός της ζώνης κατανάλωσης. Ένα αυταρχικό καθεστώς επιτηρεί το άστυ, ενώ παλιές βιομηχανικές τοποθεσίες, δίκτυο υπονόμων και παραγκουπόλεις παραμένουν ένα θέατρο επιβίωσης και σκοταδιού για τους απόκληρους της νέας πραγματικότητας, μακριά από το μαύρο και απαστράπτον χρυσό της μετανεωτερικής αίγλης της παγκόσμιας πόλης.

Οι πόλεις αναγκάστηκαν όλο και περισσότερο να ανταγωνιστούν η μία την άλλη σε έναν αγώνα επενδύσεων, και συμπράξεις δημόσιου-ιδιωτικού τομέα έχουν ρίξει τεράστια χρηματικά ποσά σε μια ευρεία γκάμα κερδοσκοπικών προσπαθειών που αποσκοπούν στη βελτίωση των φυσικών και αισθητικών τοπίων στο κέντρο της πόλης (Zukin, 1991, 1995). Σε μια επιδερμική προσέγγιση, δεν υπάρχει αμφιβολία για την επιτυχία αυτής της στρατηγικής για την ανανέωση των πόλεων μέσω του λεγόμενου αμερικανικού μοντέλου ανάπτυξης (Stevenson, 2007), με μια μορφή που ο Harvey (The Condition of Postmodernity, 1989) αποκαλεί «ουτοπίες σχεδιαστών». Παραδείγματα είναι το Canary Wharf στο Λονδίνο, το Quincy Market στη Βοστώνη, το Σαν Φρανσίσκο, όπως και γεικότερα το αρχιτεκτονικό φαινόμενο που αποκλήθηκε “Rousification”, από τον αρχιτέκτονα δημιουργό του αμερικανικού, εμπορικού τρόπου αστικής ανάπτυξης. Οι «αγορές φεστιβάλ» έχουν εκτοξευτεί σε όλη την αστική περιοχή των ΗΠΑ και το όλο τοπίο, συνδυάζοντας εξωτερικούς και εσωτερικούς χώρους, προσφέρει μια ατμόσφαιρα που υποτίθεται ότι ενθαρρύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση και την επανένταξη της πόλης στον κόσμο της αγοράς ως αυτοσκοπό.

Η μεταφορντική προσήλωση στον αστικό «τρόπο ζωής» έχει δημιουργήσει μια μεγάλη γκάμα καταναλωτικών χώρων και χώρων παραγωγής και προαγωγής lifestyle, που αποπειράται να σπρώξει προς την οπτική

κατανάλωση δημόσιου χώρου, παρότι αυτό, παραδόξως, συνοδεύεται από κλιμακούμενο έλεγχο του ιδιωτικού τομέα σε όλους αυτούς τους δημόσιους, κατά τα άλλα, χώρους (Zukin, 1991, 1995).

Gentrification - εξευγενισμός

Οι προσπάθειες αποκτούν σταδιακά δυστοπικά χαρακτηριστικά. Παραδείγματα θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν τις πόλεις των ΗΠΑ από τη δεκαετία του 1980 και ξεπερνούν τα γκέτο της δεκαετίας του 1950 προσφέροντας «μια εξαιρετική επικράτηση φυσικού κινδύνου και οξεία αίσθηση ανασφάλειας» (Wacquant, 1994). Τα γραπτά του Mike Davis προσφέρουν ένα ολοκληρωμένο περίγραμμα της εικόνας του Λος Άντζελες ως αρχέτυπο μιας μεταμοντέρνας δυστοπίας. Περιφραγμένες κοινότητες και κλειστά clusters γραφείων, αγορών και αναψυχής, σκιαγραφούν την αυξανόμενη κοινωνική πόλωση που επικράτησε κατά τη δεκαετία του 1980. Όντως, πέρα από τους θύλακες κατοικιών πλουσίων στο Λος Άντζελες, υπήρχε η τάση να αποκρυσταλλωθεί και να ομογενοποιηθεί ο αστικός σχεδιασμός, η αρχιτεκτονική και η αστυνόμευση σε μια «ενιαία, ολοκληρωμένη στρατηγική ασφάλειας» (Davis, *City of quartz: Excavating the future in Los Angeles*, 1990). Τα κύρια χαρακτηριστικά της περιλαμβάνουν παγκάκια λεωφορείων ειδικά σχεδιασμένα για να καθίστανται αφιλόξενα προς τους άστεγους για ύπνο, συστήματα ψεκάσμου σε δημόσια πάρκα που έχουν προγραμματιστεί να πιάνουν κυριολεκτικά «στον ύπνο» άστεγους κατά τη διάρκεια της νύχτας, καθώς και το κλείσιμο πολλών υπαίθριων δημόσιων αποχωρητηρίων. Για τον Davis, η περίπτωση του Λος Άντζελες δεν αποτελεί μεμονωμένο παράδειγμα: τα χαρακτηριστικά του εν λόγω περιθωριοποιητικού και εξευγενιστικού σχεδιασμού πολλαπλασιάζονται στις αστικές περιοχές των ΗΠΑ, αλλά και πολύ παραπέρα.

Το αστικό μέλλον μεταξύ εικονικότητας και πραγματικότητας

Στα σύγχρονα αστικά κέντρα γεννάται και ο σύγχρονος παγκόσμιος αστικός προβληματισμός για το ταξικό αντίθετο. Η Sassen (Global Networks, Linked Cities, 2002) εξετάζει, από τη μία πλευρά, την παγκόσμια πόλη, και οι κάτοικοι του «πλανήτη των παραγκουπόλεων» (Davis, Planet of Slums, 2006) βρίσκονται από την άλλη πλευρά του ίδιου νομίσματος. Και ιδιαίτερα το δεύτερο είναι που καταλαμβάνει περισσότερο χώρο στις cyberpunk ιστορίες του μελλοντικού παρόντος. Φτώχεια, αντήρωες, επιβίωση αντί ζωής, υψηλή τεχνολογία, χαμηλό βιοτικό επίπεδο.

Κάποιοι οραματίζονται ένα τεχνολογικά ντετερμινιστικό μέλλον με εντελώς διαφορετικές μορφές κοινωνικού ελέγχου και οργανωσιακών πρακτικών. Σε αυτό το μέλλον η τεχνολογία καθίσταται ο ρυθμιστικός παράγων της νέας οικονομίας, η οποία επιφέρει και τη μετάβαση από μια αυστηρά ιεραρχικά δομημένη κοινωνική τάξη σε μια «κουλτούρα δικτύου βασισμένη σε αντιφατικές αρχές». Προβλέπει την ανάπτυξη ενός νεο-βιολογικού πολιτισμού και τεχνο-ουτοπίας.

Τέλος, ο Fahmi (Re-Conceiving The Urban Experience: Deconstructing the Built Environment: Design Experimentation within Public Spaces, 2002) υποστηρίζει πως αντί να προσπαθούν οι αστικολόγοι να εγγυηθούν την αθανασία μιας αρχιτεκτονικής σε ένα διαφορετικό μέσο, η στρατηγική τους θα έπρεπε να είναι η «μόλυνση» αυτής της αρχιτεκτονικής με άλλα μέσα και αρχές, έτσι ώστε να παραχθεί μια νέα και πιο δυνατή αστική εμπειρία. Επίσης αναφέρει πως η έμμεση ανθρώπινη «υπερεπιφάνεια» και η «δι-αρχιτεκτονική», με την έννοια της αναστροφής της αντιστροφής της χωρικότητας του κυβερνοχώρου, πρέπει να καταλάβουν τις συνεχείς και σχεδόν αδιάρρηκτες πλέον περιοχές του πραγματικού και του εικονικού αστικού χώρου. Συνεχίζοντας τον συλλογισμό του Fahmi, μπορούμε να αντιληφθούμε τις κυβερνοεπαυξήσεις του Deus Ex: Human Revolution ως το όχημα εκείνο για τα άτομα, που τους επιτρέπει να κινούνται πιο αποτελεσματικά και γρήγορα σε αυτές τις νέες αστικές υπερεπιφάνειες, πραγματικότητες και δυνατότητες, τις νέες οικονομικές και κοινωνικές αστικές εμπειρίες, που θα τους γλιτώσουν από

μια ζωή στο αφιλόξενο περιβάλλον του αστικού περιθωρίου. Παρόλα αυτά, θα δούμε πως και αυτές οι προσδοκίες τους ακυρώνονται, και αποδεικνύεται πως ο οποιοσδήποτε ανήκων κάτω της προνομιούχου αστικής τάξης, θα βρίσκεται πάντοτε ένα βήμα πίσω, και σε αυτήν την έκφραση νέου ατομικού ανταγωνισμού.

Η ύπαρξη των παραπάνω τόπων και μέσων εμπειρίας τους, προϋποθέτει λοιπόν την αποσυναρμολόγηση του νεωτερικού κανονιστικού πλαισίου αρχιτεκτονικής, κοινωνικής οργάνωσης και αστικής διακυβέρνησης, εν μέρει, αν και όχι εξ ολοκλήρου, και της ιστορικής μνήμης των τόπων αυτών, ή έστω της απαξίωσής τους.

Σε μια τέτοια δικτυακή, αποκεντρωμένη αλλά και ιστορικά κατακερματισμένη τοποθέτηση των πόλεων, δύναται να δημιουργηθεί ένα πολιτισμικό σοκ στα άτομα, μια εκτεταμένη και άκρως μεταδοτική -με όρους δικτυακής ηλεκτρονικής εισβολής- ασθένεια λήθης, που μπορεί να ανοίξει το δρόμο σε νέες μορφές αυταρχικών και απολυταρχικών καθεστώτων, με την κοινωνία πιο κατακερματισμένη και διαιρεμένη από ποτέ. Αυτόν τον κόσμο θα παρατηρήσουμε και στο Deus Ex: Human Revolution.

Μέρος Πρώτο: Το cyberpunk ως ρεύμα αστικής επιστημονικής φαντασίας

Η δημιουργία και η ιστορία του cyberpunk

Τι είναι το cyberpunk;

Μια περιστασιακή περιγραφή μπορεί να μιλήσει σε μια διαμάχη για cyborgs, όπλα λέιζερ, φώτα νέον και βροχερές βραδιές της πόλης. Αλλά πίσω από αυτήν την πρόσοψη του καινούριου και του χρωμίου, βρίσκεται ένα ολόκληρο πολιτιστικό κίνημα. Αποκρύπτει μια άθλια υποβόσκουσα επικράτηση του εγκλήματος, της διαφθοράς, του εταιρικού αυταρχισμού και των κινδύνων της ανεξέλεγκτης τεχνολογικής προόδου. Οι ουρανοξύστες εκτείνονται όσο το βλέπει το μάτι, και για κάθε λαμπρό κατάστημα ή τεχνολογία υψώνεται και ένας. Το εμπόριο προσφέρει τα πιο πρόσφατα gadgets που πλέον απευθύνονται στην ίδια τη βιολογική λειτουργία του ανθρώπου, και είναι εξίσου πιθανό να βρεθείτε σε ένα σκοτεινό δρομάκι που περιβάλλεται τόσο από φτώχεια, πορνεία και εθισμό, όσο και από μαύρη αγορά τέτοιων gadgets.

Η αφθονία των τεχνολογικών θαυμάτων και των ενθουσιωδών θιασωτών τους καθορίζει το επίπεδο ζωής και θνησιμότητας στις φτωχές παραγκουπόλεις των παγκόσμιων πόλεων και των εκτεταμένων μητροπόλεων ενός δυστοπικού μέλλοντος - το οποίο εγκλωβίζεται στον επικρατούντα και πιο θεμελιώδη ορισμό του cyberpunk: High Tech – Low Life, δηλαδή υψηλή τεχνολογία, χαμηλή ζωή.

Είναι εύκολο να καταλάβει κάποιος γιατί αυτά τα θέματα είναι τόσο δημοφιλή: φαίνεται ότι κάθε μέρα κάνουμε ένα βήμα πιο κοντά στις παραγωγές επιστημονικής φαντασίας που είδαμε στην τηλεόραση αλλά και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια: ρομποτικά όπλα, αυτοκινούμενα οχήματα, «έξυπνα» σπίτια, «έξυπνοι» άνθρωποι, δολοφονικά drones και μια οικονομία που οδηγείται από την ακόρεστη δίψα του καταναλωτικού υποκειμένου για το νεότερο, το πιο κομψό μηχάνημα.

Αυτά τα θέματα κυριαρχούν σε όλες τις μορφές τέχνης, από τα μυθιστορήματα έως τις ταινίες, από την τηλεόραση έως τα βιντεοπαιχνίδια, με πολλές επιρροές τόσο στην ψυχαγωγία, όσο και σε πολλές από τις τεχνολογίες που χρησιμοποιούμε σήμερα.

Το Cyberpunk λοιπόν, ένα από τα δημοφιλέστερα κινήματα της εποχής μας, είναι ένα σκέλος της επιστημονικής φαντασίας, που πραγματεύεται το κοντινό μέλλον και διερευνά ένα εντελώς διαφορετικό όραμα του μέλλοντος από τους προγόνους του.

Το είδος αγκαλιάζει τις πανκ και τις πρώτες υποκουλτούρες χάκερ, φέρνοντας στο φως τη διχοτομία ανάμεσα σε έναν κόσμο υψηλής τεχνολογίας που κατοικείται από ανθρώπους που στερούνται τις περισσότερες από αυτές τις πολυτέλειες που χαρακτηρίζουν και την πρόοδο της κοινωνίας στο σύνολό της.

Αυτή η κοσμοθεωρία αρχίζει ως τάση από την αυξανόμενη απαισιοδοξία στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και της δεκαετίας του '70.

Μετά την ηθική απελευθέρωση της εποχής της ελεύθερης αγάπης των παιδιών των λουλουδιών και την εμφάνιση της σύγχρονης κουλτούρας των ναρκωτικών, η Αμερική διαλύθηκε πολιτικά από τον ταραχώδη πόλεμο του Βιετνάμ, μια αμφιλεγόμενη προεδρία που κατέληξε σε παραίτηση κατόπιν του σκανδάλου που αποκαλύφθηκε, και μια έντονη, μη αυτολογοκρινόμενη, δυσπιστία για την ηθική της εξουσίας.

Το cyberpunk συχνά απεικονίζει μελλοντικές δυστοπίες όπου οι μεγάλες «πολυεθνικές» εταιρίες ασκούν περισσότερη δύναμη από τις κυβερνήσεις και ορίζουν τον κόσμο από τα ρετιρέ τους στους ψηλούς ουρανοξύστες, με θέα στους δρόμους όπου οι ήρωες του cyberpunk επιδιώκουν να κάνουν παράνομες δουλειές, είτε για αυτές τις εταιρείες, είτε εις βάρος τους.

Μερικοί μπορεί να είναι σε θέση να αντεπεξέλθουν κάνοντας χρήση προσθετικών ανθρώπινων μερών -κεντρικό χαρακτηριστικό του cyberpunk-, ανταλλάσσοντας οργανικά μέρη του σώματος με μηχανικές αντικαταστάσεις τους που τα καθιστούν ισχυρότερα, ταχύτερα ή πιο καλά συντονισμένα με την ανεμπόδιστη έκταση του κυβερνοχώρου στη ζωή, την οποία μπορούν να παίξουν κυριολεκτικά στα ακροδάκτυλά τους.

Ωστόσο, αυτοί οι άνθρωποι που έχουν ενισχυθεί μηχανικά, δεν ξέρουμε αν εξακολουθούν να είναι άνθρωποι, με τη σημερινή εξελικτική έννοια, ή αν αποτελούν την επόμενη φάση της ανθρώπινης εξέλιξης, εντός πάντα μιας μετανεωτερικής αστικής πραγματικότητας της φαντασίας. Το cyberpunk έχει ως κεντρικό άξονά του αυτά ακριβώς τα ερωτήματα: πόσο και πού θολώνει η διαχωριστική γραμμή μεταξύ ανθρώπου και μηχανής, πού σταματά ο άνθρωπος να έχει αμιγή οντολογικά χαρακτηριστικά ενός τέτοιου.

Σε αντίθεση με τους πιο αισιόδοξους προκατόχους της επιστημονικής φαντασίας, το cyberpunk μας έδειξε τη σκοτεινή πλευρά του κοντινού μέλλοντος μέσα στο σκοτάδι της δυστοπικής πραγματικότητας της παγκόσμιας πόλης, αποκαλύπτοντας τις επικίνδυνες παρενέργειες του «φαρμάκου» του φουτουρισμού και της ανεξέλεγκτης εφαρμογής της τεχνολογίας στον άνθρωπο.

Ενώ η ανθρωπότητα ακόμη σκούπιζε τις ζεστές στάχτες του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου, μαθηματικοί και φιλόσοφοι επισήμαιναν την άνοδο της κυβερνοτεχνολογίας στη σύγχρονη ζωή. Οι νέες εφευρέσεις έγιναν πιο εμφανείς στην καθημερινή ζωή και αποτέλεσαν θαυμαστά εμπνευσμένα οράματα για το μέλλον, όπως και για την προσφορά στην ανθρωπότητα.

Αυτός ο τρόπος σκέψης ενέπνευσε ένα νέο κύμα συγγραφέων και καλλιτεχνών, πολλοί από τους οποίους χρησιμοποίησαν αυτές τις εξελίξεις της εποχής για να προβλέψουν πώς θα ήταν η ζωή μας στο μέλλον. Εξερευνήθηκε το ερώτημα του τι είναι άνθρωπος και τι διαφορά έχει από μια αίσθηση, ή μια αδιάφορη μηχανή χωρίς συναισθήματα και ενσυναίσθηση. Αυτές οι ιδέες ήταν και οι σπόροι από τους οποίους φύτρωσε το cyberpunk.

Παρόλο που οι οικιακές ηλεκτρονικές παιχνιδιομηχανές ήταν ακόμα πρωτόγονες, η έννοια της τεχνητής νοημοσύνης ήταν στο πνεύμα της δεκαετίας του 1970. Υπερπολογιστές και η λεπτή κόκκινη γραμμή ανάμεσα στην επιστημονική ηθική και την ανθρώπινη καταστροφή, αποτέλεσαν κεντρικό μοτίβο σεναρίων πάρα πολλών παραγωγών του θεάματος, όπως οι ταινίες Jurassic Park¹, Westworld² κ.ά. Ειδικά η δεύτερη αποτελεί και μια

¹ [https://en.wikipedia.org/wiki/Jurassic_Park_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Jurassic_Park_(film))

τρομακτική ματιά στην ηθική αδιαφορία που εμφανίζεται σε εκείνους που θεωρούνται λιγότερο από άνθρωποι, συγκεκριμένα στα ρομπότ – ανδροειδή που χρησιμοποιούνται στην ταινία από αντικείμενα του σεξ έως ζωντανό σκοπευτικοί στόχοι, πάντα υπό τον απόλυτο έλεγχο των θνητών κυρίων τους. Όταν όμως παρουσιάζεται μια δυσλειτουργία στα συστήματα τεχνητής νοημοσύνης, οι ρόλοι αλλάζουν και τα θέατρα δράσης και διασκέδασης των ανθρώπων, μετατρέπονται σε σφαγεία: Τα μέχρι πρότινος ανίσχυρα -ή μάλλον, ελεγχόμενα πανίσχυρα- ανδροειδή γίνονται οι κυνηγοί, και οι μέχρι πρότινος κυνηγοί τους, κυνηγημένοι.

Το θρίλερ επιστημονικής φαντασίας του Κάμερον, *The Terminator*³, έρχεται μια δεκαετία αργότερα. Ακολουθούν ταινίες σχεδόν σπλαχνικών εξερευνήσεων ενός κακοποιημένου μέλλοντος, γεμάτες με ιπτάμενα αυτοκίνητα, μεγαλουπόλεις, δολοφονίες και μυστήριο. Οι σκοτεινές προοπτικές της φαντασίας τότε είχαν επηρεάσει αναμφίβολα το δυστοπικό σκηνικό του θεάματος της δεκαετίας του 2000, όπως αυτό μετέπειτα αποτυπώθηκε σε μια Αμερική τοξική, μια ανθρωπιστικά χέρσα περιοχή, που χαρακτηρίζεται από κολοσσιαίες εκτάσεις παγκόσμιων πόλεων.

Ο *Judge Dredd*⁴, είναι ένας από τους πιο εικονικούς χαρακτήρες που έχουν σχεδιαστεί ποτέ, είναι αποκύημα αυτής ακριβώς της σχολής του cyberpunk, μια βάνουση απεικόνιση της επιβολής του νόμου, μιας ολοκληρωτικής κυβέρνησης και ενός πλαστού δικαστικού συστήματος, όλα σε ένα: δικαστής, σώμα ενόρκων και εκτελεστής. Αυτές ήταν οι πρώτες κινηματογραφικές επιρροές που θα έδιναν τις βάσεις για το cyberpunk ως αυτόνομο είδος, διαφορετικό από την επιστημονική φαντασία.

Ονόματα όπως ο *Bruce Sterling*⁵, ο *Walter Jon Williams*⁶, και ιδιαίτερα ο *William Gibson*⁷ ο οποίος θεωρείται ο πατέρας του είδους, ήταν σημαντικοί

² [https://en.wikipedia.org/wiki/Westworld_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Westworld_(film))

³ [https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_\(franchise\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Terminator_(franchise))

⁴ Ο αρχικός χαρακτήρας σε κόμικ https://en.wikipedia.org/wiki/Judge_Dredd και μετέπειτα οι ταινίες του 1995 [https://en.wikipedia.org/wiki/Judge_Dredd_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Judge_Dredd_(film)) και του 2012 <https://en.wikipedia.org/wiki/Dredd>

⁵ Απο τους «πατέρες» συγγραφείς του cyberpunk https://en.wikipedia.org/wiki/Bruce_Sterling

⁶ Ομοίως https://en.wikipedia.org/wiki/Walter_Jon_Williams

στην εξέλιξη της πρώιμης λογοτεχνίας cyberpunk, με διηγήματα με θέμα την τεχνολογία, που δημοσιεύθηκαν στο περιοδικό Omni⁸ στις αρχές της δεκαετίας του '80.

Ο Blade Runner⁹ έχτισε τον πρωταγωνιστή του ως τραχύ ντετέκτιβ όπως ο κλασικός νουάρ: μαύρο παλτό, απαίσιο παράστημα και όλο το πακέτο του αντήρωα. Η πλοκή της ταινίας και ο χαρακτήρας του, εμβληματικά για τη μετέπειτα εξέλιξη του είδους: Το μέταλλο και το νέον διαπερνούν τον μαυρισμένο ορίζοντα του μελλοντικού Λος Άντζελες. Όλη η πόλη μοιάζει με κάτι από ένα όνειρο, ή ίσως από έναν εφιάλτη, που δεν έχει τελειώσει ακόμη. Δίνεται η εντύπωση πως οι ουρανοξύστες και οι αστικές υποδομές τελούν σε φάση καταστροφής σε αργή κίνηση, με θύλακες πυρκαγιάς από τις κορυφές, σαν ολόκληρη η πόλη να είναι ένα μεγάλο, οργανικά κινούμενο εργοστάσιο από μόνη της, μια αυθύπαρκτη παρουσία. Τα ιπτάμενα αυτοκίνητα, τα φώτα νέον και οι τεράστιοι ηλεκτρονικοί πίνακες διαφημίσεων στοιχειώνουν τα φαινομενικά απύθμενα βάθη της πόλης. Επικρατεί πάντα νύχτα, το τοπίο είναι πάντα υγρό ή βροχερό. Ήταν κάποτε μια πόλη που δεν κοιμόταν ποτέ, αλλά που πλέον είναι μια -όχι και τόσο- ωραία κοιμωμένη.

Όλα στο Blade Runner παίρνουν ένα είδος διαχρονικής αίσθησης, με δεκαετίες μόδας, αναχρονιστική αρχιτεκτονική και οχήματα με προηγμένη τεχνολογία, αλλά στυλιζαρισμένα κατά τα αυτοκίνητα της δεκαετίας του '40 και του '50. Ένα αληθινό Λος Άντζελες προωθημένο στο χρόνο της φαντασίας. Η λεπτομέρεια πέρασε στα οπτικά εφέ της ταινίας, που περιλάμβαναν σε μακέτα μια ολόκληρη μικρογραφία της πόλης. Η σκηνή, μια μελλοντική Γη με αποικίες εξωκόσμιες που χρειάζονται ένα προηγμένο και αναλώσιμο εργατικό δυναμικό, δηλαδή τα κυβερνογενετικά ανδροειδή που δημιουργήθηκαν. Στην αρχή είναι μια τέλεια λύση, αλλά τελικά αναπτύσσεται ένα ελάττωμα στον σχεδιασμό, και τα ανδροειδή αναπτύσσουν συναισθήματα και γίνονται

⁷ Ο ιδρυτής του cyberpunk ρεύματος και θεμελιωτής της εισαγωγής του όρου «κυβερνοχώρος» στη λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας https://en.wikipedia.org/wiki/William_Gibson

⁸ Το περιοδικό Omni ασχολείτο με τον χώρο της επιστημονικής φαντασίας και της επιστήμης [https://en.wikipedia.org/wiki/Omni_\(magazine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Omni_(magazine))

⁹ Το πιο σημαδιακό έργο cyberpunk στον κινηματογράφο, έως και σήμερα https://en.wikipedia.org/wiki/Blade_Runner

επικίνδυνα ασταθή. Η μόνη λύση για αυτό το πρόβλημα είναι να σταλούν Blade Runners, εξειδικευμένοι κυνηγοί, ώστε να «αποσυρθούν» αυτά τα επικίνδυνα ανδροειδή, για τη διαφοροποίηση των οποίων από τους ανθρώπους και τον εντοπισμό τους είναι αναγκαία η χρησιμοποίηση ενός ειδικού μηχανήματος τεχνητής νοημοσύνης, κάτι που έρχεται σε ευθύ συνειρμό με το πραγματικό τεστ που πρότεινε ο επιστήμονας υπολογιστών Alan Turing¹⁰ τη δεκαετία του 1950, σχεδιασμένο για να εκτιμήσει την ικανότητα μιας τεχνητής νοημοσύνης της ανθρώπινης γνώσης. Το Blade Runner παίρνει τα θέματα που εκδηλώθηκαν στις πρώτες διηγήσεις του cyberpunk και με τόλμη παίζει μαζί τους. Η ταινία, όπως το μυθιστόρημα στο οποίο βασίστηκε, θέτει την ερώτηση: Τα ανδροειδή που περπατούν ανάμεσά μας έχουν ελπίδες και φόβους, όνειρα και επιθυμίες; Τι διαφοροποιεί τον άνθρωπο από τη μηχανή, ή ακόμα περισσότερο, μπορεί μια μηχανή να γίνει ανθρώπινη ή είναι απλώς προγραμματισμένοι, άψυχοι, κατασκευασμένοι εργαζόμενοι του νέου καταμερισμού εργασίας και οργανικά στοιχεία των μετανεωτερικών μεγαλουπόλεων και της παραγωγής τους, ένα άθροισμα γραμμών ηλεκτρονικού κώδικα; Αν και αυτή η μελλοντική εξερεύνηση της ανθρωπότητας του Blade Runner δεν ήταν ακριβώς αυτό που ήταν στη μόδα για το κοινό του 1982, αυτή η βόμβα επιτυχίας σε κόψιμο εισιτηρίων κατέστη ένα απόλυτο κλασικό δημιούργημα με την πάροδο του χρόνου. Το Blade Runner παραμένει ένα από τα πιο διάσημα κινηματογραφικά αριστουργήματα όλων των εποχών και έχει γίνει αντικείμενο μίμησης από αμέτρητα cyberpunk έργα μέχρι σήμερα.

Στη σφαίρα της λογοτεχνίας, τώρα: Το καλοκαίρι του 1982 όποτε και το Blade Runner έκανε θραύση, ο William Gibson είχε τελειώσει περίπου το ένα τρίτο του Neuromancer¹¹. Το Neuromancer ακολουθεί τον πρώην χάκερ, Case, σε ένα πτωτικό σπινάλ, αφού το σώμα του είναι μόνιμα κατεστραμμένο και δεν είναι πλέον σε θέση να κάνει το ένα πράγμα στο οποίο ήταν καλός: να ελέγχει

¹⁰ Ο θεμελιωτής της επιστήμης των ηλεκτρονικών υπολογιστών και της τεχνητής νοημοσύνης https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Turing

¹¹ Το γνωστότερο έργο του William Gibson. Εκτυπώθηκε σε βιβλίο, παίχτηκε ραδιοφωνικά από το BBC και μετενσαρκώθηκε και σε ηλεκτρονικό παιχνίδι <https://en.wikipedia.org/wiki/Neuromancer>

τον κυβερνοχώρο που συνδέει όλους τους υπολογιστές του κόσμου, πολίτες, χάκερ και εταιρείες. Είναι αυτό το έντονο όραμα για το μέλλον που περιγράφει μόνιμα τις αρχές του cyberpunk. Στα βιβλία του Gibson έχουμε μια βρώμικη μητροπολιτική ζώνη που καλύπτει τη μισή ανατολική ακτή, γεμάτη με ποταπές ζωές, οργανωμένο έγκλημα, ηδονισμό και αυξημένες ικανότητες ελέγχου και χάκινγκ στον κυβερνοχώρο. Ο Case αποδέχεται μια «δουλειά» και με την έτερη ηρωίδα προετοιμάζονται για την αποστολή της ζωής τους, ενώ σε όλο το μυθιστόρημα εμπλέκεται μια οντότητα με τεχνητή νοημοσύνη και με δική της ατζέντα. Το όραμα του Gibson για το μέλλον θα καθιερώσει πολλά σημεία και μοτίβα που συχνά αναπαράγονται από τα cyberpunk έργα. Τελικά το βιβλίο θα πωλούσε περισσότερα από 6,5 εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως. Το σκέλος της neo-noir κουλτούρας που καθιερώθηκε με το Neuromancer αποκρυστάλλωσε και τις βασικές αρχές του cyberpunk, την ατμόσφαιρα που θα επικρατούσε σε αυτό για τις επόμενες δεκαετίες.

Στα μέσα της δεκαετίας του 1980 υπήρξε μια έκρηξη έργων cyberpunk σε όλα τα φάσματα της βιομηχανίας της διασκέδασης. Από βιβλία και ταινίες του Hollywood, έως επιτραπέζια και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ταινίες όπως το RoboCop¹², που βρίσκονται στο έρημο πια τοπίο του Ντιτρόιτ, αγκαλιάζουν πολλά θέματα του cyberpunk, όπως ο τρανσάνθρωπισμός και η ταξική πάλη. Τα βιντεοπαιχνίδια ήταν πολύ πίσω από αυτό που οι ταινίες μπορούσαν να κάνουν αφηγηματικά στη δεκαετία του 1980, αλλά η προσπάθεια μετέπειτα τα έφερε στην αιχμή του δόρατος του είδους.

Στην άλλη πλευρά του κόσμου, η Ιαπωνία πήρε την αισθητική του Blade Runner τη δεκαετία του '80 και οι δεκαετία του 90 ήταν γεμάτη κλασικό anime με έντονα θέματα cyberpunk. Ο Hideo Kojima¹³, πχ., δημιουργός ηλεκτρονικών παιχνιδιών, φημίζεται για τη σειρά Metal Gear¹⁴. Με την άνοδο της τεχνολογίας, τα βιντεοπαιχνίδια θα εξελιχθούν αρκετά ώστε να παλεύουν για μεγάλο μερίδιο της πίτας της επιτυχίας του είδους. Αργότερα, παιχνίδια -

¹² Η ταινία ασχολείται επίσης με το Ντιτρόιτ, όπως και το Deus Ex <https://en.wikipedia.org/wiki/RoboCop>

¹³ Ο Kojima χαρακτηρίζεται ως ένας «καλλιτέχνης» του είδους και έχει δημιουργήσει παιχνίδια που άφησαν εποχή στο gaming στερέωμα https://en.wikipedia.org/wiki/Hideo_Kojima

¹⁴ <https://www.konami.com/mg/archive/mgs/>

ογκόλιθοι της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θα εμφανιστούν από εταιρείες με τεράστιο προϋπολογισμό, όπως τα Fallout¹⁵, BioShock¹⁶, Deus Ex.

¹⁵ Steampunk παιχνίδι ρόλων που τοποθετείται σε μια υποθετική μετααποκαλυπτική Αμερική κατά τον Ψυχρό πόλεμο [https://en.wikipedia.org/wiki/Fallout_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fallout_(series))

¹⁶ Ορόσημο για την gaming βιομηχανία, καλλιτεχνικά κορυφαίο παιχνίδι ρόλων με ισχυρό το στοιχείο της ηθικής [https://en.wikipedia.org/wiki/BioShock_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/BioShock_(series))

Στυλ και Σύνθεση

Το Blade Runner μπορεί να θεωρηθεί ως ένα βασικό παράδειγμα του στυλ και του μοτίβου του cyberpunk. Τα βιντεοπαιχνίδια, τα επιτραπέζια παιχνίδια και τα παιχνίδια ρόλων συχνά παρουσιάζουν ιστορίες που επηρεάζονται σε μεγάλο βαθμό από τη γραφή και τις ταινίες του cyberpunk. Ξεκινώντας στις αρχές της δεκαετίας του 1990, ορισμένες τάσεις στη μόδα και τη μουσική χαρακτηρίστηκαν επίσης ως cyberpunk. Το Cyberpunk εμφανίζεται επίσης εμφανώς σε anime και manga (ιαπωνικό cyberpunk).

Οι συγγραφείς του cyberpunk τείνουν να χρησιμοποιούν στοιχεία από την φαντασία του αστικού εγκλήματος –ιδιαίτερα την αστυνομική μυθοπλασία και το noir– και τη μεταμοντέρνα πεζογραφία για να περιγράψουν μια συχνά δυστοπική, υπόγεια πλευρά μιας ηλεκτρονικής κοινωνίας. Το όραμα του είδους για ένα προβληματικό μέλλον αποτελεί συχνά την αντίθεση των γενικά ουτοπικών οραμάτων του μέλλοντος, που είναι δημοφιλή στις δεκαετίες του 1940 και του 1950. Στο cyberpunk, μεγάλο μέρος της δράσης πραγματοποιείται στο διαδίκτυο, στον κυβερνοχώρο, θολώνοντας τη γραμμή μεταξύ φυσικής και εικονικής πραγματικότητας. Ένα τυπικό μοτίβο είναι η άμεση σύνδεση μεταξύ του ανθρώπινου εγκεφάλου και των υπολογιστικών συστημάτων. Οι σταθερές του Cyberpunk είναι δυστοπίες με διαφθορά, τεχνολογία, υπολογιστές και σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι γιγαντιαίες πολυεθνικές εταιρείες έχουν ως επί το πλείστον αντικαταστήσει τις κυβερνήσεις ως κέντρα πολιτικής, οικονομικής, ακόμη και στρατιωτικής δύναμης. Η οικονομική και τεχνολογική κατάσταση της Ιαπωνίας και της Ασίας γενικότερα είναι ένα συνηθισμένο θέμα στη βιβλιογραφία του Cyberpunk της δεκαετίας του '80. Το Cyberpunk συχνά τοποθετείται σε αστικά, τεχνητά τοπία και το σκηνικό με τα φώτα της πόλης που υποχωρούν, χρησιμοποιήθηκε ως βασικό μοτίβο του είδους. Τα αστικά τοπία του Χονγκ Κονγκ και της Σαγκάης είχαν σημαντικές επιρροές στο αστικό υπόβαθρο, την ατμόσφαιρα και τις εικόνες σε πολλά έργα cyberpunk όπως το Blade Runner. Ο Ridley Scott οραματίστηκε το cyberpunk τοπίο του Λος Άντζελες στο Blade Runner, σαν να είναι "Χονγκ Κονγκ σε μια πολύ κακή μέρα".

Κοινωνία και κυβέρνηση

Το Cyberpunk μπορεί να έχει ως στόχο να προκαλεί ανησυχία στους αναγνώστες και να τους καλεί σε κοινωνική δράση. Εκφράζει συχνά μια υποβόσκουσα αίσθηση εξέγερσης, υποδηλώνοντας ένα είδος πολιτιστικής επανάστασης στην επιστημονική φαντασία. Σύμφωνα με τα λόγια του συγγραφέα και κριτικού David Brin¹⁷:

“... μια πιο προσεκτική ματιά [στους συγγραφείς του cyberpunk] αποκαλύπτει ότι σχεδόν πάντα απεικονίζουν μελλοντικές κοινωνίες στις οποίες οι κυβερνήσεις έχουν γίνει κακοήθεις και αξιολύπητες ... Δημοφιλείς ιστορίες επιστημονικής φαντασίας από τους Γκίμπσον, Ουίλιαμς, Κάντιγκαν και άλλους, απεικονίζουν τις συσσωρεύσεις πολιτικής εξουσίας τον επόμενο αιώνα, αλλά σχεδόν πάντα αυτή βρίσκεται στα μυστικά χέρια μιας πλούσιας ή εταιρικής ελίτ».

Οι ιστορίες του Cyberpunk έχουν επίσης θεωρηθεί ως φανταστικές προβλέψεις για την εξέλιξη του διαδικτύου. Οι πρώτες περιγραφές ενός παγκόσμιου δικτύου επικοινωνιών ήρθαν πολύ πριν το World Wide Web γνωρίσει τη συνειδητοποίηση των χρηστών του.

¹⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/David_Brin

Η πόλη της φαντασίας του κοντινού μας μέλλοντος: High tech, low life

Το cyberpunk αναπτύχθηκε στις δεκαετίες του 1980 και του 1990 με έντονο ενδιαφέρον για τις αστικές περιοχές. Η ανάγνωση κάποιων σημαντικών μυθιστορημάτων cyberpunk δείχνει τον τρόπο με τον οποίο οι ιδέες της αστικής θεωρίας, όπως η ιδέα των παγκόσμιων πόλεων, των πόλεων ως συστήματα επικοινωνίας και η σχολή αστικών μελετών του Λος Άντζελες, έχουν ενσωματωθεί σε αυτήν την πτυχή της επιστημονικής φαντασίας.

Ο Mike Davis (1998) αναφέρεται στις φανταστικές καταστροφές της Νότιας Καλιφόρνιας, υποστηρίζοντας ότι προδίδουν μια υποκείμενη κοινωνική ανησυχία που οι θεσμικοί θύνοντες και εμπλεκόμενοι έχουν αγνοήσει για πολύ καιρό.

Αναδυόμενο τη δεκαετία του 1980, το cyberpunk συνδύασε την «ένταση της όρασης» με την ιδιαίτερη προσοχή του στα πολιτιστικά στοιχεία (Abbott, 2006). Συνδυάζει ιδέες για τις δυνατότητες των νέων τεχνολογιών με έμφαση στην αστική ζωή και το noir. Οι ήρωες της πρώιμης cyberpunk μυθοπλασίας είναι χάκερς, παραιτημένοι μπάτσοι, περιθωριακοί τύποι και κάποιες φορές νεαρές γυναίκες του δρόμου. Οι αντίπαλοί τους είναι διεφθαρμένα στελέχη πολυεθνικών, κακοί μπάτσοι και κοινωνιοπαθή υποκείμενα σε καίριες θέσεις. Δίδεται κατά κανόνα ιδιαίτερη προσοχή στις λεπτομέρειες της καθημερινής ζωής, γιατί αυτή άλλωστε είναι στην ουσία και η κουλτούρα του cyberpunk, η οποία ταυτίζεται με τη σύγχρονη ζωή στην πόλη: γλώσσα, μόδα, αρχιτεκτονική, ναρκωτικά, πάθη. Η αφήγηση είναι πάντα σε έντονους ρυθμούς, όσο πυκνός είναι και ο χρόνος σε μια παγκόσμια πόλη. Μερικοί από τους πρωταγωνιστές είναι cyborgs (ανθρωποειδή) με φυσικές και νευρικές βελτιώσεις. Μερικές φορές το δίκτυο υπολογιστών δημιουργεί τη δική του συνείδηση μέσω της ανάπτυξης της τεχνητής του νοημοσύνης. Στη δεκαετία του 1990, μερικοί συγγραφείς πρόσθεσαν τη νανοτεχνολογία και τον χειρισμό βιολογικά κωδικοποιημένων πληροφοριών σε ηλεκτρονικά συστήματα δεδομένων.

Το κοινό ενδιαφέρον σε κάθε περίοδο του cyberpunk παραμένει η διερεύνηση των επιπτώσεων των τεχνολογιών σε συνάρτηση με την ανθρωπίνη κοινωνική (ή αντικοινωνική) συμπεριφορά. Ο William Gibson, όπως προαναφέρθηκε, είναι ο πιο γνωστός από τους συγγραφείς του cyberpunk. Ξεκινώντας με το *Neuromancer* το 1984, ξεκίνησε μια σειρά από μυθιστορήματα σχετικά με αντήρωες της μετανεωτερικότητας, όπως cowboys των υπολογιστών ή σαμουράι των δρόμων, που κινούνται μεταξύ εικονικών και φυσικών υπόκοσμων. Ένα αστικό περιβάλλον που οι θεωρητικοί της παγκόσμιας πόλης θα βρουν πολύ οικείο, καθώς οι ιστορίες του cyberpunk ακολουθούν κι αυτές την αυξανόμενη κλίμακα των παγκόσμιων ροών αγαθών, των κεφαλαίων και της εργασίας, υποστηρίζοντας ότι η παγκόσμια οικονομία συγκεντρώνεται σε έναν μικρό αριθμό παγκόσμιων πόλεων (Sassen 1991, 2001). Οι παγκόσμιες πόλεις αποτελούν «έναν ιστό ηλεκτρονικών αγωγών και αεραγωγών σε ολόκληρο τον κόσμο» (Savitch & Kantor, 2002) και όσο μεγαλύτερη είναι η ευρύτητα των τηλεπικοινωνιών, υποστηρίζουν θεωρητικοί όπως ο David Harvey (1989) και Manuel Castells (1989), τόσο μεγαλύτερη είναι η συγκέντρωση των λειτουργιών ελέγχου και η συνακόλουθη δύναμη των παγκόσμιων πόλεων. Το cyberpunk αναπτύχθηκε ταυτόχρονα με τις θεωρίες της παγκόσμιας πόλης, και οι συγγραφείς του είδους έχουν τοποθετήσει τις ιστορίες τους στις παγκόσμιες πόλεις του Τόκιο, της Νέας Υόρκης και του Λονδίνου, όπως και σε παλαιά βιομηχανικά κέντρα με χαμένη αίγλη, στην περίπτωση του *Deus Ex: Human Revolution*, του Detroit. Αυτά είναι τα κέντρα λήψης αποφάσεων και εξουσίας, εκεί δρουν τα υποκείμενα, οι (αντι)ήρωες και οι παίκτες των cyberpunk παιχνιδιών. Κέντρα όπου συντελείται η κοινωνική εξέγερση, η αλλαγή, η οικονομική και κοινωνική μετάλλαξη. Παρέχουν ταυτόχρονα μεγάλες ευκαιρίες αλλά και θανατηφόρους κινδύνους, μεγάλες ανατροπές και πολύ πυκνή δράση (Abbott, 2006).

Το cyberpunk του 21^{ου} αιώνα περιστρέφεται γύρω από την οικονομία του Ειρηνικού. Οι πρωταγωνιστές πετούν από τη μια άκρη του ωκεανού στην άλλη, όπως και ο παίκτης θα κάνει στο *Deus Ex: Human Revolution*, για να βρεθεί από τη Βόρεια Αμερική στη Heng Sha. Το cyberpunk κάνει κτήμα του,

επίσης, τον κόσμο του Mike Davis (1990, 1998) για τη δυστοπία της νότιας Καλιφόρνια, για ένα φτωχό, κατακερματισμένο Λος Άντζελες που εκτείνεται πέρα από το φαντασιακό δημιούργημα των σχεδιαστών του και που είναι μια αγαπημένη πόλη του δυστοπικού μέλλοντος του cyberpunk, με χαρακτηριστικό παράδειγμα την ταινία Blade Runner. Το μελλοντικό Λος Άντζελες κινείται σε ακόμη βαθύτερες διαιρέσεις και κατακερματισμούς από ό,τι εκτιμούν οι Sassen και Castells, με μια προστατευμένη, περιφραγμένη ελίτ, μια περιθωριοποιημένη και αγωνιζόμενη μεσαία τάξη και μια μάζα άγριων φτωχών ανθρώπων, λούμπεν στοιχείων μέσα σε μια κατά τα άλλα απαστράπτουσα, στη βιτρίνα της, πόλη.

Τα δυστοπικά κλασικά μετρούν περισσότερο από έναν αιώνα ιστορίας, όπως από το 1927 το Metropolis του Fritz Lang¹⁸ και το 1975 το μυθιστόρημα High-Rise του J. G. Ballard¹⁹, έως τις ταινίες Blade Runner (1982) ή The Matrix (1999)²⁰ και ακόμη παραπέρα. Σε αυτά, η εικόνα του κατακόρυφα ανεπτυγμένου αστικού τοπίου έχει κυριαρχήσει τόσο στην επιστημονική φαντασία που έχει καταστεί σχεδόν κλισέ. Ασφαλώς, σε ολόκληρη την ιστορία του είδους, οι πόλεις τείνουν να λειτουργούν ως εξαιρετικά παρόμοια οράματα. Κατακόρυφες, μοιάζουν με οικοδομήματα που κατοικούνται από κυρίαρχες ελίτ και υψώνονται ψηλά πάνω από τους αστικούς δρόμους. Ο δηλητηριώδης αέρας τους έχει κάνει να αγκυροβολήσουν στην κορυφή κάποιας απίθανα υψηλής δομής, που βρίσκεται ασφαλώς μακριά και πάνω από τον καπνό και την αιθαλομίχλη. Καταπιεσμένοι υπηρέτες του συστήματος, οι εργαζόμενοι νιώθουν την κόπωση και την αέναη απελπισία στο βάθος αυτής της πόλης-μηχανής. Η πολιτική αντίσταση ή η επανάσταση, αναπόφευκτα τείνουν να επικεντρώνονται στις προσπάθειες να αποφύγει το καταπιεσμένο νέο προλεταριάτο τις αρχιτεκτονικές και τις τεχνολογίες ελέγχου. Σε έναν κόσμο με φαινομενικά ατελείωτες, πολύ πραγματικές καταστροφές, ωστόσο, τέτοιες φαντασιώσεις αναπόφευκτα καταρρέουν. Τα οράματα της δυστοπικής

¹⁸ Το αριστούργημα για τη φουτουριστική αστική δυστοπία [https://en.wikipedia.org/wiki/Metropolis_\(1927_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Metropolis_(1927_film))

¹⁹ [https://en.wikipedia.org/wiki/High-Rise_\(novel\)](https://en.wikipedia.org/wiki/High-Rise_(novel))

²⁰ Η γνωστή ταινία επιστημονικής φαντασίας που έφερε επανάσταση στη δημιουργία ειδικών εφέ https://en.wikipedia.org/wiki/The_Matrix

επιστημονικής φαντασίας διαγράφονται όλο και περισσότερο, μέσω μιας διεστραμμένης αντιστροφής των γεγονότων που συνοδεύουν πραγματικές καταστροφές. Οι πόλεις της επιστημονικής φαντασίας, ενώ είναι φουτουριστικοί αστικοί μύθοι, αναπόφευκτα αντικατοπτρίζουν τις σύγχρονες κοινωνικές ανησυχίες. Είναι επίσης, καθοριστικής σημασίας εικόνες για τη σύσταση των πραγματικοτήτων των σύγχρονων πόλεων. Σύγχρονες απεικονίσεις μελλοντικών πόλεων σε ταινίες, βιντεοπαιχνίδια, αρχιτεκτονική και αλλού, αντί να αντανakλούν τους ζωντανούς κόσμους των πραγματικών, χτισμένων πόλεων, πολύ συχνά γίνονται κυρίαρχη εμπειρία η οποία, με τη σειρά της, διαμορφώνει δυναμικά την μετέπειτα παραγωγή των ίδιων των αστικών τοπίων.

Τα αστικά τοπία επιστημονικής φαντασίας αφορούν σε πραγματικές και φανταστικές πόλεις, σημαντικές ευκαιρίες και προκλήσεις για σύγχρονους αστικούς μετασχηματισμούς. Περιστασιακά, όπως και με το 1984 του Όργουελ²¹, καταλήγουν να πλαισιώνουν ένα σύνολο γενικής αμφισβήτησης του υπάρχοντος πολιτικού κατεστημένου. Αναδεικνύουν τους αγώνες ενάντια στην εντατικοποίηση εργασίας και του φετίχ της επιτήρησης σε όλο τον κόσμο, ενάντια στην αόρατη φιγούρα του «Big Brother» και περιγράφουν ευρέως τις τάσεις στην παγκόσμια επιτήρηση ως «Όργουελλιανές». Η ταινία *Minority Report* του 2002 του Στίβεν Σπίλμπεργκ²², όπως και το *Blade Runner*, έχουν γίνει επίσης πρότυπο και σημείο αναφοράς για όσους αναλύουν και αμφισβητούν την ανάπτυξη πολλών τύπων προληπτικών συστημάτων παρακολούθησης που κατά κανόνα έχουν νομικά συνυφαστεί και δικαιολογηθεί ως ένα σκέλος του «πολέμου κατά της τρομοκρατίας».

Μέσα στην τάση του κάθετου γιγαντισμού στις πόλεις της επιστημονικής φαντασίας, έρχεται και η αμφισβήτηση για την ακολουθούμενη πολιτική στις πραγματικές πόλεις. Τα αστικά τοπία της Καλιφόρνια γίνονται αντικείμενο ευθείας κριτικής από τον Mike Davis σε βιβλία του όπως το *City of Quartz* και η *Οικολογία του Φόβου*. Με μια σχεδόν αποκαλυπτική ρητορική,

²¹ Άλλο ένα εμβληματικό δυστοπικό κλασικό https://en.wikipedia.org/wiki/Nineteen_Eighty-Four

²² [https://en.wikipedia.org/wiki/Minority_Report_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Minority_Report_(film))

δείχνει να επηρεάζεται σαφώς από το ποίη και την επιστημονική φαντασία. Ο Davis πάντως, επικρίνει τους τρόπους με τους οποίους το Blade Runner αναπαρέστησε τη δυστοπική απεικόνιση των υπερεθνικών καθεστώτων και των ριζικών ανισοτήτων στις αστικές αλλαγές, παρομοιάζοντας αυτήν την εξέλιξη με το Los Angeles στα τέλη της δεκαετίας του 1980. Όπως έγραψε ο ίδιος το 1990, «Τώρα θεωρώ δεδομένη τη σκοτεινή εικόνα του Blade Runner ως πιθανό, αν όχι αναπόφευκτο, σημείο της πόλης (LA) του ήλιου». Ο Davis δεν πείθεται από τις εικασίες ότι το Blade Runner είναι ένα απλό δυστοπικό alter ego του LA, παρόλο που η ταινία τοποθετείται σε αυτήν την πόλη (το 2019). Ο Davis είναι ιδιαίτερα προβληματισμένος για την κλισέ χρήση της καθετοποίησης της επιστημονικής φαντασίας και στην εικόνα της μελλοντικής πόλης που βασίζεται απλώς στην ιδέα του «Όλα διογκώθηκαν σε τεράστιες αναλογίες και εξαιρετικά πέρα από το μέτρο», αναδεικνύοντας έτσι πιθανότατα και ένα ενδογενές στοιχείο της αμερικανικής κουλτούρας μεγαλομανίας και επιδειξιομανίας. Ένα τελευταίο ζήτημα είναι ότι πολλά αστικά τοπία επιστημονικής φαντασίας που προσφέρονται στο σενάριο ως δυστοπικές πόλεις, προσφέρουν μια αίσθηση ύπαρξης γοητευτικών δυνατοτήτων, που θολώνουν τη συζήτηση για τις κοινωνικές ανισότητες σε αυτά τα περιβάλλοντα. Στις αρχές της δεκαετίας του 1980, οι δυτικοί σχεδιαστές και αρχιτέκτονες βρίσκονταν στο μεταίχμιο μιας στείρας λειτουργικής νεωτερικής πόλης και ενός οράματος για μια αστική ουτοπία, φιλική προς τους πεζούς και με ζωντανούς αστικούς δημόσιους χώρους. Κατά την άσκηση κριτικής του Davis, όταν το 1982 το Blade Runner έκανε τη θεαματική του είσοδο στις αίθουσες του κινηματογράφου, για πολλούς επαγγελματίες της διαμόρφωσης αστικών τοπίων, αυτή η ψυχρή δυστοπία που η ταινία στην πραγματικότητα απεικόνιζε, έγινε ένα κανονιστικό μοντέλο μιας μελλοντικής επιθυμητής πόλης και μέχρι το 1997, «τρεις στους πέντε κορυφαίους σχεδιαστές συμφώνησαν ότι ελπίζουν πως κάποια στιγμή το LA θα μοιάζει με την ταινία Blade Runner».

Cyberpunk computer games: Η κουλτούρα των gamers ως πρόσφορο πεδίο

Αν και η δημιουργία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να ανιχνευθεί στη δεκαετία του 1950, ήταν στα τέλη της δεκαετίας του 1970 και του 1980 που άρχισε να αναπτύσσεται ως κοινή δραστηριότητα διασκέδασης, κυρίως ως αποτέλεσμα της ταχείας αύξησης της δημοτικότητας των παιχνιδιών arcade όπως το Space Invaders²³ και των οικιακών κονσολών και υπολογιστών όπως το NES²⁴ και το Commodore 64²⁵. Σήμερα, τα βιντεοπαιχνίδια είναι μια τεράστια πολιτιστική βιομηχανία της οποίας τα οικονομικά μεγέθη ισοδυναμούν με τους «ανταγωνιστές» της βιομηχανίας ταινιών, μουσικής και εκδόσεων βιβλίων, και συχνά μάλιστα ξεπερνούν αυτούς τους τομείς. Ωστόσο, η σημασία των βιντεοπαιχνιδιών δεν μπορεί να αποτυπωθεί μόνο στα στατιστικά στοιχεία πωλήσεων και στα ποσοστά αποδοχής και προτίμησης, καθώς τα βιντεοπαιχνίδια φέρουν πολιτισμικό φορτίο και σημασία με πολλές άλλες εκφάνσεις, όπως εκπαιδευτικές, κοινωνικές, και πολιτιστικές. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι επομένως ένας σημαντικός και πολύ σύγχρονος τομέας μελέτης. Ωστόσο, οφείλουμε να πούμε ότι μέχρι σήμερα, οι περισσότερες έρευνες έχουν επικεντρωθεί ειδικότερα στα ίδια τα βιντεοπαιχνίδια, όπως στο περιεχόμενο ή στα συστήματά τους, ή στην άμεση δέσμευση ενός παίκτη ή παικτών, με ένα συγκεκριμένο κομμάτι τεχνολογίας παιχνιδιών. Αυτοί είναι φυσικά σημαντικοί τομείς μελέτης, αλλά συνολικά υπήρξε αισθητά λιγότερη δοθείσα σημασία στην κουλτούρα των βιντεοπαιχνιδιών.

Είναι σημαντικό να αναγνωρίσουμε ότι δεν υπάρχει ένας, μοναδικός όρος διαθέσιμος για τα παιχνίδια αυτά. Για παράδειγμα, τα «ηλεκτρονικά παιχνίδια» χρησιμοποιούνται μερικές φορές αντί, ή εναλλακτικά, με τα «βιντεοπαιχνίδια» ή τα «παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών». Για παράδειγμα, το βιβλίο του Carr (2006) έχει τίτλο: «Παιχνίδια υπολογιστών: κείμενο, αφήγηση και παιχνίδι». Αν και ο Carr και άλλοι, χρησιμοποιούν τον

²³ Θρυλικό arcade παιχνίδι https://en.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders

²⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System

²⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Commodore_64

όρο «ηλεκτρονικά παιχνίδια» για αναφορά σε όλα τα παιχνίδια που παίζονται σε κονσόλες και υπολογιστές, καθώς και σε arcades και ούτω καθεξής, αυτός ο όρος μερικές φορές χρησιμοποιείται από κάποιους άλλους πιο συγκεκριμένα, και αναφέρεται μόνο σε παιχνίδια που παίζονται σε προσωπικούς ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ομοίως, ο όρος «βιντεοπαιχνίδια» χρησιμοποιείται μερικές φορές μόνο για αναφορά σε παιχνίδια που παίζονται σε κονσόλες παιχνιδιών ή σε arcades. Μερικοί ακαδημαϊκοί αφήνουν όλα τα προθέματα, προτιμώντας απλώς τη χρήση του όρου «παιχνίδια», όπως ο Mäyrä (An Introduction to Game Studies, 2008) σε μια εισαγωγή στις μελέτες παιχνιδιών. Αυτό βασίζεται σε θεωρητική προσέγγιση η οποία υποστηρίζει πως τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν και πρέπει να μελετώνται με βάση τα κοινά τους χαρακτηριστικά με όλα τα άλλα παιχνίδια, δηλαδή να δίνεται προτεραιότητα ως προς την παιγνιώδη τους μορφή.

Περιεχόμενο των cyberpunk παιχνιδιών είναι προσωπικές ιστορίες, σύμβολα και άλλα αφηγηματικά στοιχεία που εμπλουτίζουν την εμπειρία του παιχνιδιού, αλλά στρέφονται επίσης και σε θέματα περιβάλλοντος. Οι σχεδιαστές παιχνιδιών έχουν πρόσβαση και αντλούν υλικό από πολιτιστικά αρχεία και μετα-κειμένα για να δημιουργήσουν συναρπαστικές, φανταστικές παιγνιώδεις εμπειρίες. Το πλαίσιο μπορεί επίσης να αναλυθεί σε σχέση με την ιστορική εμπειρία και τη χωρικότητα του κάθε παίκτη, που φυσικά αυτά τα δύο εμπλέκονται και τέμνονται. Ειδικότερα, παίζοντας, δημιουργείται πλαίσιο μέσα στο οποίο οι έννοιες αλλάζουν. Οι υπολογιστές άλλαξαν τον τρόπο που αυτό το πλαίσιο έχει ρυθμιστεί, άλλαξαν τον τρόπο που σκεφτόμαστε και άλλαξαν μαζί και οι τρόποι που παίζουμε, που εξαπατούμε, που ενεργούμε μέσα σε ένα αστικό περιβάλλον και σε μια αστική καθημερινότητα. Ένας λόγος που τόσες αφηγήσεις παιχνιδιών αναφέρονται σε θέματα όπως η «αναζήτηση του ήρωα» και χρησιμοποιούν τη φαντασία, τη sci-fi (επιστημονική φαντασία) ή παρόμοια είδη που επιτρέπουν υπερφυσικές, μεταφυσικές ή τεχνολογικές δυνάμεις είναι - και- επειδή ταιριάζουν με τη συγκεκριμένη μηχανική παιχνιδιών και την κατηγορία βελτιωμένων ικανοτήτων, στο πλαίσιο ενός αστικού (στην περίπτωση του cyberpunk) περιβάλλοντος.

Στο cyberpunk, οι δυστοπικές αφηγήσεις λειτουργούν συνήθως ως διαφωτιστικές παραβολές για το σκοτεινό μέλλον και έχουν σενάρια που αφορούν σε τι αδιέξοδα μπορεί να εισέλθει η κοινωνία μας ακολουθώντας συγκεκριμένα μονοπάτια. Ο Schulzke (2014) εξηγεί πως οι δυστοπικές αφηγήσεις αναδεικνύουν τις συνέπειες των κακών πολιτικών, των λανθασμένων οργανωτικών φιλοσοφιών, τον μη βιώσιμο τρόπο ζωής και πώς αυτές εκδηλώνονται σε ακραίες μορφές. Επίσης (Schulzke, *The virtual culture industry: Work and play in virtual worlds*, 2014) τονίζει ότι ως μέσο έκφρασης, τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν ενδιαφέρουσες δυνατότητες σχετικά με την αναπαράσταση των δυστοπικών αφηγήσεων. Κάτι τέτοιο μπορούμε να πούμε και στην περίπτωση που εξετάζουμε, στο *Deus Ex: Human Revolution*, με τις διαθέσιμες επιλογές του τέλους του παιχνιδιού που έχει ο παίκτης. Αυτό καθιστά τους παίκτες συμμετέχοντες στην παραγωγή εικονικών δυστοπιών και υπογραμμίζει τις αναπόφευκτες αντιφάσεις αυτών των βαθιά ελαττωματικών κόσμων. Η ικανότητα των βιντεοπαιχνιδιών και των εικονικών κόσμων να λειτουργούν ως ουτοπίες ή δυστοπίες είναι κεντρική. Ένα κεντρικό ζήτημα της ουτοπικής σκέψης κατά τον περασμένο αιώνα ήταν ότι οι ουτοπικές φαντασιώσεις προσφέρουν μια χρήσιμη κριτική προοπτική για τον πραγματικό σημερινό κόσμο. Τα βιντεοπαιχνίδια και οι εικονικοί κόσμοι γενικότερα, κατά το τέλος του 20ού αιώνα και κατά την περίοδο που διανύουμε, απέτυχαν να προσφέρουν ουτοπικές φαντασιώσεις, ή μάλλον επέλεξαν να μην το κάνουν, στην απόπειρά τους να αντικατοπτρίσουν τον πραγματικό κόσμο.

Αντιθέτως, τα δυστοπικά βιντεοπαιχνίδια cyberpunk τείνουν να είναι πολύ εύστοχα, δημοφιλή αλλά και ουσιώδη στην παρουσίαση κρίσιμων θεμάτων προβληματισμού. Επιπροσθέτως, τα cyberpunk βιντεοπαιχνίδια δημιουργούν κρίσιμες δυστοπίες με έναν τέτοιο τρόπο, ώστε να αναδείξουν τις μοναδικές δυνατότητες του είδους. Οι εικονικές δυστοπίες έχουν δομηθεί πάνω στον συνδυασμό ελκυστικών αφηγηματικών στοιχείων αφενός, και της μηχανικής του παιχνιδιού αφετέρου, στοιχεία τα οποία δημιουργούν έναν εκάστοτε δυναμικό κόσμο όπου ο παίκτης συμμετέχει ενεργά και καθορίζει κι ο ίδιος την πορεία που η πραγματικότητα θα πάρει. Στις πλείστες των

περιπτώσεων, οι φανταστικές εναλλακτικές πραγματικότητες των cyberpunk παιχνιδιών αποτελούν μια προσπάθεια αναπαραγωγής του πραγματικού, σύγχρονου κόσμου κατά το δυνατόν ακριβέστερα και με πιστότητα (Galloway, 2006). Σε κάποιες άλλες περιπτώσεις, τα cyberpunk παιχνίδια κάνουν την αποπειρα να υπερβούν τα όρια του πραγματικού κόσμου, δημιουργώντας εντελώς διαφορετικά μέρη, σε σχέση με ό,τι γνωρίζουμε από τη συνήθη πραγματική ζωή. Κάποια βιντεοπαιχνίδια και εικονικοί κόσμοι έχουν δημιουργηθεί σε περιβάλλοντα που η ανθρωπότητα φέρεται να έχει βελτιωθεί από μόνη της, καθιστώντας τους προσομοιωμένους εναλλακτικούς κόσμους ουτοπικούς. Αυτά τα οράματα είναι θεωρητικά σημαντικά, παρόλο που υπάρχει μεγάλη διαφωνία σχετικά με το είδος της πραγματικότητας που μπορεί να χαρακτηριστεί ουτοπική και πολλοί θεωρητικοί του περασμένου αιώνα υπερασπίστηκαν την ουτοπική σκέψη ως τρόπο κριτικής, υποστηρίζοντας ότι τα οράματα της ουτοπίας δημιουργούν ιδανικά που μπορούν να παρέχουν ένα πρότυπο, σε σχέση με το οποίο μπορεί να κριθεί ο πραγματικός κόσμος (Bauman, *Socialism: The Active Utopia*, 1976).

Κρίσιμες δυστοπίες και cyberpunk

Η δημιουργία δυστοπικών κόσμων που πραγματεύονται τα σύγχρονα προβλήματα, είναι μια απαίτηση για αλλαγή. Ωστόσο, στη δυστοπία η ισχύς βασίζεται στην ανάδειξη των συνεπειών της μη επίλυσης των κοινωνικών προβλημάτων. Κλασικά έργα της δυστοπικής λογοτεχνίας, όπως το 1984 του Οργουελ, το Φαρενάιτ 451 του Ray Bradbury²⁶ και το Lord of the flies του William Golding²⁷, είναι ενδεικτικά της δύναμης της δυστοπίας. Αυτές οι ιστορίες αποτελούν δυναμική κοινωνική κριτική διαμέσου των προβληματικών εναλλακτικών πραγματικοτήτων που δημιουργούν, και λαμβάνουν το χαρακτήρα προειδοποιητικών κοινωνικών παραβολών (Schulzke, 2014).

Οι δυστοπίες που εμφανίζονται στα βιντεοπαιχνίδια, σε αντίθεση με τη στατικότητα των λογοτεχνικών και κινηματογραφικών έργων, τείνουν να δείχνουν στους παίκτες πώς δημιουργήθηκαν οι δυστοπίες και τι κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές διαδικασίες έστρωσαν το χαλί για το δυστοπικό περιβάλλον που αντικρύζει ο παίκτης. Αποδίδουν ιστορικότητα στη δυστοπία, καθιστώντας έτσι τον παίκτη πιο επενδυμένο στην εξέλιξη του σεναρίου, καθώς επίσης και προσδίδουν αίσθηση ευθύνης σε αυτόν, διότι στα cyberpunk παιχνίδια οι πράξεις τους έχουν βαρύτητα και καθορίζουν εν μέρει ή σε μεγάλο βαθμό την έκβαση. Το Deus Ex είναι μια δυστοπία. Υπήρξε ουτοπία για μια πολύ σύντομη, κρίσιμη στιγμή, όμως μετά την παρέλευση αυτής, αποτελεί μια δυστοπία αστικού σκότους.

²⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_451

²⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Lord_of_the_Flies

Συμμετοχή στη δυστοπία

Στα cyberpunk ηλεκτρονικά παιχνίδια, η μηχανική τους χρησιμοποιείται για να τοποθετήσει τον παίκτη εντός της δυστοπίας τους. Στην περίπτωση του Deus Ex: Human Revolution, ο παίκτης πρέπει να χρησιμοποιεί τις επαυξήσεις για να προχωρήσει στο παιχνίδι, καθώς φυσικά και άλλες ικανότητές του που είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τον μετανεωτερικό χαρακτήρα της πόλης, όπως για παράδειγμα θα πρέπει να χακάρει συστήματα ασφαλείας για να αποκτήσει πρόσβαση σε κτίρια ή αίθουσες. Ο παίκτης πρέπει να αναπτύσσει και να βελτιώνει τις ειδικές ικανότητές του και να ανακαλύπτει νέες, προκειμένου να αντιμετωπίσει ισχυρούς άοκνους εχθρούς και να ξεπεράσει διάφορα φυσικά και μη, ανυπέρβλητα εμπόδια. Παρόλο που χρησιμοποιεί μηχανική επαύξηση, ο παίκτης δε χάνει σε καμιά περίπτωση την αίσθηση πραγματικότητας που αποπνέει το παιχνίδι, μέσω του αστικού περιγύρου και των αδιεξόδων που τόσο ανθρώπινα αναπτύσσονται εντός. Αυτές οι επαυξήσεις αναγκάζουν τους παίκτες να γίνουν συμμετοχοί στο ίδιο το σύστημα ανεξέλεγκτου επαυξητικού ανταγωνισμού, που προκάλεσε την πτώση της πόλης, τόσο κοινωνικά όσο και πολιτικά. Όπως και η ίδια η πόλη, προσπαθεί μέσω μιας καινούριας «παραγωγής», όχι πλέον βιομηχανικής, αλλά επαυξητικής και βιο-μηχανικής, να αλλάξει, έτσι και οι κάτοικοι, όπως και ο παίκτης, αλλάζουν τον εαυτό τους για να αποκτήσουν ένα μηχανικό πλεονέκτημα έναντι των αντιπάλων, με κίνδυνο όμως πάντοτε να καταστραφούν ή να εκφυλιστούν κατά τη διαδικασία αυτή.

Το Cyberpunk βιώνει μια πρόσφατη αναγέννηση ενδιαφέροντος στα βιντεοπαιχνίδια. Φαινομενικά κάθε προγραμματιστής παιχνιδιών που εργάζεται σήμερα έχει ένα βιβλίο του William Gibson στο κομοδίνο του ή ακολουθεί το @swiftonsecurity²⁸ (ένας σατιρικός λογαριασμός Twitter που φαντάζεται ότι η Taylor Swift αναλώνεται με την ασφάλεια στον κυβερνοχώρο). Οι παρατηρητές πιστώνουν την τρέχουσα τάση σε διάφορους πολιτιστικούς παράγοντες που εν πολλοίς αφορούν και τη σημερινή παγκόσμια πραγματικότητα. Δεν είναι τυχαίο ότι πολλά νέα παιχνίδια έχουν εμφανιστεί σε

²⁸ <https://twitter.com/SwiftOnSecurity>

σύντομο χρονικό διάστημα μετά την παγκόσμια οικονομική ύφεση του 2008. Σε ένα πιο επιδερμικό επίπεδο ανάλυσης, φαίνεται ότι αυτά τα παιχνίδια μπορεί να παρέχουν μια αίσθηση διαφυγής από τα πρόσφατα οικονομικά γεγονότα και τη μιζέρια που αυτά έφεραν στην πλειοψηφία του εργατικού δυναμικού του σύγχρονου δυτικού κόσμου. Ο τρόμος πουλά πολύ περισσότερο όταν ο καταναλωτής βρίσκεται σε περιόδους αβεβαιότητας και πανικού. Όσο περισσότερο επηρεάζονται αυτά τα παιχνίδια από το κοινωνικοπολιτικό κλίμα, τόσο φαίνεται να επιβιώνει και να αναπτύσσεται το cyberpunk. Πολλοί προγραμματιστές αναφέρονται επίσης στη δύναμη της νοσταλγίας ως μια αιτία δημοφιλίας παιχνιδιών cyberpunk. Ο Alex Preston, ένας προγραμματιστής πίσω από το Hyper Light Drifter²⁹ λέει, «Νομίζω ότι στη γενιά μου, πολλοί από εμάς μεγάλωσαν με βιβλία, ταινίες και παιχνίδια που άγγιζαν αυτά τα θέματα, και συνεπώς αυτό εξαπλώνεται στο δημιουργικό μας σκέλος. Νομίζω ότι η νοσταλγία είναι μια ισχυρή δύναμη»³⁰.

Επιπλέον, οι ανεξάρτητοι προγραμματιστές προτάσσουν ότι η δική τους άποψη για την κατάσταση του κόσμου σήμερα είναι εξαιρετικά ζοφερή. Ο Conn³¹ λέει, «Σε μια πιο φιλοσοφική νότα, αυτός είναι ένας τρόπος γραφής για το μέλλον που θέλουμε να δούμε. Ακόμα κι αν είναι δυστοπικό ή σκοτεινό. Νομίζω ότι για πολλούς από εμάς, είναι πολύ τρομακτικό να πηγαίνουμε στο μέλλον». Μια παρόμοια ζοφερή προοπτική αναφέρει ο Monahan. Λέει, «Νομίζω ότι τα δυστοπικά στοιχεία του cyberpunk δείχνουν έναν συγκεκριμένο κυνισμό, ότι τα πράγματα δεν πρόκειται να βελτιωθούν. Η ανθρώπινη φύση μπορεί να βελτιωθεί βιολογικά πολύ από την τεχνολογία, αλλά η ανθρώπινη φύση παραμένει η ίδια. Και αυτή η τεχνολογία μπορεί να ενισχύσει και τις χειρότερες πλευρές της ανθρώπινης φύσης»³².

²⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Hyper_Light_Drifter

³⁰ <https://cheerfulghost.com/jdodson/posts/2021/interview-w-alex-preston-creator-of-hyper-light-drifter>

³¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Matt_Conn

³² <https://www.popmatters.com/187163-cynicism-recession-and-the-resurgence-of-cyberpunk-2495600424.html>

Μέρος Δεύτερο: Η δυναμική της πόλης, οι κοινωνικές σχέσεις - σχέσεις εξουσίας και το διακύβευμα στο Deus Ex: Human Revolution

Λίγα λόγια για τη δημιουργία του παιχνιδιού, τον τρόπο παιξίματος και την πλοκή

Το Deus Ex: Human Revolution³³ είναι ένα cyberpunk βιντεοπαιχνίδι δράσης που αναπτύχθηκε από την Eidos Montréal³⁴ και διανεμήθηκε παγκοσμίως από την Square Enix³⁵ τον Αύγουστο του 2011, για Microsoft Windows, PlayStation 3 και Xbox 360. Είναι το τρίτο παιχνίδι της σειράς Deus Ex³⁶, και ένα prequel του αρχικού Deus Ex³⁷. Το παιχνίδι — συνδυάζοντας στοιχεία οπτικής πρώτου προσώπου, μυστικότητας και υιοθέτηση ρόλων — προσφέρει εξερεύνηση και μάχη σε περιβάλλοντα που συνδέονται με την μετανεωτερική πόλη, εκτός από επιπλέον αναζητήσεις που παρέχουν περαιτέρω εμπειρία και επιτρέπουν την προσαρμογή των δυνατοτήτων του κύριου χαρακτήρα με αντικείμενα που ονομάζονται Praxis Kits³⁸. Οι συνομιλίες μεταξύ των χαρακτήρων διαθέτουν ποικιλία δυνατών απαντήσεων, με επιλογές σε συνομιλίες και σε κρίσιμα σημεία της ιστορίας που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο εκτυλίσσονται ορισμένα συμβάντα.

Η ιστορία διερευνά θέματα του τρανσανθρωπισμού, όπως και την αυξανόμενη δύναμη των μεγάλων εταιρειών και τον αντίκτυπό τους στην κοινωνική ζωή. Χρησιμοποιεί επίσης το επαναλαμβανόμενο δυστοπικό μοτίβο της κατηγορίας του cyberpunk και το μοτίβο της θεωρίας συνωμοσίας.

Η ανάπτυξη του Human Revolution ξεκίνησε το 2007, από μια μικρή ομάδα, στο αρχικό στούντιο της Eidos Montréal, μετά από πολλές ματαιωμένες προσπάθειες να δημιουργήσει μια συνέχεια μετά την κυκλοφορία του δεύτερου

³³ https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex:_Human_Revolution

³⁴ <https://eidosmontreal.com/en>

³⁵ https://en.wikipedia.org/wiki/Square_Enix

³⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex

³⁷ [https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex_(video_game))

³⁸ https://www.ign.com/wikis/deus-ex-human-revolution/Praxis_Kits

-και χειρότερου έργου της σειράς- Deus Ex: Invisible War το 2003³⁹. Οι δύο βασικές επιρροές ήταν ο μύθος του Ίκαρου, ένα θεματικό στοιχείο που μεταφέρθηκε από το Deus Ex και τα έργα τέχνης και οι ιδέες της Αναγέννησης, που επηρέασαν την ιστορία, τα γραφικά και τη μουσική του παιχνιδιού, ενώ συνδυάζονται με τα τυπικά χαρακτηριστικά στοιχεία του cyberpunk. Το Human Revolution ανακοινώθηκε για πρώτη φορά το 2007, λίγο μετά την έναρξη της ανάπτυξης. Ο επίσημος τίτλος και το χρονικό πλαίσιο κυκλοφορίας του ανακοινώθηκαν το 2010. Μια έκδοση επιπλέον υλικού «Director's Cut», με περαιτέρω βελτιώσεις και περιεχόμενο μετά την κυκλοφορία, κυκλοφόρησε το 2013. Το Human Revolution έλαβε θετική κριτική από τους ειδικούς του είδους, με επαίνους για την πλοκή του και για το γενικό παιχνίδι και την ελευθερία, τόσο στην προσαρμογή της ιστορίας όσο και του χαρακτήρα. Το Human Revolution ακολούθησε το άμεσο sequel Deus Ex: Mankind Divided⁴⁰.

³⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex:_Invisible_War

⁴⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex:_Mankind_Divided

Gameplay – Τρόπος παιχνιδιού

Το Deus Ex: Human Revolution είναι ένα παιχνίδι ρόλων και δράσης με ενσωματωμένο μηχανισμό βολής και stealth (αντιανιχνευτικό-μυστικό) μηχανισμό πρώτου προσώπου. Οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο του Adam Jensen, ενός ανθρώπου εξοπλισμένου με μηχανικά κυβερνητικά εμφυτεύματα που ονομάζονται επαυξήσεις. Τα περιβάλλοντα του παιχνιδιού, που αποτελούνται κυρίως από ανοιχτούς παγκόσμιους κόμβους, διερευνώνται σε πρώτο πρόσωπο. Σε αυτά τα περιβάλλοντα, οι παίκτες μπορούν να βρουν NPCs (μη ανθρωπίνως ελεγχόμενους χαρακτήρες)⁴¹ που θα προωθήσουν τόσο την κύρια ιστορία όσο και τις προαιρετικές παράλληλες αποστολές: η ολοκλήρωση αποστολών, μαζί με άλλες ενέργειες όπως μάχη (ή η αποφυγή μάχης) με εχθρούς, ανταμείβει τον Adam με πόντους εμπειρίας, που αυξάνουν το γενικό επίπεδο εμπειρίας του. Επίσης προσβάσιμοι είναι οι πωλητές της μαύρης αγοράς των μεγαλουπόλεων, που προμηθεύουν εξοπλισμό και όπλα.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι προσέγγισης των καταστάσεων του παιχνιδιού: οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια βίαιη προσέγγιση και να πυροβολήσουν στο περιβάλλον τους, ενώ χρησιμοποιούν κάλυψη για να κρυφτούν από τα πυρά του εχθρού. Εναλλακτικά, ο Adam μπορεί να ακολουθήσει μια πιο κρυφή και «φιλειρηνική» προσέγγιση, αποφεύγοντας φρουρούς και συσκευές ασφαλείας και επιτήρησης, χρησιμοποιώντας ξανά την επαυξητική του κάλυψη για να αποφύγει τις οπτικές γωνίες του εχθρού. Ο Adam μπορεί να κινηθεί μεταξύ των στοιχείων κάλυψης και γύρω από γωνίες, παραμένοντας κρυμμένος. Το σύστημα προσφέρει θανατηφόρες και μη θανατηφόρες επιλογές, όπως και μια ποικιλία θανατηφόρων και μη θανατηφόρων όπλων. Ο Adam μπορεί επίσης να μετακινήσει τα σώματα των νεκρών ή αναισθητών εχθρών σε κρυψώνες, αποτρέποντάς τους να εντοπιστούν και να προκαλέσουν ανησυχία και συναγερμό, όπως και πανικό στους παριστάμενους. Ένα βασικό σκέλος των ικανοτήτων του Adam είναι οι επαυξήσεις, οι οποίες μπορούν να αποκτηθούν και να αναβαθμιστούν χρησιμοποιώντας τα Praxis Kits που είτε αγοράζονται από ειδικούς

⁴¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Non-player_character

προμηθευτές στο περιβάλλον των πόλεων του παιχνιδιού, είτε ξεκλειδώνονται αυτόματα με την ολοκλήρωση αποστολών: οι επαυξήσεις υψηλότερου επιπέδου απαιτούν περισσότερα Praxis Kits για ξεκλείδωμα. Οι λειτουργίες επαύξησης μπορούν να κυμαίνονται από παθητικές βελτιώσεις στην όραση του Adam ή την αντίσταση στον τραυματισμό, έως τις ενεργές αναβαθμίσεις, όπως επιτρέποντας στον Adam να πέσει από μεγάλα ύψη χωρίς να τραυματιστεί ή να αυξήσει τη γενική δύναμή του, την ακρίβειά του ή την τεχνολογική του ικανότητα στην παρείσφρηση σε υπολογιστικά συστήματα. Ορισμένες επαυξήσεις εξαρτώνται από το επίπεδο ενέργειας του Adam, και απενεργοποιούνται μετά την εξάντληση μιας ορισμένης ποσότητας ενέργειας. Σε πολλά σημεία του παιχνιδιού, ο Adam συμμετέχει σε συνομιλίες με NPCs που σχετίζονται με κύριες και πλευρικές αποστολές. Όταν μιλά, ο Adam παρουσιάζει τρεις διαφορετικές επιλογές χειρισμού της συνομιλίας που επηρεάζουν το αποτέλεσμα των συνομιλιών: η σωστή επιλογή μπορεί να βοηθήσει στην ολοκλήρωση των στόχων, ενώ η λανθασμένη επιλογή αποκλείει αυτή τη δυνατότητα και αναγκάζει τον παίκτη να βρει μια εναλλακτική λύση. Η "κοινωνική" επαύξηση επιτρέπει την καλύτερη ανάγνωση της έκφρασης ενός χαρακτήρα στο παιχνίδι και την δημιουργία του ψυχολογικού τους προφίλ, βελτιώνοντας τις πιθανότητες να επιλέξει ο παίκτης τη σωστή επιλογή διαλόγου. Ενώ βρίσκεται στα αστικά περιβάλλοντα του παιχνιδιού, ο Adam βρίσκει τερματικά και υπολογιστές στους οποίους μπορεί να έχει πρόσβαση είτε με κωδικό είτε μέσω hacking. Κατά την πειρατεία, καλείται να βρει μια διαδρομή μέσω του συστήματος ασφαλείας ώστε να το διαπεράσει: η πρόσβαση ανοίγει κόμβους "καταλόγου" για να φτάσει στο δικτυακό μητρώο. Διαφορετικοί κόμβοι έχουν διαφορετικούς βαθμούς δυσκολίας διαπέρασης, επηρεάζοντας πόσο εύκολα είναι προσβάσιμες. Διάφορες συσκευές έχουν διαφορετικούς βαθμούς δυσκολίας, οι οποίες με τη σειρά τους υπαγορεύουν πόσες φορές μπορεί να γίνει προσπάθεια πειρατείας. Κάθε απόπειρα πειρατείας ενεργοποιεί μια διαγνωστική υπορουτίνα που αρχίζει για να σταματήσει την εισβολή, ενεργοποιώντας ένα χρονικό όριο ανίχνευσης. Ο Adam μπορεί να χρησιμοποιήσει πρόσθετες δεξιότητες και αντικείμενα για να επιμηκύνει το

χρόνο μέχρι τον εντοπισμό της εισβολής, όπως λογισμικό για να σταματήσει ή να καταγράψει αμέσως κόμβους ή να ενισχύσει τους καταγεγραμμένους κόμβους για να αυξήσει το χρονικό όριο. Οι επιτυχημένες παραβιάσεις αποφέρουν πόντους εμπειρίας, χρήματα και μερικές φορές επιπλέον στοιχεία και πληροφορίες.

Η πλοκή του παιχνιδιού

Το Deus Ex: Human Revolution γυρνά το ρολόι πίσω στο 2027, δύο χρόνια πριν από τη γέννηση του JC Denton, και βάζει τον παίκτη στη θέση του Adam Jensen. Ο Jensen είναι ο επικεφαλής ασφάλειας της Sarif Industries, η οποία βρίσκεται στα πρόθυρα της αποκάλυψης μιας επαναστατικής νέας τεχνολογίας που θα μάθουμε αργότερα θα επιτρέψει σε όλους τους ανθρώπους να αυξηθούν χωρίς την ανάγκη νευροποίησης.

Την παραμονή της ανακοίνωσης, η Sarif Industries δέχεται επίθεση και η Megan Reed απήχθη (αλλά υποτίθεται ότι είναι νεκρή). Ο Jensen τραυματίστηκε θανάσιμα προσπαθώντας να σώσει τη Megan, αλλά ξαναζωντανεύει πλήρως από τον David Sarif, εργοδότη του Jensen. Αυτές οι επαυξήσεις πραγματοποιούνται χωρίς τη ρητή άδεια του Jensen, και ένα βασικό υπαρξιακό στοιχείο για τον χαρακτήρα του Jensen είναι να μαθαίνει να αποδέχεται ή να απορρίπτει τις νέες του δυνατότητες καθώς κυνηγά εκείνους που είναι υπεύθυνοι για την επίθεση στη Sarif Industries.

Ο Jensen επιστρέφει στη δουλειά μόλις έξι μήνες μετά την εγκατάσταση των επαυξησέών του, καθώς κλήθηκε νωρίτερα από ό,τι ήταν προβλεπόμενο, για να αντιμετωπίσει μια απειλή για την ασφάλεια στο εργοστάσιο παραγωγής της Sarif, η οποία απειλεί να αποσταθεροποιήσει περαιτέρω το ήδη ασταθές οικονομικό καθεστώς μετά την προηγούμενη επίθεση. Μια αντι-επαυξητική τρομοκρατική ομάδα, γνωστή ως Purity First, έχει πάρει όμηρους ορισμένους επιστήμονες, σε μια προσπάθεια να καταλάβει το στρατιωτικό εκρηκτικό σύστημα «Τυφώνας», που βρίσκεται υπό παραγωγή στο εργοστάσιο.

Μόλις ο Jensen φτάνει στην εγκατάσταση, μπορεί να επιλέξει να γίνει θανατηφόρος, μη θανατηφόρος ή μη ανιχνευόμενος σε ολόκληρο το εργοστάσιο, και τελικά να αντιμετωπίσει έναν επαυξημένο χάκερ της Purity First που προσπαθεί να κλέψει για λογαριασμό της τα σχέδια του υπερόπλου. Προτού ο Jensen καταφέρει να τον σταματήσει, ο χάκερ αυτοπυροβολείται, ενώ φαινομενικά δεν ελέγχει ο ίδιος αυτή του την πράξη. Όταν έρχεται αντιμέτωπο με τον Zeke Sanders, αυτός αρνείται οποιαδήποτε γνώση για τον χάκερ, και σε αυτό το σημείο ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει αν θα τον

αφήσει να φύγει ή θα προσπαθήσει να τον συλλάβει για λογαριασμό του David Sarif.

Όταν ο Jensen αναφέρεται πίσω στον David Sarif, αποκαλύπτεται ότι η αστυνομία του Ντιτρόιτ προσπαθεί εμφανώς να καλύψει αυτόν ο οποίος βρίσκεται πίσω από τον χάκερ. Ο Jensen είναι επιφορτισμένος κατόπιν με την ανάκτηση του νευρικού κόμβου στο κεφάλι του χάκερ και με την αποστολή των δεδομένων που αυτός θα έχει, στον Francis Pritchard, τον επικεφαλής της κυβερνοασφάλειας της Sarif Industries. Εντοπίζοντας το σήμα από τον νευρικό κόμβο μέσω μιας ηλεκτρονικής διαρροής, ο Jensen πηγαίνει σε ένα μυστικό υπόγειο στρατόπεδο εσωτερικής κράτησης που διευθύνεται από τη FEMA (την Υπηρεσία Εσωτερικής Ασφάλειας των ΗΠΑ), αλλά αυτό έχει καταληφθεί προσωρινά από τους επαυξημένους τρομοκράτες. Αποκαλύπτεται επίσης σε αυτό το σημείο ότι το παρελθόν του Adam δεν είναι μόνο αυτό που φαίνεται. Αν ο παίκτης χακάρει τον προσωπικό υπολογιστή του Sarif, μπορεί να έχει πρόσβαση σε ένα σύνολο μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που υποδεικνύουν την υιοθεσία του Adam και υπαινίσσονται τα πειράματα που του έκαναν χωρίς φραγμό και χωρίς τη συγκατάθεσή του. Ενώ διεισδύει στο στρατόπεδο, ο Adam συναντά τους τρεις μισθοφόρους που απαρτίζουν τους «Τυράννους» και αναγκάζεται να πολεμήσει τον Barret, τον ηγέτη τους. Μόλις ο υπερεπαυξημένος τιτάνας πέσει στα γόνατά του, δίνει στον Adam μια διεύθυνση στη Hengsha της Κίνας για να συνεχίσει.

Ο Adam ακολουθεί την πληροφορία και μεταβαίνει στη Hengsha, αλλά το βρίσκει κάτω από πλήρες lockdown από τις τοπικές αρχές επιβολής του νόμου, αναγκαζόμενος έτσι να διεισδύσει παράνομα. Μόλις μπει μέσα, ανακαλύπτει ότι η διεύθυνση είναι το σπίτι ενός χάκερ που ονομάζεται Windmill, τον οποίο έλεγχε η Purity First. Αφού ανακάλυψε ότι ο Windmill κρύβεται με τη βοήθεια ενός ηγέτη της κινεζικής συμμαχίας Triad, Tong Si Hung, ο Jensen τον εντοπίζει σε ένα τοπικό νυχτερινό κέντρο διασκέδασης και μαθαίνει ότι προσλήφθηκε από την Tai Yong Medical, εταιρεία - βασικό ανταγωνιστή της Sarif Industries. Μετά τη διείσδυση στα κεντρικά γραφεία της Tai Yong, ο Jensen βρίσκει μια ηλεκτρονική ηχογράφηση που δείχνει ότι η

Megan και οι άλλοι επιστήμονες που λείπουν μετά την επίθεση στην Sarif Industries είναι ζωντανοί, αλλά με απενεργοποιημένες τις επαυξήσεις τους, για να κρατήσουν τις τοποθεσίες τους μυστικές χωρίς να εντοπίζονται. Στη συνέχεια, ο Jensen έρχεται αντιμέτωπος με τον Zhao, τον αρχηγό της Tai Yong Medical, αλλά αυτός καταφέρνει να δραπετεύσει. Μόλις ο Jensen φύγει, ταξιδεύει στην έδρα του Picus TV, παγκόσμιο παντοκράτορα των MME, στο Μόντρεαλ του Καναδά και έρχεται αντιμέτωπος με τη διάσημη παρουσιάστρια ειδήσεων Eliza Cassan, για την οποία ο Zhao αναφέρει στην ηχογράφηση πως συμμετέχει επίσης στη συνωμοσία. Ο Jensen ανακαλύπτει ότι η Eliza είναι στην πραγματικότητα μια μη άνθρωπος, ένα ανδροειδές με περίπλοκη τεχνητή νοημοσύνη που προορίζεται στο να βοηθήσει τους Illuminati στον έλεγχο της αντίληψης της κοινής γνώμης μέσω των MME, αλλά αυτή ενδιάμεσα έχει αποκτήσει σε έναν μικρό βαθμό συνείδηση. Προτού ο Jensen ολοκληρώσει τη συνομιλία με την Eliza, έρχεται αντιμέτωπος με έναν άλλο από τους Τυράννους, τη Yelena Fedorova, η οποία καθίσταται ένας δύσκολος αντίπαλος. Μόλις η Yelena βρίσκεται ηττημένη στο έδαφος, η Eliza κατευθύνει τον Jensen να αντιμετωπίσει τον γιατρό Isaias Sandoval, τον βοηθό του William Taggart, τον εξαιρετικά ισχυρό ηγέτη του υποτιθέμενου ειρηνικού, ανθρωπιστικού μέτωπου Humanity Front.

Ο Jensen επιστρέφει στο Ντιτρόιτ και έρχεται αντιμέτωπος με τον Taggart, μαθαίνοντας από τον David Sarif πως ό,τι συμβαίνει είναι σύμφωνο με το σχέδιο των Illuminati. Ο Taggart αποκαλύπτει ότι ο Sandoval είναι επίσης αδερφός του Zeke Sanders, αλλά λέει ότι δεν είχε ιδέα ότι ο Sandoval συμμετείχε σε οποιοδήποτε είδος συνωμοσίας για την καταστροφή της Sarif Industries. Ο Jensen ταξιδεύει στο διαμέρισμα του Sandoval και ανακαλύπτει μια κρυφή αποθήκη γεμάτη με πολιτοφυλακή των Purity First. Μόλις τους αντιμετωπίσει, ο Sandoval αποκαλύπτει ότι δεν μπορούσε να απενεργοποιήσει τα εμφυτεύματα του επιστήμονα, οπότε απλώς άλλαξε τη συχνότητα σε ένα άγνωστο κανάλι, το οποίο και δίνει στον Jensen.

Ο Pritchard εντωμεταξύ παρακολουθεί το σήμα ενός από τους επιστήμονες, το οποίο οδηγεί πίσω στην Κίνα, όπου ο Jensen ανακαλύπτει ότι

ο ένας αρχηγός της Triad, Tong Si Hung, φοράει ένα από τα επαυξημένα χέρια του επιστήμονα. Ο Tong αποκαλύπτει ότι του έσπασαν το χέρι από την τοπική υπηρεσία επιβολής του νόμου, την ιδιωτική Belltower. Κατόπιν ο Jensen κατευθύνεται στην αποβάθρα μετά από πρόταση του Tong, με μια βόμβα στο χέρι για να χρησιμοποιήσει ως αντιπερισπασμό για να διεισδύσει σε ένα από τα πλοία της Belltower. Μετά την έκρηξη, ο Jensen απομακρύνεται, και ανακτά τις αισθήσεις του πολύ μακριά, στη σκοτεινή ερευνητική εγκατάσταση βιοτεχνολογίας γνωστή ως Omega Ranch. Εκεί, ο Jensen βρίσκει τους υπόλοιπους απαχθέντες επιστήμονες του Sarif που τον βοηθούν να αποκτήσει πρόσβαση σε ένα άλλο τμήμα του εργαστηρίου, όπου η Megan κρατείται αιχμάλωτη. Ενώ είναι εκεί, ανεβάζει επίσης έναν ιό στο mainframe (κεντρικό υπολογιστή), που επιτρέπει στους επιστήμονες να ξεφύγουν. Ενώ διεισδύει στην πλευρά του εργαστηρίου όπου βρίσκεται η Megan, ο Jensen έρχεται αντιμέτωπος με τον Zhao, ο οποίος αποκαλύπτει ότι τα νέα βιοτσίπ που είναι εγκατεστημένα σε κρύπτες σε όλο τον κόσμο είναι εξοπλισμένα με διακόπτη καταστροφής, τον οποίο στη συνέχεια χρησιμοποιεί για να απενεργοποιήσει τις επαυξήσεις. Μόλις ο Jensen αντιμετωπίσει και τον τελικό ηγέτη των Τυράννων, θέτει ερωτήματα στη Megan, η οποία του αποκαλύπτει ότι η εγκατάσταση είναι ιδιοκτησία του Hugh Darrow, νομπελίστα και εμπνευστή των ανθρώπινων επαυξήσεων. Αποκαλύπτει επίσης το μυστικό πίσω από το DNA του Adam και πώς η ανακάλυψή του για την εξάλειψη της ανάγκης για νευροποζίνη βασίστηκε στον γενετικό του κώδικα.

Εν τω μεταξύ, ο Darrow ενεργοποιεί ένα σήμα κατά τη διάρκεια μιας συνέντευξης τύπου που δίνει από την εγκατάσταση Panchaea στην Αρκτική, το οποίο στέλνει κάθε επαυξημένο άτομο σε όλο τον κόσμο που έλαβε την αναβάθμιση του βιοτσίπ του, σε μια επικίνδυνη φρενίτιδα, ξεκινώντας έτσι το διαβόητο «περιστατικό του Αυγούστου», που είναι το χρονικό ορόσημο για τη δίωξη και τον διαχωρισμό των επαυξημένων ανθρώπων στο Deus Ex: Mankind Divided, το επόμενο παιχνίδι της σειράς. Η Megan δίνει στον Adam μια ένεση που μπλοκάρει το σήμα, και αυτός κατευθύνεται εκεί για να αντιμετωπίσει τον Darrow αυτοπροσώπως. Μόλις νικηθεί, ο Darrow εξηγεί ότι πιστεύει πως η

τεχνολογία του δεν χρησιμοποιείται πλέον όπως προοριζόταν, δηλαδή για να βοηθήσει τους σωματικά και γενετικά λιγότερο τυχερούς του κόσμου, και αντ' αυτού χρησιμοποιείται για τον έλεγχο των μαζών. Με τη λήξη του σήματος, είναι πεπεισμένος ότι θα τεθούν σε εφαρμογή αυστηρότεροι κανονισμοί και οδηγίες, εις βάρος της ανθρωπότητας. Ανεξάρτητα από τα συναισθήματα του εκάστοτε παίκτη για το θέμα, ο Jensen έχει το καθήκον να κλείσει το σήμα μέσα στην Panchaea. Ο Sarif και ο Taggart προτείνουν σε αυτό το σημείο, από μια διαφορετική λύση, μόλις ο Jensen ξεκινήσει το ταξίδι του. Στον πυρήνα του χώρου του σήματος, ο Jensen συναντά τον Zhao καθώς αυτός προσπαθεί να συνδεθεί με έναν τεράστιο κβαντικό υπολογιστή με ανθρώπινη δύναμη. Αλλά όταν φτάνει ο Jensen, σκοτώνει τον Zhao και το καταστρέφει πριν αυτό εκτελέσει το σκοπό του.

Σε αυτό το σημείο, ο Jensen πηγαίνει στον εσωτερικό χώρο μετάδοσης και του παρέχεται μια ποικιλία επιλογών σχετικά με τον τρόπο τερματισμού του παιχνιδιού.

Οι τέσσερις καταλήξεις

Με τα τέσσερα διαφορετικά τέλη που μπορεί να λάβει το παιχνίδι, αναλόγως των αποφάσεων του παίκτη, αντικατοπτρίζονται οι στάσεις προς τις ανθρώπινες επαυξήσεις, οι οποίες παρουσιάζονται καθόλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Υπάρχουν τέσσερα τελικά videos (ή outros), που αντιστοιχούν στις τέσσερις επιλογές που δίνονται στην τελική σκηνή, που αφορά σε ποιο χειρισμό θα κάνει ο ήρωας μπροστά στον τερματικό υπερυπολογιστή και στο μήνυμα που θα μεταδοθεί στην ανθρωπότητα.

Κάποιος μπορεί να στείλει το μήνυμα ως έχει, δίνοντας τον πλήρη απολογισμό του τι συνέβη και κατευθύνοντας έτσι την κοινή γνώμη κατά των επαυξήσεων, ενδεχομένως και στην ολική απαγόρευσή τους.

Η δεύτερη και η τρίτη επιλογή είναι να χειριστεί ο ίδιος ο παίκτης το μήνυμα, αποδίδοντας το φταίξιμο είτε στους εξτρεμιστές κατά της επαύξησης είτε στην αστοχία των μέτρων ασφαλείας των εταιρειών επαύξησης, οδηγώντας έτσι αντίστοιχα είτε προς την απεριόριστη επέκταση των επαυξήσεων είτε προς τον αυστηρό έλεγχό τους.

Η τέταρτη επιλογή είναι να ανατινάξετε ολόκληρη την εγκατάσταση - είναι υποβρύχια-, κάτι που σημαίνει επίσης ότι αυτοκτονείτε. Έτσι εξασφαλίζετε πως καμία απολύτως άποψη δεν θα μπορούσε να επηρεάσει την κοινή γνώμη και αυτή θα συνέχιζε ανεπηρέαστη, να ακολουθήσει έναν αβέβαιο δρόμο απέναντι στη στάση προς τις επαυξήσεις.

Ο παίκτης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και κατά τη λήψη αποφάσεων, μπορεί να επεξεργαστεί το ηθικό στίγμα κάθε μιας από τις επιλογές, όχι πάντα με επιστημονικά τεκμηριωμένο τρόπο, αλλά ως ένα συνδυασμό αξιών, ιδεών, ιστορίας του ανθρώπινου πολιτισμού. Τα τέσσερα βίντεο που υπάρχουν ως τελικές επιλογές μετάδοσης, είναι ενδιαφέροντα όχι μόνο ως μια αναπαράσταση της ποπ κουλτούρας και της κοινής γνώμης για βιοηθικά ζητήματα, αλλά και ως υπενθύμιση, ότι η εν λόγω συζήτηση είναι τουλάχιστον εν μέρει οντολογική.

Εφόσον ζητήματα όπως η αναζήτηση εξουσίας, ή η τελειότητα (μέσω των επαυξήσεων, και το συνεπαγόμενο πλεονέκτημα σε μια μετανεωτερική

κοινωνία για τον φέροντα) είναι σημαντικά και τίθενται στο τραπέζι, είναι επίσης σημαντικό να επισημάνουμε ότι η έννοια της ανθρώπινης φύσης στο Deus Ex: Human Revolution νοείται ως ιστορική κανονικότητα και όχι ως ένα ουσιαστικό, πνευματικό αγαθό που μπορεί να χάσουμε.

Επαυξήσεις

Οι επαυξήσεις χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες:

α) φυσικές δυνάμεις - οι ικανότητες να τρέχουν οι παίκτες γρηγορότερα, για περισσότερο χρόνο, να μεταφέρουν μεγαλύτερα φορτία, να είναι περισσότερο ανθεκτικοί σε διάφορα είδη ζημιών ή ακόμη και να μπορούν να σπάσουν μερικούς τοίχους.

β) όπλα - σκοτώνουν τους εχθρούς με εκρηκτικές επιθέσεις που εξαπολύονται από τις επαυξήσεις του ήρωα, αλλά το πιο σημαντικό, σκοτώνοντας τους εχθρούς στη χρήση μάχης σώμα με σώμα, αθόρυβα ώστε να μην κινηθεί η προσοχή στο αστικό περιβάλλον.

γ) Ηλεκτρονική εισβολή (σε μορφή μίνι παιχνιδιού), παραβίαση πινάκων ασφαλείας, που επιτρέπουν το άνοιγμα θυρών, κλειδαριών ή ακόμη και την απενεργοποίηση συναγερμών. Είναι επίσης δυνατό σε προσωπικούς υπολογιστές, στους οποίους ο ήρωας αποκτά πρόσβαση έτσι σε προσωπικές πληροφορίες για χαρακτήρες του παιχνιδιού. Μερικές φορές αυτές οι πληροφορίες είναι σημαντικές για την εξέλιξη του παιχνιδιού, μερικές φορές απλώς προσθέτουν στην ατμόσφαιρα.

δ) Ενισχυτής κοινωνικών ικανοτήτων - «ανάγνωση» των εκφράσεων του προσώπου και φωνητική ανάλυση. Η επαύξηση συγκεντρώνει πληροφορίες σχετικά με πιθανές αντιδράσεις σε διαφορετικά είδη επιχειρημάτων κατά τη συζήτηση. Στο υψηλότερο επίπεδο επιτρέπει επίσης την κοινωνική «πειρατεία» των συνομιλητών, όπου αντί να χρειαστεί να τους πείσει, χρησιμοποιεί έκκριση ορμονών για τη δημιουργία του κατάλληλου συναισθηματικού φορτίου.

Deus Ex: Human Revolution και Κυβερνο-Αναγέννηση

Ο καλλιτεχνικός διευθυντής του παιχνιδιού, Jonathan Jacques-Belletete, χρησιμοποίησε τα στοιχεία των δυστοπικών οραμάτων της αστικής ζωής, όπως αρχιτεκτονικές μορφές και αστικές αναπαραστάσεις προηγούμενων, παρόντων και μελλοντικών δεκαετιών για το cyberpunk παιχνίδι Deus Ex: Human Revolution (Square Enix, 2011). Για να ανταποκριθεί στις απαιτήσεις του cyberpunk, προσπάθησε: «Η ιδέα του συνδυασμού στοιχείων αισθητικής από την Αναγέννηση με την εποχή του cyberpunk. [...] Νιώθω πως η πρόοδος που σημειώθηκε κατά τη διάρκεια αυτής της ιστορικής περιόδου είχε πολλά κοινά με τον τρανσ-ανθρωπισμό (επαυξήσεις). Αν η Αναγέννηση αφορούσε σε σπουδές και την κατανόηση της ανθρώπινης μηχανής, το cyberpunk αφορά στην αναβάθμισή της. [...] Ως εκ τούτου, συνδυάζοντας οπτικά αυτές τις δύο περιόδους, δημιουργήσαμε μια δική μας γεύση, το δικό μας cyberpunk όραμα για το εγγύς μέλλον. Καταλήξαμε να αποκαλούμε αυτό το δημιούργημά μας ΚυβερνοΑναγέννηση. Για να τονίσουμε αυτές τις κυβερνοαναγεννησιακές επιρροές, χρησιμοποιήθηκαν αποχρώσεις του μαύρου και του χρυσού (cyberpunk, neo-noir και αναγέννηση). Ο πυκνός και έντονος κόσμος του παιχνιδιού του Deus Ex: Human Revolution δημιουργεί μια ιδιαίτερα μοναδική συνοχή της οπτικής, η οποία, σε χωρικό επίπεδο, διαρθρώνεται στο κατακερματισμένο επίπεδο του σημείου «δεν μπορώ να ζήσω».

Με το σχεδιασμό ορισμένων περιοχών του παιχνιδιού, ο Jacques-Belletete αναδεικνύει ξανά το θέμα κυβερνοαναγέννησης - δηλαδή τη συγχώνευση παλαιών και νέων συμβόλων. Οι παίκτες μπορούν να εξερευνήσουν γραφεία, διαμερίσματα και να μάθουν περισσότερα για τους πρωταγωνιστές. Η συνύπαρξη μπαρόκ και νεοκλασικών επίπλων, η υψηλή τεχνολογία πανταχού παρούσα, τα φωτισμένα δάπεδα και τα αντικείμενα που θυμίζουν την Εποχή του Διαφωτισμού είναι πανταχού παρόντα: «Στο Deus Ex: Human Revolution θέλαμε να δημιουργήσουμε μια ιστορία συνωμοσίας που θα ήταν παγκόσμια, ώστε στο παιχνίδι ο ήρωας να ταξιδεύει σε όλο τον κόσμο, να νιώθει μέρος αυτού του συναρπαστικού κόσμου. Οι κόμβοι των πόλεων παρέχουν πολλά δυνατότητες εξερεύνησης. Μπορούν να ακολουθηθούν

πολλές διαδρομές και μέσα στην πόλη ο παίκτης είναι ελεύθερος να την εξερευνήσει και να αντλήσει πληροφορίες από τον οποιονδήποτε βρίσκεται και περιφέρεται σε αυτήν. Στον κόσμο της πόλης υπάρχουν και χαρακτήρες που μπορούν να προσφέρουν πλευρικές αποστολές (όχι της κυρίως ιστορίας, δηλαδή), δίνοντας έτσι τη δυνατότητα να εξερευνηθεί κάθε απόμερη και σκοτεινή γωνία και χαρακτήρας αυτής της πόλης».

Δεν είναι καθόλου υπερβολικό να πει κανείς πως το σενάριο στο Deus Ex είναι λίγο περίπλοκο, όπως άλλωστε συμβαίνει με τις συνωμοσίες, που πάντα υπάρχουν στο cyberpunk. Μπορεί να είναι λίγο δύσκολο να γίνει αντιληπτός ο κύριος άξονας της ιστορίας στην αρχή, αλλά μόλις το αντιληφθεί ο παίκτης, θα βρεθεί στη μέση μιας πολύ συναρπαστικής ιστορίας που θέτει υπό αίρεση όλα όσα σημαίνουν να είσαι άνθρωπος, ενώ μας οδηγεί επίσης σε ένα σοβαρό ηθικό ταξίδι που αμφισβητεί αν οι επιλογές μας σε συγκεκριμένα κομβικά σημεία έχουν ορθότητα και διορατικότητα στη λήψη τους.

Ο κόσμος του Deus Ex εκ πρώτης όψεως αποτελεί κάτι που κάθε λογικός άνθρωπος θα σας έλεγε ότι δε θα μπορούσε ποτέ να συμβεί. Ωστόσο, όπως και πολλά δημιουργήματα της επιστημονικής φαντασίας, αντικατοπτρίζει τελικά πολλά από τα μεγάλα ζητήματα που αντιμετωπίζουμε στον πραγματικό κόσμο σήμερα, με τη διαρκή παρακολούθηση και επιτήρηση των υποκειμένων, με τον καπιταλισμό να ηγεμονεύει σε ένα μετανεωτερικό πλαίσιο παραγωγής και ζωής, με χαρακτήρες που απεικονίζονται τόσο αφελείς αλλά και αλτρουιστικοί, τόσο φοβισμένοι αλλά και πεινασμένοι για δύναμη και εξουσία, γεμάτοι μίσος, οργή αλλά και κενοί συναισθημάτων. Το σενάριο του παιχνιδιού, βγαλμένο από τον άξονα του cyberpunk για το κοντινό μέλλον, μας οδηγεί όπως πάντα στην ερώτηση, «τι γίνεται αν;» και το απαντά μέσα σε έναν πολύπλοκο κόσμο και μέσα σε ένα μετανεωτερικό αστικό περιβάλλον, για τη δημιουργία του οποίου η Eidos Montreal ξόδεψε πολύ χρόνο, έρευνα και προσπάθεια.

Οι πόλεις Detroit και Hengsha και η δυναμική τους στο Deus Ex: Human Revolution

Η μετανεωτερική πόλη ως θέατρο παγκόσμιων εξελίξεων

Ο κόσμος στον οποίο τοποθετείται το Deus Ex είναι σε μια βαθιά σύγκρουση μεταξύ κρυφών κέντρων εξουσίας, σε μακροεπίπεδο, τα οποία επιχειρούν να επιβάλουν τη δική τους ατζέντα για το μέλλον της ανθρωπότητας και του τι θα είναι και θα εξυπηρετεί ο άνθρωπος, το οποίο και αποτελεί το διακύβευμα για την κουλτούρα του cyberpunk. Είτε αυτό είναι το πώς η ανθρωπότητα θα σκέφτεται, είτε το πώς θα παράγει, είτε το πώς θα αναπαράγεται, στον κόσμο του Deus Ex η ανθρωπότητα βρίσκεται πάντοτε στο κέντρο του ενδιαφέροντος όλων των εμπλεκόμενων μερών. Η πλοκή που περιστρέφεται γύρω από την ηθική ασάφεια του τρανσάνθρωπισμού σε μια περίοδο τεράστιας υπογεννητικότητας, όπου η ανθρωπότητα έχει βρει τα μέσα για να εξελιχθεί τελικά πέρα από τα όρια που θέτει η φύση, μέσω της χρήσης προσθετικών μερών – κυβερνοεπαυξήσεων στο ανθρώπινο σώμα, μας εισάγει σε μια νέα εποχή διεγκυστίνδας ισχύος μεταξύ των ισχυρών και εμπλεκόμενων μερών της αστικής δυστοπίας του παιχνιδιού, για τον έλεγχο μιας νέας ανθρωπότητας, την οποία επιθυμούν να κατευθύνουν για την εκπλήρωση της δικής τους ατζέντας.

Φατρίες της παγκόσμιας διακυβέρνησης, η οποία κατά την περίοδο που πραγματεύεται το παιχνίδι έχει ξεφύγει από τα όρια της πολιτικής εξουσίας και της έννοιας της αντιπροσωπευτικής δημοκρατίας, επιθυμούν να ελέγξουν την εξάπλωση των επαυξήσεων αλλά και την κατεύθυνση που η ανάπτυξη του ανθρώπινου είδους θα πάρει με αυτές τις αλλαγές. Θα αποτελέσουν οι επαυξήσεις και η ευρεία κοινωνική αποδοχή τους μια κερκόπορτα για άλλες εκμεταλλεύσεις πολεμικού χαρακτήρα; Θα αποτελέσουν μια μετάβαση στην ολοκληρωτική επικράτηση τεχνοκρατών ιδεαλιστών επιστημόνων και επενδυτών τεχνολογίας τεράστιων εταιρειών ογκόλιθων, όπου αυτοί θα πάρουν οριστικά τα ηνία από τις πολιτικές δυνάμεις της παγκοσμιοποίησης; Θα επέλθει μια δίκαια, χρηστή διαχείριση του παγκόσμιου κύματος επαυξήσεων

για την άμβλυνση των κοινωνικών ανισοτήτων; Ή μήπως η κατάσταση με τις επαυξήσεις σε ανθρώπους θα ξεφύγει τόσο πολύ, ή θα πέσει θύμα προβοκάτσιας, ώστε να κατακτήσουν κάποια κέντρα εξουσίας ισχύ εν μέσω κοινωνικής αναταραχής; Ή τέλος, η κατάσταση θα ξεφύγει τόσο πολύ ώστε να εμφανιστούν φατρίες που θα προσπαθήσουν να λήξουν την ανθρώπινη ύπαρξη στην ιστορία, ως ανάξια ζωής; Φαινομενικά υπάρχουν και κάποιοι που προσπαθούν ακόμη και να βοηθήσουν πραγματικά τους ανθρώπους, οριακά κινούμενοι στον χαρακτηρισμό του μεσσιανισμού και ακροβατώντας μεταξύ αυτού του ευγενούς σκοπού και των ματαιοδοξιών τους. Όλα ανεξαιρέτως, αυτά, γίνονται με βασική προϋπόθεση την αυτούσια ύπαρξη της ζωής της πόλης, στο μοτίβο της παγκόσμιας πόλης που πραγματεύεται το παιχνίδι και στις μορφές που λαμβάνει και θα δούμε παρακάτω. Ο ρυθμός της ζωής της πόλης στο μικροεπίπεδό του, είτε διαταραγμένος από έκτακτα γεγονότα, είτε φαινομενικά σε «κανονικότητα», είναι ο βασικός παρονομαστής για την εκτύλιξη της πλοκής. Όταν αυτή η κανονικότητα διαταράσσεται, αυτό σημαίνει μια βίαιη ανακατανομή του χάρτη εξουσίας και μια απόπειρα ξαναμοιράσματος της τράπουλας μεταξύ των εμπλεκόμενων «παικτών». Τα χαρακτηριστικά της μετανεωτερικής πόλης (παγκοσμιοποίηση, ομογενοποίηση, μη αυθεντικότητα και οικουμενισμός, όπως αναφέρθηκε στο Πρώτο Μέρος) οδηγούν σε μια θεώρησή της ως αυτούσια οντότητα που καθορίζει τους κανόνες του παιχνιδιού και καθιστά το ίδιο το παιχνίδι εξουσίας, ενεργό και παραμετροποιήσιμο.

Η πόλη βρίσκεται σε περίοπτη θέση στο παιχνίδι, καθώς η ίδια της η δομή επιτρέπει και καθοδηγεί την εξέλιξή του. Χωρίς την ύπαρξή της ή χωρίς τη μορφή που έχουν οι δυο κύριες πόλεις του παιχνιδιού, καθίσταται ανέφικτο να στηθεί η όλη νεο noir cyberpunk ατμόσφαιρα που ανέδειξε το παιχνίδι ως ένα από τα κορυφαία στο είδος. Αναφαίρετο κομμάτι του παραπάνω είναι η ίδια η διαμόρφωση της πόλης, η οποία αντανakλά τη στόχευση και το όραμα των ελίτ. Οι δραστηριότητες που εκτυλίσσονται εντός της από τους ανθρώπους, καθώς και αυτές που θα χρησιμοποιήσει ο κύριος ήρωας, είναι απαραίτητες για να προχωρήσει η πλοκή του παιχνιδιού. Τα ίδια τα κτίρια και

η αρχιτεκτονική της πόλης παίζουν καθοριστικό ρόλο, καθώς φιλοξενούν αυτές τις δραστηριότητες – κλειδιά και τα καθοριστικά πρόσωπα για την εξέλιξη της ιστορίας, ενώ οι ίδιοι οι σκοτεινοί και βρώμικοι δρόμοι της, άλλες φορές γεμάτοι από ιδιωτικούς φρουρούς, άλλες φορές υπό των έλεγχο συμμοριών που ούτε οι ίδιες δε γνωρίζουν τον ρόλο τους στο παγκόσμιο παιχνίδι που εκτυλίσσεται, είναι το ίδιο το σκηνικό του δυστοπικού θρίλερ που χειρίζεται ο παίκτης.

Μέσα στην μετανεωτερική πόλη του κοντινού μέλλοντος του Deus Ex (στις δυο βασικές πόλεις που θα δούμε παρακάτω), δραστηριοποιούνται ο κύριος ήρωας και οι μεγάλοι παίκτες συμφερόντων, καθώς και η τεράστια πλειοψηφία του απλού κόσμου που βλέπουμε στο παιχνίδι να είναι στην ταπεινή τους ανθρώπινη φύση, είτε αυτοί είναι εργαζόμενοι στα μεσαία και υψηλά κλιμάκια διοίκησης εταιρειών που διασκεδάζει στα hip night clubs της πόλης και αναζητεί ποταπές «ένοχες» εκρήξεις αδρεναλίνης στο περιθώριο της νύχτας, είτε είναι η εργατική τάξη που φυτοζωεί αδιαφορούσα να παρακολουθήσει τις εξελίξεις στο μέτωπο των επαυξήσεων και στοιβάζεται σε παλιά κτίρια αδυνατώντας να παρακολουθήσει το νέο παραγωγικό μοντέλο, είτε είναι τα λούμπεν στοιχεία της πόλης, οι απόκληροι της κοινωνίας που καταλαμβάνουν τους υπονόμους και τις σκοτεινές γωνιές και σοκάκια και που πάντα αποτελούν μικροεργαλεία των τοπικών δικτύων εξουσίας (συμμορίες, παράνομες οργανώσεις) εκεί όπου κανείς άλλος δε θέλει να βρίσκεται, παρά μόνο για σκοτεινούς σκοπούς. Μοιράζονται κοινές νοσηματοδοτήσεις ανάλογα με την κοινωνική τους τάξη, ζουν την όσμωση κοινωνίας και τεχνολογίας (ακόμη και του αποκλεισμού τους από αυτή) όσο ποτέ άλλοτε. Η κοινωνική ανησυχία είναι αυξημένη αλλά όχι ακόμη διάχυτη στον κόσμο του Deus Ex και του 2027, και κάποια κέντρα εξουσίας θα προσπαθήσουν να εκμεταλλευτούν το μέγεθος και τη μάζα της πόλης, για να την καρπωθούν και να αλλάξουν την παγκόσμια τάξη πραγμάτων μέσω ενός ιδιότυπου αναθεωρητισμού (όπως οι Illuminati που θα δούμε παρακάτω, οι οποίοι θα τιμήσουν τη φήμη που κατέχουν στις θεωρίες συνωμοσίας).

Στο παγκόσμιο δίκτυο ΜΜΕ που έχει εγκαθιδρυθεί, βασίζεται η παγκόσμια διακίνηση «επίσημης» πληροφορίας. Γιγαντοσθόνες στους ουρανοξύστες της πόλης δείχνουν τη διάσημη τηλεπερσόνα (στην πραγματικότητα ανδροειδής) Eliza Cassan, όπου η ισχύς της αστικής όμοιας εικόνας πληροφόρησης αποτελεί την κοινή συνισταμένη των κατοίκων της, είτε έχουν τηλεόραση είτε όχι, στον τόπο κατοικίας τους. Ο δημόσιος χώρος της πόλης διακρίνεται λοιπόν από την ομογενοποίηση της επίσημης πληροφορίας, μέσω του γιγάντιου μεγέθους και της επιβλητικότητας του αστικού περιβάλλοντος που βρίσκεται υπό τον έλεγχο των ελίτ. Η εικόνα της πληροφορίας δεν αντικατοπτρίζεται σε ένα παλιό, τούβλινο κτίριο του Ντιτρόιτ, αλλά σε σύγχρονα κεντρικά κτίρια που διαρκώς προβάλλουν σε μεγάλες διαστάσεις το κύριο αφήγημα των ημερών, όμοιο σε όλη τη μητροπολιτική περιοχή και αδιάψευστο μάρτυρα του ελέγχου διακίνησης πληροφορίας, η οποία έτσι κι αλλιώς έχει καταστεί εδώ και καιρό, μονοπώλιο, στον κόσμο του παιχνιδιού. Ας δούμε, όμως, σε αυτό το σημείο τις δυο πόλεις του Deus Ex: Human Revolution.

Detroit

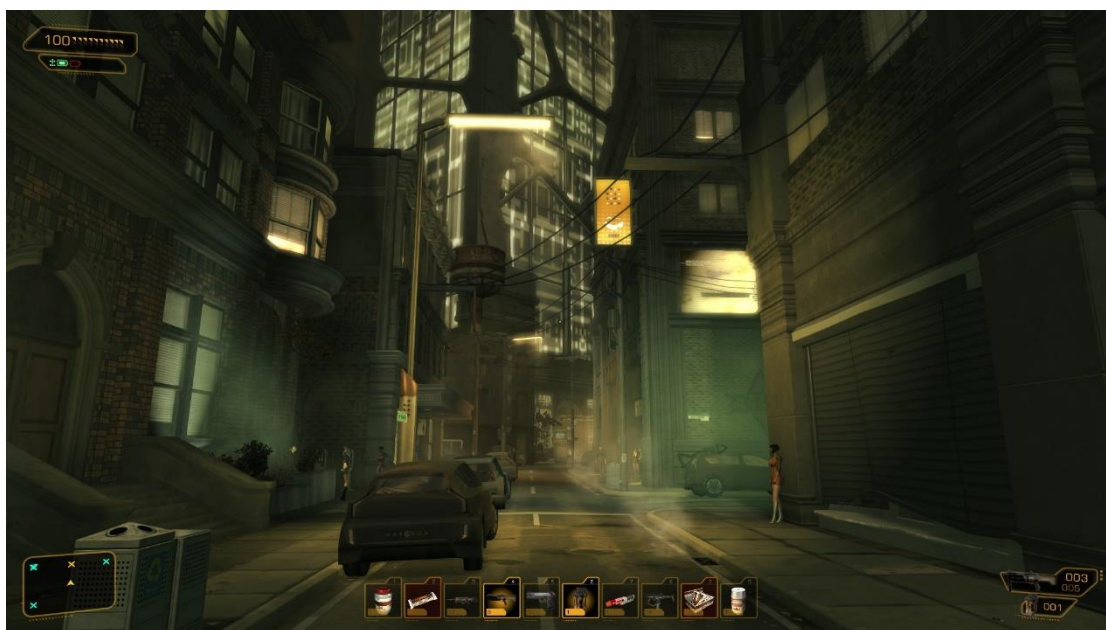
Η επιλογή της συγκεκριμένης πόλης μόνο τυχαία δεν είναι, για την ιστορία του παιχνιδιού. Επελέγη το Ντιτρόιτ και όχι για παράδειγμα ο «συνήθης ύποπτος» του cyberpunk των '90s, Λος Άντζελες, κι αυτό έχει από μόνο του τη σημασία του. Εκτίμηση της γράφουσας είναι πως το βάρος της εξιστόρησης του παιχνιδιού δεν είχε ως στόχο απλά μια megacity με glamour, πολυτέλεια και μεγάλη αντίθεση και κοινωνικό χάσμα. Το διακύβευμα του παιχνιδιού είναι ο ίδιος ο άνθρωπος, η παραγωγή και η αναπαραγωγή του, για αυτό και η εκτίμηση είναι πως επελέγη μια πόλη του βορρά των ΗΠΑ με αμιγώς βιομηχανικό προφίλ και βαρύ παρελθόν, αντί της κατασκευασμένης βιτρίνας του LA. Δεν είναι, δε, καθόλου τυχαίο πως το Ντιτρόιτ είχε χαρακτηριστεί ως «οπλοστάσιο της Δημοκρατίας» από τον Φ. Ρούζβελτ, σε ένα ραδιοφωνικό διάγγελμά του στις 29 Δεκέμβρη 1940, για να τονίσει την τεράστια πατριωτική συμβολή και στήριξη των ΗΠΑ (πριν αυτές εισέλθουν στον πόλεμο) κατά τον Β΄ΠΠ που παρείχε η πόλη μέσω της συμβολής της βιομηχανικής της ισχύος και των προσπαθειών των κατοίκων στα εργοστάσια. Μια τέτοια εικόνα δημοκρατίας, δικαιοσύνης και αισθήματος υπέρ της ανθρωπότητας φέρεται να διακατέχει και τον ιδρυτή της αυτοκρατορίας των μηχανικών επαυξήσεων, David Sarif, για αυτό και επέλεξε ως βάση του το Detroit.

Κατά τη δεκαετία του 1950, το Ντιτρόιτ ήταν μια από τις πλουσιότερες πόλεις του κόσμου και αποτελούσε τη βιομηχανική καρδιά των Ηνωμένων Πολιτειών, λόγω της ακμάζουσας αυτοκινητοβιομηχανίας. Ωστόσο, σε κάποιο σημείο μετά τη χρυσή αυτή εποχή και πριν από το 2007, το Ντιτρόιτ έχασε πολλούς από τους κατασκευαστές αυτοκινήτων και έπεσε στη φτώχεια της αποβιομηχάνισης. Στο σενάριο του παιχνιδιού, το 2007 έγινε η προσπάθεια να αυξηθεί η αποτελεσματικότητα της παραγωγής προηγμένων προσθετικών μερών και να αναζωογονηθεί το Ντιτρόιτ μέσω της βιομηχανίας μηχανικής επαυξήσης. Ο David Sarif αγόρασε και ανακατασκεύασε ένα παλιό εργοστάσιο αυτοκινήτων στο Ντιτρόιτ και το μετέτρεψε στο πρώτο εργοστάσιο μηχανικής επαυξήσης, δίνοντας στην πόλη νέα ζωή και αίγλη, διαμέσου της

«αναγέννησης του ανθρώπου». Φτάνοντας στο 2027, το Ντιτρόιτ είναι μια κοινωνικά διαχωρισμένη πόλη. Χωρίζεται σε δύο τύπους περιοχών: τα πολυώροφα σύγχρονα κτίρια της Sarif Industries και των εταιρειών τεχνολογίας ακμής, και τα ερειπωμένα και εγκαταλελειμμένα κτίρια της παλιάς βιομηχανικής εποχής, τα οποία βρίσκονται πλέον κυρίως υπό τον έλεγχο των συμμοριών του δρόμου.

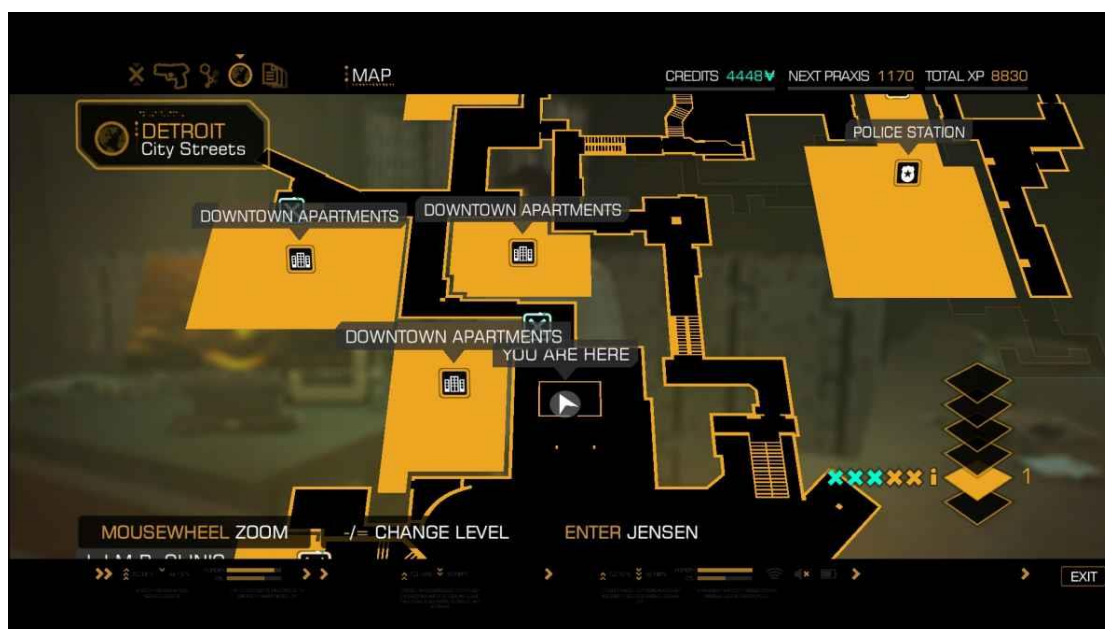


Η Limb Clinic του Detroit, όπου τοποθετούνται οι επαυξήσεις σε ανθρώπους. Με νόημα τοποθετημένη δίπλα της, αφίσα με παράσταση «Η Μεταμόρφωση».



Το παλιό Detroit, με τα τούβλινα κτίρια, που στέκεται χαμηλά και ταπεινά υπό το νέο

Βγαίνοντας έξω στους δρόμους του Ντιτρόιτ, παρατηρούμε μια προσπάθεια των σχεδιαστών του παιχνιδιού να στήσουν ένα ξεκάθαρο «street» επίπεδο μέσα στην πόλη. Πολύ σημαντική καθίσταται η χρήση του χάρτη, στα εξωτερικά περιβάλλοντα του παιχνιδιού και ιδιαίτερα όταν ο παίκτης κινείται για να εκτελέσει αποστολές μέσα στο αστικό περιβάλλον. Εκεί αποτυπώνονται τα αδιέξοδα των δρόμων, τα φυσικά εμπόδια, καθώς και δίνονται ιδέες για εναλλακτικές διαδρομές που ενδεχομένως προσφέρουν λιγότερη ορατότητα και περισσότερη ελευθερία κινήσεων στον παίκτη.



Χάρτης μέρους της πόλης,. Δεξιά φαίνονται τα επίπεδα της πόλης, ενώ στο κύριο σώμα οι τοποθεσίες.

Εδώ θα πρέπει να σημειωθεί ξανά πως η σημασία του να καταφέρει ο παίκτης, με τη βοήθεια των ειδικών ικανοτήτων του, να κινείται αθέατος ή κατά το δυνατόν λιγότερο παρατηρήσιμος μέσα στην ανωνυμία της πόλης, είναι καθοριστική. Ο παίκτης μπορεί να μετακινηθεί στο κομμάτι της πόλης που είναι διαθέσιμο στο παιχνίδι, ελεύθερα, παρατηρώντας όλα τα χαρακτηριστικά μιας μετανεωτερικής μεγαλούπολης, μιας παγκόσμιας πόλης, και να τη γνωρίσει σύμφωνα με το σενάριο του παιχνιδιού. Ο καλλιτεχνικός διευθυντής του παιχνιδιού Jonathan Jacques-Belletête αναφέρει:

«Το ενδιαφέρον για το Ντιτρόιτ του παιχνιδιού είναι ότι μοιάζει λίγο με το σύγχρονο Ντιτρόιτ. Αυτό είναι πραγματικά πρόκληση, το να προβλέψουμε πώς θα είναι ο κόσμος το 2027. Έχουμε σχεδιάσει πράγματα όπως σταθμούς που επαναφορτίζουν ηλεκτρικά αυτοκίνητα -τα έχουμε εφεύρει- και αναρωτηθήκαμε πού μπορεί να κατευθύνονται οι τεχνολογίες π.χ. των διαφημιστικών πινακίδων. Άρα μοιάζει πολύ με το σημερινό Ντιτρόιτ, με αυτά τα προστιθέμενα στρώματα, σαν μοσχευμένα πάνω του. Επιπλέον, υπάρχουν εκείνα τα ενδιαφέροντα και πολύ μοντέρνα κτίρια. Είναι λυπηρό για το Ντιτρόιτ, επειδή ήταν μια από τις «καρδιές» της Αμερικής για αρκετό καιρό λόγω της αυτοκινητοβιομηχανίας. Δεν ισχύει πια - όλα αυτά τα εργοστάσια έχουν εγκαταλειφθεί. Η ιδέα είναι ότι με τη Sarif Industries, την εταιρεία για την οποία ο Adam Jensen δουλεύει, ο David Sarif ήθελε να αναζωογονήσει το Ντιτρόιτ μέσω της βιομηχανίας cybernetics».

«...Όπως έκανε και η αυτοκινητοβιομηχανία τον 20ο αιώνα. Γι' αυτό, στο παιχνίδι, στην πραγματικότητα πηγαίνετε να επισκεφθείτε αυτά τα εργοστάσια παραγωγής. Η Sarif αγόρασε αυτά τα εγκαταλελειμμένα εργοστάσια αυτοκινήτων και τα ανακαίνισε για υπερ-τεχνολογία cybernetics. Στέλνει ένα μήνυμα στο πόλη και τον κόσμο: «Είμαι από το Ντιτρόιτ, λατρεύω αυτήν την πόλη, της δίνω μια νέα ανάσα».

Περιπλανώμενοι στο Ντιτρόιτ θα δούμε το monorail, μαγαζιά με φαγητό στο επίπεδο του δρόμου, πολλά σκουπίδια και βρωμιά. Δε λείπουν οι έμποροι όπλων και οι μαυραγορίτες που μπορούν να μας προμηθεύσουν από νευροποζύνη έως βλήματα, δε λείπει φυσικά από την πόλη και η εικόνα του κλειστού, παρατημένου πρατηρίου καυσίμων, καθώς στον cyberpunk κόσμο του κοντινού μέλλοντος η έλλειψη καυσίμου είναι μεγάλη και το πετρέλαιο εξαντλείται. Θα συναντήσουμε ένα παράρτημα Limb Clinic, όπου οι άνθρωποι μπορούν να εγκαταστήσουν τις επαυξήσεις τους, είναι, θα λέγαμε, το σημείο εφαρμογής τους και ανήκουν στη βιομηχανία του Sarif. Δεσπόζει το αστυνομικό τμήμα σε κεντρική περιοχή της πόλης και επίτηδες προβαλλόμενο

ιδιαίτερα, αφήνοντας έτσι η δημιουργική ομάδα και το στίγμα της ατμόσφαιρας που ήθελαν να δώσουν στην πόλη.



Οι συμμορίες στους δρόμους του Detroit



Το παλιό τούβλινο κτίριο που ο David Sarif συμβολικά κράτησε, για να θυμίζει την παλιά ταυτότητα της πόλης

Αστυνόμευση, μαζί με ιδιωτικές εταιρείες παροχής υπηρεσιών ασφάλειας, ηλεκτροφόρα καλώδια, κινδύνους, αποκλεισμούς, μετρό όπου εισέρχεται με φόβο είτε για τους καταστολείς είτε για τους εγκληματίες των δρόμων. Βλέπουμε τις κατοικίες των φτωχών πολιτών, που βρίσκονται σε συγκροτήματα κτιρίων και επιβλέπουν βρώμικους ακάλυπτους χώρους γεμάτους σκουπίδια.



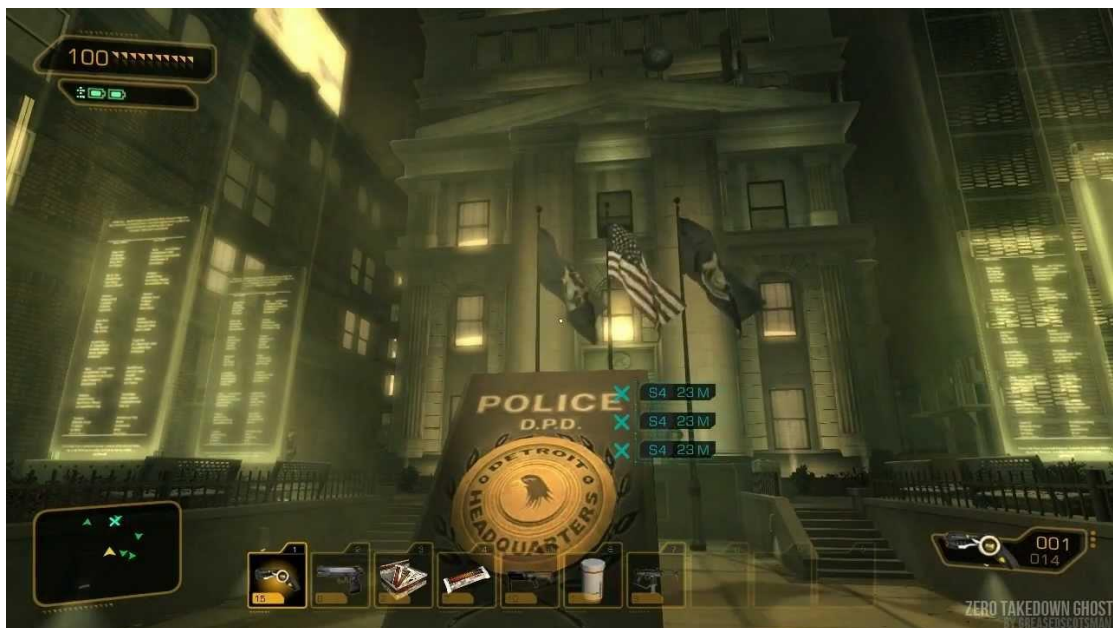
Το monorail



Βρωμά και παρανομία τη νύχτα στους δρόμους



Το παλιό Detroit δεν έχει αλλάξει για τους παλαιούς κατοίκους



Το επιβλητικό κτίριο της Αστυνομίας του Detroit

Εκεί κατοικοεδρεύουν από τοξικοεξαρτημένες εργάτριες του σεξ έως μαφίες των όπλων. Παρατηρούμε τα πανταχού παρόντα ηλεκτρονικά συστήματα ασφαλείας, τις συμμορίες που περιφέρονται με όπλα στους δρόμους, εν κρυπτώ ή με την ανοχή της αστυνομίας, μπαρ με αμφιβόλου υπόληψης θαμώνες, εναλλακτικά μπαρ με τους γιάπηδες του Ντιτρόιτ που θέλουν να έχουν μια βραδιά στο προκλητικό και επικίνδυνο Ντιτρόιτ, καθώς και να προμηθευτούν τη δόση τους. Οι αεραγωγοί και οι υπόνομοι της πόλης αποτελούν για τον παίκτη διόδους για μέρη όπου θέλει να εισέλθει απαρατήρητος, χωρίς να γίνει αντιληπτός από τις ομάδες υποκουλτούρων που αποτελούν την πανίδα του χαμηλού επιπέδου της πόλης. Ένα επίπεδο δρόμου που αντιπροσωπεύει τους φτωχούς που μένουν πίσω, ένα παλιό κουρασμένο Ντιτρόιτ, με ένα συνεδριακό κέντρο που μάταια προσπαθεί να αμβλύνει τις αντιθέσεις μεταξύ παλιού και νέου, χαμηλού και ψηλού Ντιτρόιτ.



Οι υπόνομοι: μια πόλη κάτω από την πόλη

Δεν υπάρχει κίνηση στους δρόμους. Υπάρχει απαγόρευση κυκλοφορίας. Μπορεί ο παίκτης να αρχίσει μια συνομιλία με τους κατοίκους ή τους περιπλανώμενους του δρόμου, οι οποίοι δίνουν μια σχεδόν αυθεντική ατμόσφαιρα αστικής νυχτερινής περιπλάνησης σε μια πόλη όπου τη νύχτα και μακριά από τα πολλά φώτα του ορατού μέρους της πόλης, και ιδιαίτερα μέσα σε μια πόλη όπου υπάρχουν αναταραχές, μας δίνουν την χαρακτηριστική αυτή αίσθηση της σύγκρουσης και της ύπαρξης δύο κόσμων, μετά και από την εμπειρία μας στο ρετιρέ του παγκόσμιου συστήματος και της ελίτ, που απεικονιζόταν στην κορυφή του κτιρίου Sarif.

Σε αυτό το σημείο πρέπει οπωσδήποτε να επισημανθεί και η αρχιτεκτονική αντίθεση μεταξύ του παλαιού Ντιτρόιτ, ενός παλιότερου κόσμου όπου επικρατεί το τούβλο, και του νέου Ντιτρόιτ, το οποίο έχει αρχιτεκτονική με φανταχτερές γωνίες, είναι όλα γυαλί και φως, φωτεινά και απαστράπτοντα. Γίνεται πολύ σαφής η αντίθεση μεταξύ του νέου και του παλιού, μεταξύ του βιομηχανικού και του μετανεωτερικού, μεταξύ της νέας παραγωγής στη ρομποτική μηχανική του ανθρώπου και των παλιών παραγωγών μηχανικής των πραγμάτων, του αυτοκινήτου, του παραδοσιακού εργοστασίου, αποθηκών κλπ.

Αυτό αποτελεί ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο στην πόλη. Το Detroit έχει μεταλλαχθεί σε φάσεις. Από κορωνίδα της παγκόσμιας βιομηχανίας αυτοκινήτου, έχει περάσει μια επίπονη διαδικασία αποβιομηχάνισης και έχει εισέλθει στην εποχή της μετανεωτερικότητας, όπου πλέον αποτελεί επίκεντρο με clusters παραγωγής ενός προϊόντος που αντικείμενό του πλέον είναι ο ίδιος ο άνθρωπος, μέσω του μετασχηματισμού του με τα εμφυτεύματα που υπάρχουν. Η ίδια η πόλη ποτέ δεν ξανάνιωσε την ίδια αίγλη, όσον αφορά στην εμπειρία στα έμβια όντα της, δηλαδή τους κατοίκους της. Μετρά αποκλεισμούς και οδοφράγματα, οι ανθρώπινες -μη εμπορικές- διαντιδράσεις περιορίζονται πλέον μεταξύ της ίδιας κοινωνικής τάξης, δεν υπάρχει ώσμωση των τάξεων και κοινά εργασιακά και κοινωνικά περιβάλλοντα. Οι καλύτερα αμειβόμενοι εργαζόμενοι μένουν μακριά από τα χαμηλά επίπεδα της πόλης και

τα επισκέπτονται μόνο για «μαύρες» αγορές και για ένοχες απολαύσεις της νύχτας. Αυτό που είναι για αυτούς σημείο επίσκεψης και όχι διαμονής, είναι το σπίτι των μη προνομιούχων κατοίκων. Αυτοί, επειδή δεν μπορούν να παρακολουθήσουν τις εξελίξεις στην ανθρώπινη μηχανική εξέλιξη, μένουν μακριά από τα ρετιρέ των απολαβών και ακόμη μακρύτερα από τα όμορφα, νέα smart διαμερίσματα της πόλης: Είναι αυτοί που θα παραμείνουν σε τούβλινα σπίτια και τεράστιες πολυκατοικίες της βιομηχανικής εποχής, χωρίς τις «έξυπνες» ανέσεις που παρέχονται σε άλλους. Αποτελούν την εργατική τάξη, χειρώνακτες και μαύροι εργάτες, υπάλληλοι μικρομάγαζων. Οι μόνοι που μπορούμε να πούμε πως είναι ακόμη χαμηλότερα στην κατανομή των κατοίκων, από την πάλαι ποτέ τίμια εργατική τάξη, είναι το λούμπεν στοιχείο της πόλης. Είναι άστεγοι, διαβιούν σε χαρτόκουτα, υπονόμους, ξέφωτα ανάμεσα από τα παλιά, βρώμικα τούβλινα κτίρια. Έχουν αποκλειστεί από την πρόσβαση στο hip κέντρο της πόλης, για να μην κάνουν τους γιάπηδες να δυσανασχετούν στην όψη τους, κατά την κάθοδό τους στην περιπετειώδη παλιά πόλη. Το Detroit έχει μια ξεκάθαρη κάθετη κατανομή κατοίκων και εργαζόμενων: Όσο πιο ψηλά στο κτίριο, τόσο πιο ψηλά και στη σύγχρονη κοινωνική του διαστρωμάτωση. Όσο η κάθοδος είναι εθελοντική και οικειοθελής, τόσο πιο νέος, περιπετειώδης και δυνάστης των παρακάτω, είσαι.



Παλιό, κουρασμένο Detroit

Πλέον η πόλη του Ντιτρόιτ πουλά τη μετάλλαξη του ίδιου του ανθρώπου, μεταλλάσσει τον ίδιο τον άνθρωπο σε προϊόν. Κι αυτό την τοποθετεί στην κορυφή της ιεραρχίας των παγκόσμιων πόλεων στον κόσμο του Deus Ex – Human Revolution. Όλα αποπνέουν μια οσμή φουτουρισμού και τεχνολογίας στα ψηλά πατώματα των ελίτ, των γιάπηδων, των νεότερων εργαζομένων. Όσο πιο κάτω κατεβαίνει κανείς, όμως, είναι σα να κάνει μια παράλληλη κάθοδο και στο χρόνο. Το High tech – low life είναι πιο low ακόμη, όσο κατεβαίνουμε στα χαμηλότερα κοινωνικά στρώματα, στους νέους απόκληρους της μετανεωτερικής πόλης και του νέου τρόπου μετασχηματισμού όχι πλέον της εργασίας, αλλά του ίδιου του ανθρώπου, ο οποίος αποτελεί και το διακύβευμα της παγκόσμιας διεγκυστίνδας ισχύος. Ο άνθρωπος είναι πλέον τα πάντα, και προϊόν, και μέσο, και πελάτης.

Κατευθυνόμενοι για να πάρουμε μια ιδέα από το εσωτερικό των κατοικιών του Ντιτρόιτ, θα μπούμε στο σπίτι του κεντρικού ήρωα του παιχνιδιού, Adam Jensen, ο οποίος αποτελεί κομμάτι της «νέας» πόλης, της τεχνολογικής μητρόπολης των προσθετικών σώματος.

Στο μπροστινό λόμπι του διαμερίσματος, μπαίνοντας παρατηρούμε μια καλαίσθητη, εμφανώς ακριβή εικόνα με δερμάτινες καρέκλες, ξύλινες επενδύσεις, με το χαμηλό φωτισμό και ένα είδος σκότους πάντα να επικρατεί, σεβόμενο τον ποιή χαρακτήρα του παιχνιδιού. Όλα είναι φανταχτερά αλλά παράλληλα όχι παραφορτωμένα στο βαθμό του κιτς, αλλά με απλό στυλ, γιάπικα εκλεπτυσμένο και με μέτρο. Είναι έντονες οι αναφορές στην Αναγεννησιακή περίοδο, κάτι άλλωστε που αναφέρουν επανειλημμένα και οι συντελεστές του παιχνιδιού σε συνεντεύξεις τους. Το σπίτι του Jensen είναι γεμάτο από τεχνολογικά gadgets ακμής, προορισμένα να αυξάνουν το επίπεδο ποιότητας ζωής και απλοποίησης - αυτοματοποίησης της καθημερινότητας, πιστό στη cyberpunk κουλτούρα και στο μοτίβο επιστημονικής φαντασίας του κοντινού μέλλοντος που το σενάριο του παιχνιδιού πραγματεύεται. Άλλωστε, οι ίδιοι οι άνθρωποι πλέον αντιμετωπίζονται εν μέρει και σαν μηχανές, οι οποίες βελτιώνονται κατά τύπους με προσθετικά και γίνονται οι ίδιοι συμβατοί

με την εξέλιξη της τεχνολογίας της καθημερινής ζωής, αντί να γίνεται μόνο το ανάποδο.



Το σπίτι του Adam Jensen

Περιπλανώμενοι περαιτέρω στην «παλιά» πόλη, μπορούμε να ανακαλύψουμε διάφορα μυστικά μονοπάτια μεταξύ διαφορετικών τμημάτων του εκάστοτε επιπέδου του χάρτη του παιχνιδιού. Αυτά δίνουν στο παιχνίδι και στην εμπειρία που αποκομίζει ο παίκτης, της δυνατότητας αλλά και της προτροπής να παιχτεί το κομμάτι αυτό του παιχνιδιού, όσο το δυνατόν πιο «διακριτικά», κρατώντας τον ήρωα αφανή με τη βοήθεια και των προσθετικών μερών και ικανοτήτων του. Βλέπουμε πως οι άνθρωποι πηγαίνουν από μέρος σε μέρος, περιφέρονται χωρίς προφανή σκοπό. Μπορούμε να ανοίξουμε μια μικρή στιχομυθία με καθέναν από αυτούς, και κάνοντάς το μας δίνεται η δυνατότητα να αντιληφθούμε την άλλη όψη της παγκόσμιας πόλης του Ντιτρόιτ, με ανθρώπους που έχουν γίνει απόκληροι της νέας πραγματικότητας, που περιφέρονται χωρίς σκοπό και στόχο στα χαμηλά, αφανή πατώματα της νέας ζωής μιας δυστοπικής μετανεωτερικής πόλης, όπου το παλιό εργοστάσιο, το ζυθοποιείο και άλλα κτίρια όπως αποθηκευτικοί χώροι, αποτελούν τα «κουτιά της Πανδώρας» του αστικού χώρου του παιχνιδιού.

Τέλος, δε θα μπορούσε παρά να γίνει ειδική αναφορά στο χαρακτηριστικότερο κτίριο, ένα τοπόσημο του Detroit, που δεν είναι άλλο από το κτίριο Διοίκησης των Βιομηχανιών Sarif. Το παιχνίδι ξεκινά τοποθετώντας τον Jensen να εργάζεται για τη βιομηχανία του David Sarif, κάτι που είναι καθοριστικό για την ψυχολογία του παίκτη, καθώς τον αναδεικνύει σε έναν στρατιώτη του μεγάλου κεφαλαίου, εκτελεστή επικίνδυνων αποστολών ενός από τους πόλους του παγκόσμιου οικονομικού ανταγωνισμού, δίνοντας από την αρχή του παιχνιδιού την αίσθηση της αντίθεσης, του κοινού ανθρώπου με το μεγαθήριο. Καθώς περπατάει ο ήρωας στις περιοχές και περιφέρεται στην πόλη, μπορεί σχεδόν να καταλάβει κάποιος ποια ακριβώς κομμάτια (κτίρια και στοιχεία του αστικού περιβάλλοντος) είναι μέρος ειδικού σχεδιασμού. Ο αντίκτυπος στην εικόνα του παιχνιδιού είναι τόσο μεγάλος που μπορεί κάποιος να τα παρατηρήσει αμέσως, αλλά φυσικά υπάρχουν και άλλες περιοχές στις οποίες δεν είναι φανερή η «πένα» του καλλιτέχνη, δεν είναι δηλαδή το τοπίο εξειδικευμένα σχεδιασμένο ως προς την κάθε του λεπτομέρεια, παρά χρησιμοποιούνται μοντέλα αστικού περιβάλλοντος προσχεδιασμένα και που εμπίπτουν σε μορφή «καλουπιού», τρόπον τινά, αστικού τοπίου.

Επίσης, χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η ποιότητα σε ορισμένες περιοχές ακόμη και στην κάθετη επέκταση της πόλης, στα ψηλά επίπεδά της δηλαδή, όπου αποτυπώνεται η μορφή διαμονής και εργασίας της αστικής ελίτ της κοινωνίας. Το concept art παραμένει κύριο στοιχείο που προσδίδει προστιθέμενη αξία στο τελικό αισθητικό και εμπειρικό αποτέλεσμα του παιχνιδιού. Η περιοχή εκκίνησης είναι ένας πολύ απλός χώρος, με έναν ανοιχτό χώρο στη μέση και μερικούς διαδρόμους στο πλάι. Υπάρχουν τρία επίπεδα σε αυτόν τον χώρο, μεταξύ των οποίων μπορεί ο παίκτης να μετακινηθεί με ανελκυστήρα. Στο κατώτατο επίπεδο είναι ένα τυπικό λόμπι μιας σύγχρονης εταιρείας και στο πίσω μέρος του υπάρχει κλιμακοστάσιο υπηρεσίας και κάποια μηχανήματα αυτόματης πώλησης. Έτσι στο κάτω μέρος δεν παρατηρούμε γενικά κάτι το αξιοσημείωτο, πέραν μιας τυπικής εικόνας εταιρικού περιβάλλοντος.

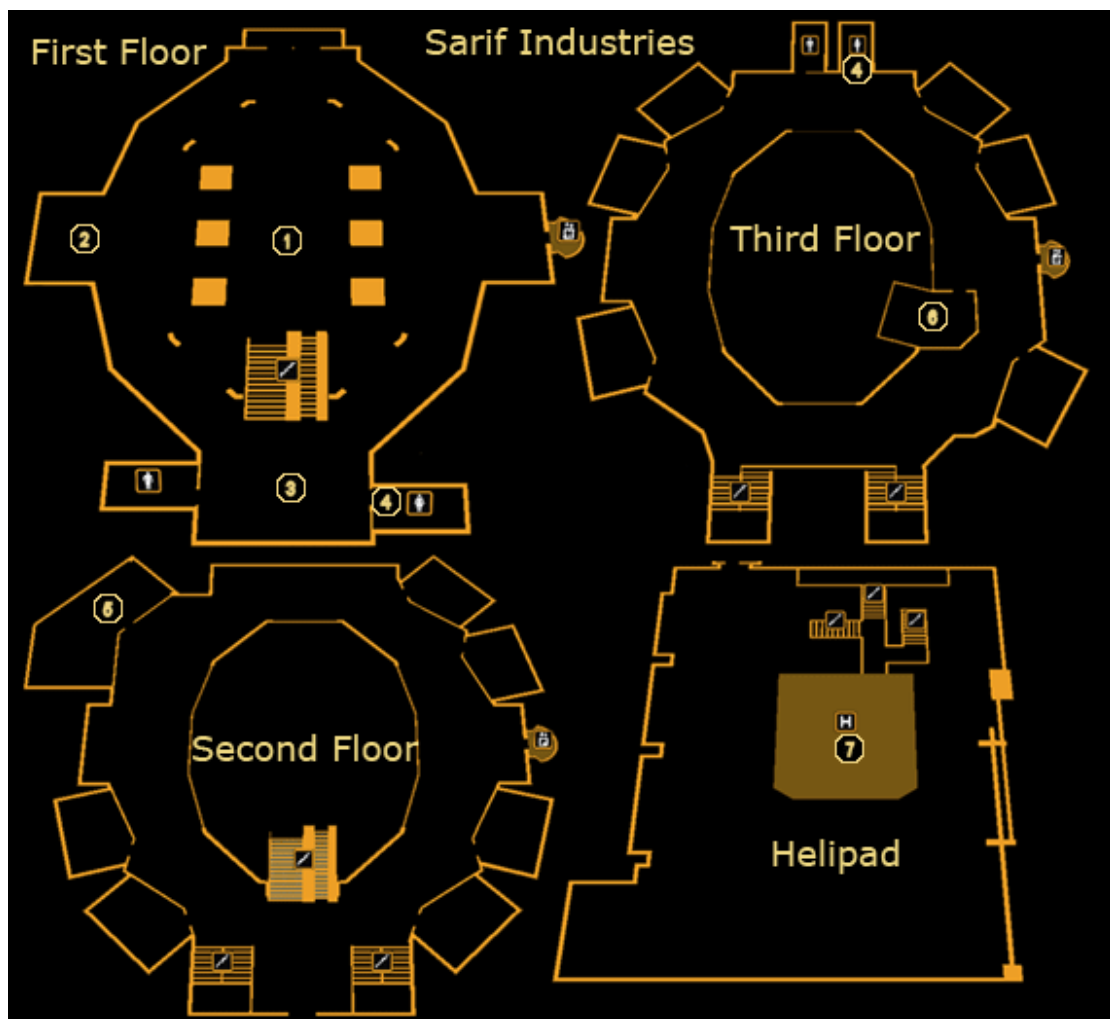
Στο δεύτερο και τρίτο επίπεδο, στο εξωτερικό περιμετρικό πλαίσιο των ορόφων υπάρχουν γραφεία και φιλοξενούν τα επώνυμα στελέχη της εταιρείας. Χαρακτηριστική μορφή έχει και ο προσανατολισμός, ο οποίος ακολουθεί μια οβάλ περίμετρο, με συνέπεια η αφετηρία να είναι πάντα η μέση. Έτσι καθίσταται πολύ εύκολο να περιηγηθεί ο παίκτης στο χώρο αυτών των επιπέδων, όπως και να προσανατολιστεί σύμφωνα με τον χάρτη που βρίσκεται στην οθόνη του και είναι κι αυτός πολυεπίπεδος, βοηθώντας τον αρχάριο παίκτη να εξοικειωθεί με το χώρο, μη βάζοντάς τον σε περίπλοκες αναζητήσεις από την αρχική περιοχή του παιχνιδιού. Φαίνεται να έχει δοθεί ιδιαίτερη σημασία ως προς την εμπειρία που θέλει η ομάδα ανάπτυξης του παιχνιδιού να δώσει στον παίκτη, ως προς τον χώρο, καθώς η προοπτική του παίκτη καθώς αυτός περιφέρεται στο πρώτο επίπεδο αλλά και στο παραπάνω, είναι τέτοια, ώστε υπό συγκεκριμένες γωνίες να αντιλαμβάνεται τη λειτουργική σημασία του οβάλ σχήματος του κτιρίου και της τοποθέτησης των γραφείων, που περιβάλλονται από τζάμι και έχουν οπτική επαφή ανεμπόδιστη ως προς τους υπόλοιπους χώρους εργασίας του επιπέδου. Παρατηρούμε ήδη λοιπόν πως ο κάθε εργαζόμενος έχει οπτική επαφή με τους εκατέρωθεν συναδέλφους, υφιστάμενος έτσι μια μερική άρση της ιδιωτικότητάς του, κάτι που είναι καθεστώς στα σύγχρονα εργασιακά περιβάλλοντα, κυριότερα στους τομείς με μεγάλο εταιρικό ανταγωνισμό και υψηλά επίπεδα εταιρικής κατασκοπίας.



Γραφείο στο κτίριο Sarif

Ανεβαίνοντας προς το τρίτο επίπεδο παρατηρούμε το ίδιο οβάλ μοτίβο, από το οποίο είναι ο παίκτης πάντα σε θέση να δει τη μέση του ορόφου και να προσανατολιστεί, ώστε να γνωρίζει κατά το χειρισμό του ήρωα, πού βρίσκεται. Το ενδιαφέρον σε αυτό το επίπεδο είναι πως αυτό φιλοξενεί το γραφείο του διαχειριστή ασφαλείας των Βιομηχανιών Sarif, Adam Jensen. Ο Adam Jensen είναι ο κεντρικός ήρωας του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας που ο παίκτης χειρίζεται καθ' όλη τη διάρκεια και έκβαση του παιχνιδιού. Παρατηρούμε λοιπόν πως αυτό είναι το μόνο γραφείο που δε βρίσκεται περιφερειακά του ορόφου, όπως όλα τα άλλα, που εφάπτονται στους εξωτερικούς τοίχους των επιπέδων, αλλά βρίσκεται στο εσωτερικό μέρος του ορόφου, και πέραν του ότι καθιστά επίσης ευκολότερο τον προσανατολισμό του παίκτη ώστε να μην ψάχνει το γραφείο του, κάθε φορά που επιστρέφει εδώ, αναδεικνύει και τον ρόλο του, ως διαχειριστή ασφαλείας. Κατέχει μια εποπτική θέση στο επίπεδο, όντας ο μοναδικός που βρίσκεται στη θέση να μπορεί να παρατηρήσει όλους τους υπόλοιπους εργαζομένους, έχοντας ανεμπόδιση θέα. Υπάρχει, έτσι μια εμπειρική εφαρμογή μιας μορφής πανοπτικής παρακολούθησης, μεταξύ κατά τα άλλα ίσων στελεχών, από τον επιβλέποντα, η οποία αποτελεί πολιτική της εταιρείας, αυτονόητη, όπως γίνεται σαφές στο παιχνίδι, και αναμφισβήτητη, παρόλο που μπορεί ή όχι, να υπάρχει δυσανασχέτηση εκ μέρους των παρακολουθούμενων.

Παρατηρούμε πως δεν υπάρχουν εξωτερικά παράθυρα, και κάτι το οποίο έρχεται στον νου είναι η ομοιότητα ως προς την απουσία αυτή, με τα καζίνο και ο σκοπός που αυτή επιτελεί, που είναι να μην καταλαβαίνει ο θαμώνας το πέρασμα του χρόνου, τα στάδια της ημέρας του εξωτερικού κόσμου. Ενδιαφέρον προκαλεί πως σε ένα τόσο ταυτοτικό του αστικού τρόπου ζωής περιβάλλον, αυτό δηλαδή της βιομηχανίας τεχνολογιών ακμής, λαμβάνει χώρα η προσπάθεια να απομονωθεί ο κύριος παράγων της, ο εργαζόμενος, και δη, ο κατέχων ανώτερη διοικητική θέση σε αυτήν, από τον υπόλοιπο κόσμο και τους ρυθμούς της πόλης. Στο πίσω μέρος του κτιρίου βρίσκεται η καφετέρια και το χαρακτηριστικό για μια global city, ελικοδρόμιο, για τη μετακίνηση των ελίτ της παγκόσμιας αστικής τάξης.



Εντυπωσιακή είναι η ανοιχτή περιοχή και η θέα από το ελικοδρόμιο. Καλά φωτισμένη, με όλα αυτά τα φώτα να δίνουν την ψευδαίσθηση πως αιωρούνται στο παρασκήνιο, αναδεικνύουν αφενός τη λειτουργική και οργανική σύνδεση του χώρου με την υπόλοιπη πόλη. Το ίδιο το παιχνίδι και η ροή του παρακινεί τον παίκτη να κάνει ένα συγκεκριμένο πράγμα ή να γυρίσει το βλέμμα του ψηλά. Με αυτό υποβάλλει, εξαναγκάζει σχεδόν, τον παίκτη, μέσω του ήρωα που κινεί, να συνειδητοποιήσει το μέγεθος, το τεράστιο ύψος του κτιρίου, αναδεικνύοντας έτσι την αίγλη που αυτό προσδίδει και στον ιδιοκτήτη του, αλλά και στην πόλη που το φιλοξενεί. Είναι τα διαπιστευτήρια μιας παγκόσμιας πόλης, αυτό ακριβώς το δέος που το απόλυτο μέγεθος τέτοιων κτιρίων προκαλεί.



Το ελικοδρόμιο

Είναι σημαντικό και για την αφήγηση της ιστορίας του παιχνιδιού αλλά και χαρακτηριστικό των μοντέλων παιγνιώδους εμπειρίας σε αστικό περιβάλλον, η χρήση του ανελκυστήρα. Κατά την άνοδο μπορεί ο παίκτης να δει σε κάποια έκτασή της την πόλη του Ντιτρόιτ, κατά τη διάρκεια της νύχτας, κάτι που συμβάλλει στη ποir ατμόσφαιρα που το παιχνίδι θέλει να προσφέρει στον παίκτη. Ο ανελκυστήρας μας οδηγεί στο ρετιρέ του κτιρίου, όπου δε θα μπορούσε παρά να είναι το κέντρο δράσης του ιδιοκτήτη και παγκόσμιου επιχειρηματικού παίκτη της εταιρείας, τον ίδιο τον David Sarif. Το concept art

του ρετιρέ και οι λεπτομέρειές του κάνουν σαφές το πού βρισκόμαστε: Η ύπαρξη τζακιού, η πολυτέλεια, αναδεικνύουν το στάτους του υποκειμένου που βρίσκεται μέσα σε αυτό το γραφείο, το οποίο για αυτόν δεν είναι απλά ένας χώρος εργασίας, όπως για όλους τους υπόλοιπους στο κτίριο, αλλά το ορμητήριο ενός παγκόσμιου παίκτη που κινεί τα νήματα της παγκόσμιας πολιτικής, αλλά και της εξέλιξης της ανθρωπότητας, χάρη στον κύκλο εργασιών στον οποίο δραστηριοποιείται και του οποίου αντικείμενο είναι οι ίδιοι άνθρωποι που κατοικούν και εργάζονται υπό εντελώς διαφορετικές συνθήκες.



Το γραφείο του David Sarif

Μια ακόμη αναφορά σε ένα τοπόσημο της πόλης, το Συνεδριακό Κέντρο Mullins, που συχνά ονομάζεται Συνεδριακό Κέντρο του Ντιτρόιτ, βρίσκεται λίγο μετά την κλινική Limb, κοντά στην έδρα της Sarif Industries. Αυτό φυλάσσεται επισταμένα, παραμένει κλειστό στο κοινό και θα ανοίξει μόνο αργότερα, με την ύπαρξη πολύ μεγάλου αριθμού αστυνομικών, φωτεινό, με αστραφτερό λόμπι και έτοιμο για να υποδεχτεί την ελίτ της πόλης, για την οποία και υπάρχει ακόμη. Θα έχει αλλάξει όψη και θα μας παρατίθεται σε όλη

του την αίγλη. Ένα παλιό σημείο αναφοράς, που έχει πάψει πλέον να είναι πόλος έλξης των απλών πολιτών, καθώς έχει γίνει σύμβολο «άλωσης» της παλιάς πόλης, από τη νέα πραγματικότητα. Δηλαδή αποκλεισμένο και γεμάτο νοσηματοδοτήσεις που πόρρω απέχουν από αυτές της «βιτρίνας» της πόλης και των ανθρώπων της, πολλά χρόνια πριν.



Το Mullins Convention Center του Detroit



Detroit skyline



Detroit center

Hengsha

Όπως και με το Detroit, έτσι και η επιλογή της Hengsha ως το «αντίπαλο δέος» του στο παιχνίδι, μόνο τυχαία δεν είναι. Όπως αναφέρεται και παρακάτω, η πόλη αποτελεί τη Μέκκα της τεχνολογίας των κυβερνοπροσθετικών. Η επιλογή της αποτελεί ξεκάθαρη αντιστοιχίση με το Χονγκ Κονγκ, όπως ο ίδιος ο καλλιτεχνικός διευθυντής θα παραδεχτεί. Η πόλη του παιχνιδιού κινείται σαφώς στην αντιστοιχία μιας από τις οικονομίες – τίγρεις της ανατολικής Ασίας, δηλαδή της Σιγκαπούρης, της Ταϊβάν, του Χονγκ Κονγκ και της Νότιας Κορέας. Οι ανωτέρω παρουσίασαν ραγδαία εκβιομηχάνιση κατά τις μεταπολεμικές δεκαετίες και έως τα '90s και στον 21^ο αιώνα αποτελούν παγκόσμια οικονομικά κέντρα.

Όπως αναφέρει ο Jonathan Jacques-Belletête, καλλιτεχνικός διευθυντής του DX:HR:

«Η Hengsha της Σαγκάης είναι κάτι πολύ περισσότερο από μια αποτύπωση της trans-ανθρωπιστικής πόλης - είναι η Silicon Valley των κυβερνοπροσθετικών. Στο σκέλος της σχεδίασης της πόλης, όλα δημιουργούν το συνειρμό μιας χρυσής εποχής και πολύ περισσότερο, μιας εποχής εμπνευσμένης από την Αναγέννηση ως προς τον κυβερνοχώρο. Το διπλό επίπεδο της πόλης εμπνέεται από ένα φανταστικό ντοκιμαντέρ που είδαμε πριν από λίγο καιρό, το οποίο μας φάνηκε σαν να είναι ένα πραγματικό ντοκιμαντέρ για το Χονγκ Κονγκ ...

Στο παιχνίδι η ιδέα της πόλης δεν είναι ότι είναι οι φτωχοί στο κάτω μέρος και οι πλούσιοι στην κορυφή. Το κάτω μέρος ήταν η Μέκκα των cybernetics, πολλά από τα κεντρικά γραφεία των μεγάλων εργαστηρίων και των εργοστασίων παραγωγής είναι εκεί, είναι απλά ότι όταν χτίστηκαν πάνω του επέλεξαν μια διαφορετική αρχιτεκτονική κατεύθυνση.

Πάνω από αυτά έχουν νέα πανεπιστήμια και νέα κεντρικά γραφεία, αλλά το κάτω μέρος δεν είναι μια παραγκούπολη - δεν υπάρχει διχοτομία παλαιάς σχολής στην πόλη αυτή. Βάζουμε πολλά πράγματα στο παιχνίδι, όπως

θα δείτε οι κάτοικοι και οι θαμώνες από το ανώτερο επίπεδο έρχονται κάτω το βράδυ για πάρτι και «χτυτούν» τα μπαρ και τα πορνεία».

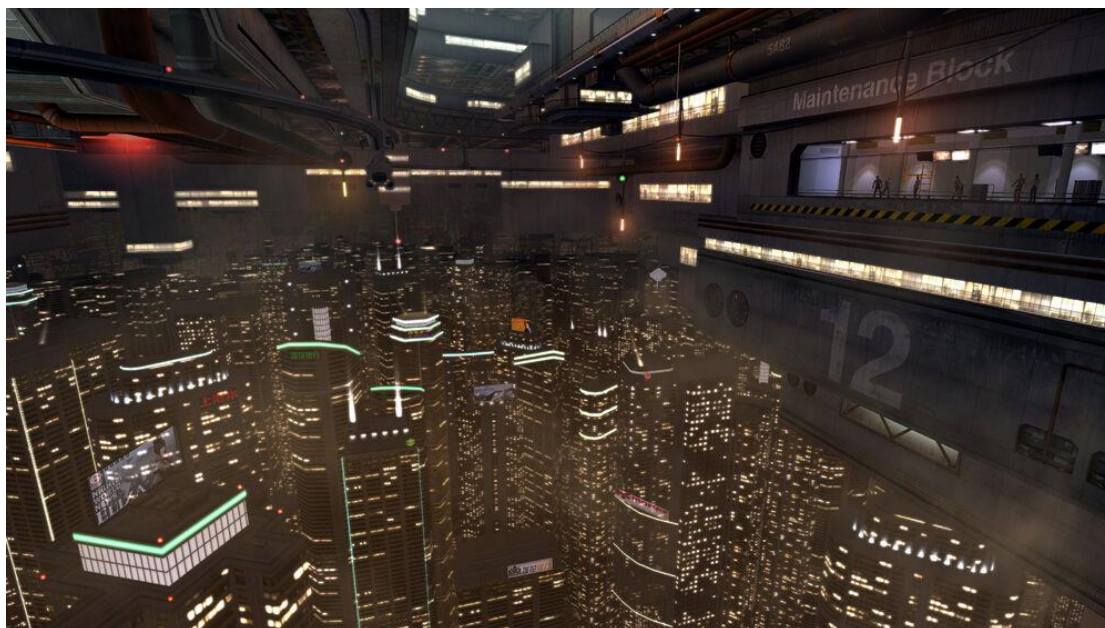
Το Χονγκ Κονγκ, και πιο συγκεκριμένα η φανταστική Hengsha, αποτελεί για το παιχνίδι τον έτερο οικονομικό πόλο, αυτόν της ανατολής. Με μια κουλτούρα που φέρουν οι ασιατικές χώρες στην τεχνολογία, προσομοιάζει με την παλιότερη βιομηχανική φορντική κουλτούρα του Detroit. Θα μπορούσε, πάντως, να πει κανείς πως οι «πατριώτες» καπιταλιστές κεφαλαιοκράτες που χαρακτήριζαν τις οικονομίες – τίγρεις, δεν παρουσιάζονται στο Deus Ex, παρά έχει γίνει κάπως μονόπλευρα αυτό ως προς το Detroit, με τον ιδεαλιστή Sarif να θέλει να αποτίσει φόρο τιμής στην εργατική τάξη και την πόλη του Detroit, και να προτιμά να εδρεύει στη συγκεκριμένη πόλη. Αντίστοιχη αναφορά ως προς το «αφεντικό» της Hengsha, σε τέτοιο βαθμό τουλάχιστον, απουσιάζει. Είναι πάντως οφθαλμοφανής η προσπάθεια των συντελεστών να αποτυπωθεί στο παιχνίδι αυτό το δίπολο παγκόσμιου οικονομικού ανταγωνισμού, ως προς τη γεωγραφική τοποθέτηση. Παρότι σε ένα φανταστικό σκηνικό του κοντινού μέλλοντος, το δίπολο ζει, βασιλεύει και εδραιώνεται, ως προς το πλαίσιο του ανταγωνισμού των παγκόσμιων πόλεων.

Αναφορικά με την ιστορία της Hengsha: Πριν από το 2027, ένα δεύτερο επίπεδο χτίστηκε πάνω από το επίπεδο του εδάφους, και πάνω από μια τεράστια κατασκευή σαν πλάκα, που ονομάζεται Pangu. Ψευδώνυμο της πόλης είναι «το κόσμημα του ποταμού Yangtze», καθώς βρίσκεται στην καρδιά του άλλου πόλου της παγκόσμιας βιομηχανίας επαύξεσης, με την έδρα της Tai Yong Medical να βρίσκεται στην πόλη.

Η κάτω πόλη χωρίζεται σε τρεις μεγάλες περιοχές, Daigong, Kuaigan και Youzhao, με διάφορα επίπεδα. Το ανώτερο επίπεδο της κύριας περιοχής που θα γνωρίσουμε στο παιχνίδι φιλοξενεί το Hung Hua Hotel και το night club The Hive. Η συνοικία Daigong στα ανατολικά αποτελεί το μονοπάτι διόδου για την περιοχή Jiu Schichang, όπου βρίσκονται η κλινική Limb και το Alice Garden Pods, και υπάρχει επίσης ένα μετρό προς/από το Youzhao. Τέλος, η συνοικία Youzhao στα δυτικά είναι κυρίως κατοικημένη περιοχή και

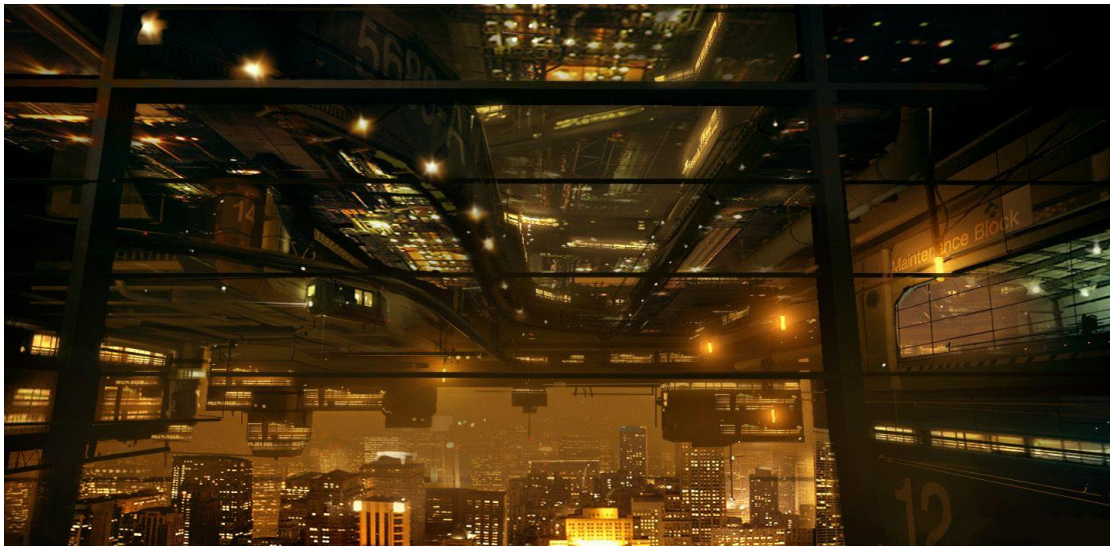
εκεί βρίσκεται το Court Gardens. Υπάρχει επίσης ένα δίκτυο αποχέτευσης κάτω από την πόλη.

Η Άνω Hengsha και η Κάτω Hengsha είναι εντελώς αντίθετα μέρη. Στην Κάτω Hengsha, η πόλη είναι μια δυστοπία γεμάτη εγκληματικότητα και φτώχεια. Οι συνεργάτες της Belltower είναι η επίσημη αστυνομική δύναμη και ο ρόλος όπως και η ίδια η Κάτω πόλη, σκοτεινός, όπως και η κατάσταση, όπου αυτή επεμβαίνει, ζοφερή. Βλέπουμε λοιπόν στο κατώτατο επίπεδο μια πόλη με ουρανοξύστες, γραφεία και τα πάντα, ό,τι μπορεί κανείς να δει σε μία σύγχρονη μεγαλούπολη, μια παγκόσμια πόλη. Πάνω από όλη αυτήν την έκταση και την ύπαρξη της πόλης υπάρχει μια τεράστια μεταλλική πλάκα, που φαίνεται σαν να τραβά τη γραμμή στο στάδιο χρονικής, τουλάχιστον, εξέλιξης και κάθετης επέκτασης της Heng Sha. Φέρεται να υφίσταται επί της παλαιάς πόλης σαν εξέλιξη, σα μια δεύτερη πόλη, όπως οι παλιές ευρωπαϊκές πόλεις που διαχωρίζονται από τις νεότερες και σύγχρονες πρωτεύουσές τους, σε μια μορφή εξίσου ιστορική και με χρονικό αποτύπωμα, αλλά με καθετοποίηση και όχι οριζόντια επέκταση.



Η κάτω Hengsha

Αντιθέτως, λοιπόν, η Άνω Hengsha είναι μια ουτοπία με όρους μετανεωτερικής πόλης. Φωτεινή, κοιτίδα τεχνολογικού πολιτισμού, πολυτέλεια, νόμος και τάξη. Το δάπεδο της πόλης έχει γρασίδι και δέντρα και κάθε είδους ζωή που μπορεί να παρατηρηθεί είναι ευχάριστη. Προφανώς, οι πολίτες της Άνω Hengsha είναι γιάπηδες σνομπ και δεν είναι πολύ φιλικοί προς τους συμπολίτες τους στην Κάτω Πόλη. Παρόλο που οι ίδιοι οι καλλιτέχνες – σχεδιαστές της πόλης αυτής του παιχνιδιού δεν είχαν ως αυτοσκοπό να ορίσουν αυτά τα δυο εντελώς μοναδικά στο παιχνίδι και ξεχωριστά επίπεδα, ως ταξική διαφοροποίηση, κάτι τέτοιο εκ των πραγμάτων προκύπτει αν ρίξουμε μια πιο εμπεριστατωμένη ματιά στην Heng Sha.



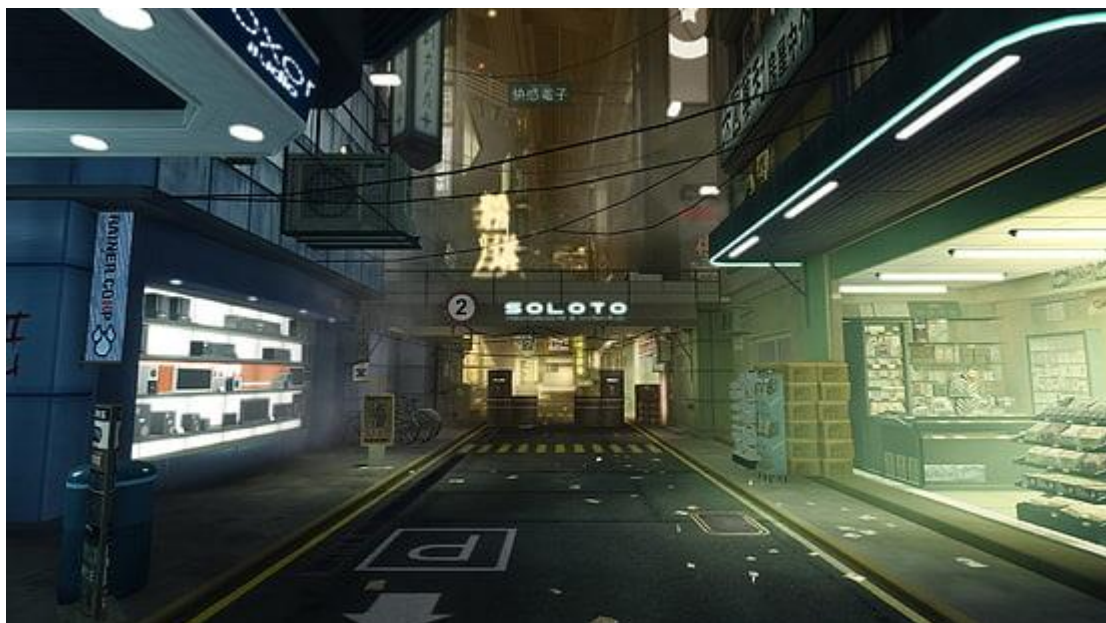
Η άνω Hengsha

Η «άλλη» πλευρά, των φτωχών και των μη προνομιούχων του νέου παγκόσμιου καταμερισμού εργασίας, μοιραία καταλήγει κάτω. Εκεί επικρατεί, μέσα και στην όλη noir ατμόσφαιρα των αστικών τοπίων του παιχνιδιού, το σκοτάδι και η αμείλικτη ασιατική υγρασία. Τοπόσημο και σημείο προσανατολισμού για τον παίκτη που κινείται στην Heng Sha είναι μια κλινική η οποία ασχολείται ακριβώς με την εγκατάσταση και αντιμετώπιση προβλημάτων σχετικά με τα προσθετικά ανθρώπινων μερών, το Tai Yong Medical.

Η ατμόσφαιρα στους στενούς δρόμους στη βάση της πόλης γίνεται αποπνικτική. Περιπλανώμενος, ο παίκτης μπορεί να καταλήξει σε μια περιοχή με πολλές πινακίδες στα κινέζικα, η οποία αποτελεί και ένα πολύ πιο γνώριμο τοπίο για τη σημερινή εποχή: μια πόλη που -με βάση τους δημιουργούς αλλά και την διαδικτυακή κοινότητα των παικτών- είναι ξεκάθαρα εμπνευσμένη από το Χονγκ Κονγκ, μια πολυσύχναστη πόλη γεμάτη με μαγαζιά που διαφημίζονται στις neon πινακίδες τους στα παραδοσιακά κινέζικα κι όχι στα απλοποιημένα σύγχρονα της Κίνας.

Μια αστική βάση που αποτελείται από ό,τι θα έβλεπε κανείς σε μια σημερινή μεγαλούπολη: Ένα strip club, μικρά καταστήματα, πολλά με φαγητό, εμπορικά καταστήματα λιανικής κάθε είδους, πολλά γκράφιτι με πολιτικό περιεχόμενο, σε πραγματικά κινέζικα (αν κάποιος μιλά κινέζικα, αυτό θα δώσει μια περαιτέρω αίσθηση αυθεντικότητας στο παιχνίδι), σκουπίδια, δίκτυο αποχέτευσης, το υπέργειο τρένο να περνά.

Σε αντίθεση με το Ντιτρόιτ όπου είχαμε το παλιό Ντιτρόιτ και το νέο Ντιτρόιτ να εφάπτονται, εδώ έχουμε όλους τους πλούσιους ανθρώπους, τη μεσαία και ανώτερη αστική τάξη της Heng Sha στην κορυφή, στο πάνω μέρος της διαχωριστικής πλάκας, και τους φτωχούς στην κάτω πλευρά, να βιοπορίζονται από παλιές παραδοσιακές δραστηριότητες, που εκτείνονται από

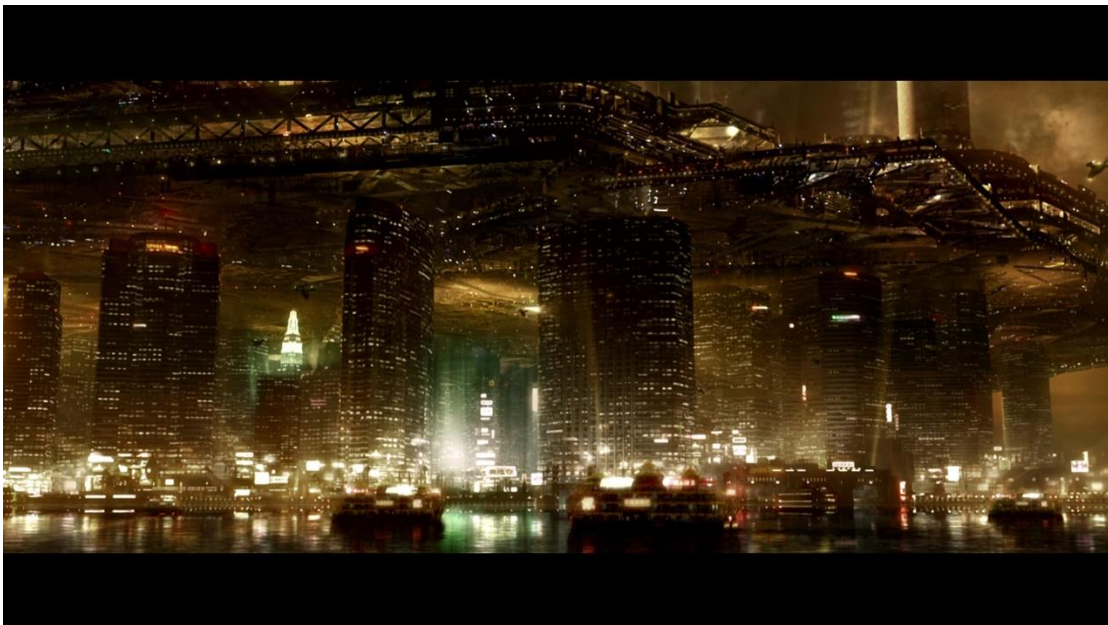


τη λιανική πώληση αγαθών έως την πορνεία. Θα μπορούσε κανείς να υποθέσει και να φανταστεί πως αυτού του είδους η ανάπτυξη που το παιχνίδι φέρει να έχουν δημιουργήσει οι πόλεις, κάνει έναν διαχωρισμό ακόμη και στις μετανεωτερικές πόλεις της Δύσης με αυτές της Νοτιοανατολικής Ασίας. Εδώ ο διαχωρισμός τραβά πιο βαθιά τομή, πλέον ούτε εφάπτονται οι διαφορετικοί κόσμοι, οι κοινωνικές σχέσεις και επαφές μεταξύ των μεν και των δε γίνονται μόνο με τη βούληση των προνομιούχων, όταν αυτοί επισκέπτονται την «κάτω» πόλη για μια εμπειρία «χαμηλής ζωής», στο πλαίσιο του βασικού κανόνα του cyberpunk: high tech, low life.



Το Pangu αποτελεί αναμφισβήτητα το μείζον τοπόσημο της πόλης, τη βιτρίνα της ανερχόμενης οικονομίας. Είναι η κατασκευασμένη πλατφόρμα που υποστηρίζει την Άνω Πόλη της Hengsha και χτίστηκε κυρίως από τους πόρους που απέδιδε η Tai Yong Medical. Η δομή αποτελείται από μια σειρά από τεράστιους πυλώνες στήριξης που περιέχουν ανελκυστήρες εμπορευμάτων και επιβατών, υποστηρίζοντας μια τεράστια πλατφόρμα πάνω στην οποία βρίσκεται η Άνω Πόλη, «πατρίδα» της Tai Yong.

Το εσωτερικό της πλατφόρμας του Pangu δεν έχει κατοίκους, αλλά αποτελεί ένα μικρό επίπεδο με μηχανήματα και περιέχει τον εξοπλισμό που χρησιμοποιείται για τη λειτουργία της Άνω Hengsha, καθώς και διάφορους αποθηκευτικούς χώρους. Τρένα monorail κινούνται κατά μήκος της κάτω πλευράς του Pangu, αν και δεν είναι σαφές εάν χρησιμοποιούνται από κατοίκους ή εργαζόμενους. Μια εφημερίδα στη Hengsha δείχνει μια εικόνα του Pangu υπό κατασκευή, που μας αφήνει να εννοηθεί ότι χτίστηκε σαν μια κρεμαστή γέφυρα, με τους πυλώνες στήριξης να υψώνονται πρώτοι και την πλατφόρμα να κατασκευάζεται κατόπιν, για να τους ενώσει. Οι κάτοικοι της Κάτω Πόλης αναφέρουν το Pangu ως "η στέγη μας".



Το έτερο τοπόσημο είναι οπωσδήποτε η έδρα της εταιρείας προσθετικών μερών Tai Yong Medical, όπως η βιομηχανία Sarif και η Limb Clinic αποτελούν τοπόσημα για το Detroit.

Το 2017, η Tai Yong Medical κλήθηκε να συμμετάσχει στο έργο κατασκευής του νησιού Hengsha, που οδήγησε στη δημιουργία μιας πόλης δύο επιπέδων. Η πλούσια Άνω Hengsha προβλέπει την κατασκευή της έδρας του Tai Yong και άλλων επιφανών κτιρίων. Η λιγότερο εύπορη, παλαιή Κάτω Hengsha είναι το σπίτι των περισσότερων εργαζομένων στο εργοστάσιο της Tai Yong Medical. Η Tai Yong Medical χρησιμοποιεί το εργοστάσιο στα κεντρικά της γραφεία για την κατασκευή των επαυξήσεων.



Οι συνθήκες για το εργατικό δυναμικό είναι κακές. Οι κίνδυνοι για την ασφάλεια, όπως οι ηλεκτρικές διαρροές σε περιοχές με νερό, καθώς και οι διαρροές αερίου, φαινομενικά αποτελούν μια συνηθισμένη εικόνα στο εργοστάσιο. Οι περισσότεροι από τους εργάτες του εργοστασίου είναι υπερεργαζόμενοι εργάτες που έχουν χαμηλό μισθό και ωθούνται σε μεγαλύτερη παραγωγή με τα κλασικά ανατολικά πρότυπα αύξησης παραγωγικότητας, την αύξηση της εντάσεως εργασίας μέσα σε ένα περιβάλλον με εξαντλητικό καταμερισμό. Αυτά τα μέλη του προσωπικού ενθαρρύνονται να εργαστούν σκληρά, με την υπόσχεση να λάβουν κάποια στιγμή προαγωγή και μετακίνηση στα εργαστήρια της εταιρείας στην Άνω Πόλη. Δε θεωρούνται αξιόπιστοι από την εργοδοσία και χαρακτηριστικό είναι πως υπάρχουν αφίσες γύρω από το εργοστάσιο που τους προειδοποιούν να μην κλέβουν.

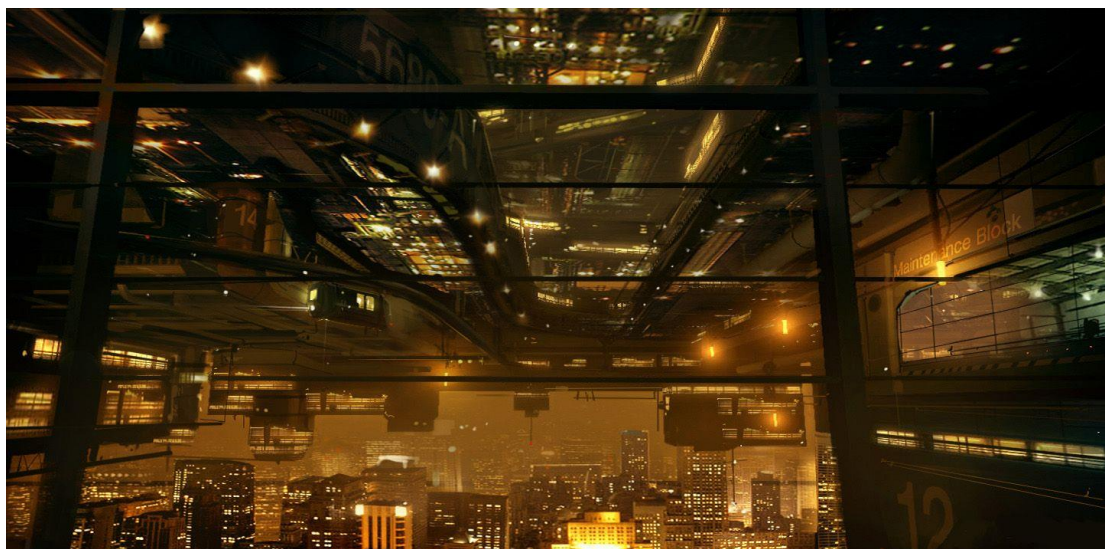
Το εργοστάσιο είναι το χαμηλότερο επίπεδο του κτιρίου. Οι εργάτες μεταφέρονται με λεωφορείο στην είσοδο του εργοστασίου της Κάτω Πόλης. Αρχικά μπορεί κανείς να δει αρκετούς χώρους αποθήκευσης χημικών. Πέρα από αυτά είναι η δεξαμενή κρυο-αποστείρωσης, ένα από τα κύρια σημεία αυτού του τμήματος του κτιρίου. Μεγάλα δοχεία με άγνωστο περιεχόμενο αποθηκεύονται σε αυτήν την δεξαμενή, πιθανώς για να αποστειρωθούν, αλλά γενικά επικρατεί μια μυστικότητα αναφορικά με τη χρήση και την κατάληξή τους. Τα εμπορευματοκιβώτια που αποθηκεύονται αφαιρούνται περιοδικά από ένα μηχανοκίνητο βραχίονα και αποστέλλονται σε έναν ιμάντα μεταφοράς που καταλήγει σε μια περιοχή αποθήκευσης της εταιρείας. Πάνω από τη δεξαμενή κρυο-αποστείρωσης υπάρχει ένας κινητός διάδρομος που παρέχει πρόσβαση σε δύο αποθήκες. Ο διάδρομος πρέπει πρώτα να δεσμευτεί, χρησιμοποιώντας τον πίνακα ελέγχου μέσα στην αίθουσα ελέγχου, η οποία έχει πανοπτική θέα στη δεξαμενή. Η θέση του διαδρόμου μπορεί να μεταβληθεί για να αποκτήσει ο παίκτης πρόσβαση στο ένα ή στο άλλο δωμάτιο. Σε κοντινή απόσταση υπάρχουν πολλά αντλιοστάσια που προμηθεύουν το νερό για τη δεξαμενή κρυο-αποστείρωσης. Ένας ανελκυστήρας συνδέει το κάτω εργοστάσιο με το διαχωριστικό του άνω επιπέδου του κτιρίου. Η πρόσβαση στο πάνω μέρος του

κτιρίου είναι δυνατή μέσω της διαχωριστικής πλάκας του Pangu, που λειτουργεί, θα μπορούσαμε να πούμε, ως ο πλακούντας της πόλης.

Οι υπάλληλοι της Άνω πόλης αντιμετωπίζονται καλύτερα, αλλά και για αυτούς προβλέπεται μια φετιχιστικού τύπου επιτήρηση, και απαιτείται να ακολουθούν αυστηρούς κανόνες. Για παράδειγμα, τους επιτρέπεται να αποθηκεύουν ταυτόχρονα μόνο τέσσερα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου στους υπολογιστές τους. Τα υπόλοιπα πρέπει να αρχειοθετούνται και η πρόσβαση σε αρχειοθετημένα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου κατόπιν, πρέπει να ζητηθεί επίσημα. Επιπλέον, ορισμένα τμήματα των εργαστηρίων και των γραφείων είναι προσβάσιμα μόνο σε υπαλλήλους με τη σχετική κάρτα πρόσβασης και τη διαπίστευση ανάλογης βαθμίδας. Τυχόν απόπειρες επίσκεψης σε αυτές τις περιοχές χωρίς άδεια, αντιμετωπίζονται βίαια και επισύρουν την εσχάτη των ποινών, από την ομάδα ασφαλείας. Αυτοί αποτελούν τη λεγόμενη μεσαία τάξη της πόλης. Μακριά από χειρωνακτικές εργασίες και μορφωμένοι, εξειδικευμένοι στις ανάγκες παραγωγής της κορωνίδας της οικονομικής ζωής της πόλης τους, απολαμβάνουν ένα ικανοποιητικό εισόδημα, χωρίς όμως την ανάλογη εμπιστοσύνη, κάτι που κάνει σαφές πως η ελίτ είναι πλήρως διαχωρισμένη, ακόμη και από τα μεσαία – ανώτερα στρώματα διοίκησης. Με απόπειρες γνωστών τακτικών, η ελίτ προσπαθεί να ταυτοποιήσει τα συμφέροντα των ανώτερων εργαζομένων με τα δικά της, μέσω της ανάπτυξης του αισθήματος του κοινού στόχου και της ομάδας.

Τα εργαστήρια είναι το κέντρο για το μεγαλύτερο μέρος της έρευνας επαύξεσης της Tai Yong. Υπάρχουν πολλά φυλάκια της Belltower σε αυτό το τμήμα του κτιρίου, καθώς και μέλη του προσωπικού ασφαλείας. Ωστόσο, καθώς είναι ανοιχτό στο κοινό, οι φρουροί δεν είναι αρχικά εχθρικοί προς τους επισκέπτες, εκτός εάν αυτοί προσπαθήσουν να αποκτήσουν πρόσβαση σε περιορισμένης εισόδου περιοχές, όπως το γραφείο ασφαλείας και ορισμένα από τα εργαστήρια. Οι σταθμοί εργασίας στα εργαστήρια χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία νέων επαυξήσεων, τα υλικά για τις οποίες φαίνονται

διάσπαρτα στο χώρο. Μερικά από τα εργαστήρια περιλαμβάνουν εξοπλισμό δοκιμής και παρακολούθησης για αυτές τις επαυξηξεις.



Η θέα από το Pangu

Η πρόσβαση στα εργαστήρια είναι ιδιαίτερα περιορισμένη, ακόμη και σε υπαλλήλους της Tai Yong. Απαιτείται κάρτα πρόσβασης για την είσοδο και οι φύλακες θα αρνηθούν την πρόσβαση σε οποιονδήποτε χωρίς αυτήν. Ωστόσο, τα εργαστήρια είναι προσβάσιμα μέσω ενός σωλήνα εξαερισμού από ένα εργαστήριο στα δεξιά της εισόδου του εργαστηρίου Lee Geng. Οι διάδρομοι της Tai Yong ορίζουν και τις "ζώνες ασφαλείας" στις οποίες θα μεταβεί το προσωπικό, σε περίπτωση συναγερμού. Συχνά αυτές οι ζώνες ασφαλείας βρίσκονται μπροστά από αυτοματοποιημένους χώρους αποθήκευσης ρομπότ ελέγχου.

Εν τέλει, καθίσταται σαφές, μετά από μια περιπλάνηση στην πόλη, πως η πόλη υφίσταται έναν διαχωρισμό σε παλιό και νέο, σε πλούσιο και όχι τόσο πλούσιο, παρά την αρχική δήλωση των συντελεστών του παιχνιδιού πως ο διαχωρισμός δεν είναι ταξικός. Σίγουρα, η δυστοπία δε γίνεται τόσο απροκάλυπτα έντονη, όπως στο παλιό Detroit, ίσως και λόγω της μικρότερης εξοικείωσης συντελεστών και δυτικών παικτών, στην ασιατική κουλτούρα. Σίγουρα, όμως, είναι και στη Hengsha διάχυτη η αίσθηση της μετάβασης και

της έντασης, της αναμονής ενός συμβάντος που θα σπάσει την ηρεμία μέσω της επιτήρησης και της ισορροπίας δυνάμεων.



High tech, low life



Κέντρα και σχέσεις εξουσίας με φόντο τη μετανεωτερική κοινωνία και διακύβευμα την πορεία της ανθρωπότητας

Τρανσανθρωπισμός και η εξέλιξη (;) του ανθρώπινου είδους

Στον κόσμο του Deus Ex, η ανθρωπότητα και η τεχνολογία (ο άνθρωπος και η μηχανή) έχουν έρθει τόσο κοντά, ώστε η έννοια του τι είναι άνθρωπος έχει εξελιχθεί και αλλάξει, ή τουλάχιστον βρίσκεται σε φάση ραγδαίας και οριακά ελεγχόμενης μετάβασης. Η νέα αυτή πραγματικότητα δεν αποτελείται μηχανικά, μόνον από μέρη σωμάτων που γίνονται εν μέρει μηχανές. Η νέα αυτή τεχνολογική, βιολογική επανάσταση, είναι χαρακτηριστικό πως δε συνοδεύεται από την ανάλογη κοινωνική και πολιτική αλλαγή και πρόοδο, με τις οποίες θα έπρεπε, σε μια ουτοπία, να συναναπτύσσεται. Παρατηρούμε πως το σύστημα παραμένει καπιταλιστικό, με μια κοινωνική λαίλαπα που σαρώνει τις κατώτερες οικονομικές τάξεις, καθώς αυτές δεν μπορούν να παρακολουθήσουν τις νέες τάσεις της κυβερνοπροσθετικής, λόγω κόστους, κι έτσι μοιραία μένουν πίσω από αυτό που στο παιχνίδι, οι ιδεαλιστές τεχνολόγοι επιχειρηματίες χαρακτηρίζουν «νέα αυγή για την ανθρωπότητα».

Υπάρχουν στο παιχνίδι φανερές κοινωνικές πτυχές και υποβόσκουσες. Οφθαλμοφανής κοινωνική προέκταση της κυβερνοπροσθετικής, είναι πως αυτή έχει πλήρως «αποικιοποιηθεί» από την ψυχολογία του υποκειμένου – καταναλωτή: ενώ ο αρχικός προορισμός των προσθετικών μερών ήταν τα μη υπάρχοντα ή παράλυτα ή υπολειπόμενα ανθρώπινα μέρη, οι επαυξήσεις, στον σύντομο -σχετικά- χρόνο ύπαρξής τους, έχουν πλέον καταστεί λίγο παραπάνω από κοσμήματα. Η επαυξημένη πραγματικότητα έχει γίνει καθεστώς, ακριβώς γιατί έχει μετενσαρκωθεί σε απλές, προσωπικές και καθημερινές συμπεριφορές. Κάποιος θα επιλέξει μια επαύξηση, απλώς γιατί φαίνεται όμορφη (το όμορφο είναι κάτι το πολύ υποκειμενικό ανά τις εποχές της ανθρωπότητας), πέραν από το πρακτικό της μέρος, την ενδεχόμενη ευκολία στην εργασία που μπορεί να δώσει, την πρακτικότητα στα «έξυπνα» σπίτια και υπηρεσίες. Εδώ υπεισέρχεται και μια σχεδόν τρομακτική πτυχή, για τον άνθρωπο: ο οικειοθελής ακρωτηριασμός του ανθρώπινου σώματος, και η

αντικατάσταση με κάτι «καλύτερο», πιο θελκτικό στο υποκείμενο – καταναλωτή, πιο γρήγορο, πιο δυνατό για τον εργαζόμενο. Το ανθρώπινο σώμα πλέον δεν είναι κτήμα του ανθρώπου, αλλά εξελίσσεται σε προϊόν, σε αμιγώς κεφαλαιουχικό αγαθό, σε μέσο παραγωγής. Αυτοί οι ακρωτηριασμοί και η αντικατάσταση και εναλλαγή των προσθετικών μερών έχουν γίνει, δε, πλέον τόσο ρουτίνα, που θεωρούνται απολύτως ασφαλείς και σχεδόν μπανάλ: σα να αγοράζει κάποιος ρούχα, ή σαν να κάνει τατουάζ. Πλέον, οι άνθρωποι απλά ακρωτηριάζονται και αντικαθιστούν τα μέρη τους, γιατί μπορούν, γιατί το χρειάζονται, γιατί είναι στη μόδα, γιατί θεωρείται ασφαλές.

Μια άλλη, τεράστια πτυχή του παιχνιδιού είναι η ζωή και ο θάνατος. Μέσα από την ίδια την «ανάσταση» του Adam Jensen, βλέπουμε πως ο θάνατος δεν είναι πλέον κάτι το αδιαπραγμάτευτα αναπόφευκτο: ο θάνατος μπορεί να αποτελεί πολύ σύντομα μια επιλογή (όσο επιλογή μπορεί να είναι για τους κοινωνικά και οικονομικά αδύναμους το να προβούν σε όλες τις επιθυμητές αλλαγές, ώστε να κερδίσουν μια αιώνια, εθελοντική πια, ζωή, άρα και ευχάριστη). Αυτή η φιλοσοφία αντικατοπτρίζεται πολύ ισχυρά, ακόμη και στους μηχανισμούς του παιχνιδιού, καθώς μπορεί ακόμη και να τερματιστεί, χωρίς ο ήρωας να προξενήσει ούτε έναν θάνατο (κάτι το εξωπραγματικό για τον κόσμο των video games και δη, του συγκεκριμένου είδους), όσο δύσκολο κι αν είναι αυτό να συμβεί. Είναι πιο πολύ επιλογή του παίκτη, το να σκοτώσει, όπως ακριβώς θα λέγαμε πως και στο παιχνίδι ο θάνατος είναι απλά μια επιλογή: η αρρώστια και ο θάνατος είναι ταυτόσημα, ο θάνατος αντιμετωπίζεται ως αρρώστια, παρά ως βεβαιότητα.

Πίσω από τη φαινομενική νέα κανονικότητα, ανακαλύπτει κανείς επίσης πως το νομικό και θεσμικό πλαίσιο είναι ολίγιστο, στα χέρια των παγκόσμιων πόλων εξουσίας, και ακόμη υπό διαμόρφωση. Υπάρχουν όμως, όπως είπαμε και κάποιες χαρακτηριστικές του παιχνιδιού, πτυχές κοινωνικής υφής που αγγίζονται, θεωρούνται δεδομένες, αλλά δεν αγγίζονται περαιτέρω, παρά υπάρχουν ως πραγματικότητες με τις οποίες πρέπει η ανθρωπότητα να

συμβιβαστεί. Μια από αυτές είναι η ανθρώπινη αναπαραγωγή. Όπως έχει προαναφερθεί, στον χρόνο του παιχνιδιού, οι άνθρωποι δυσκολεύονται εξαιρετικά να τεκνοποιήσουν. Κατά συνέπεια, το να έχει κανείς τέκνα θεωρείται κάτι εξαιρετικά μείζον, ως προς το σκέλος της κοινωνικής ευθύνης. Αφήνεται να εννοηθεί, σε μια πιο προσεκτική ματιά, πως το πλαίσιο της τεκνοθεσίας και εν γένει της γονικής ιδιότητας, θα γίνει κάτι που θα εξετάζεται κατά περίπτωση και με τα κριτήρια που θα έχουν θέσει οι ισχυροί αυτού του κόσμου, που καθορίζουν και τη μοίρα του είδους. Ακριβώς αυτήν τον χαρακτήρα ταξικότητας διακρίνουμε και στην ευρεία χρήση της νευροποζύνης, η οποία είναι η απαραίτητη ουσία ώστε να μπορεί κάποιος να επαυξηθεί χωρίς προβλήματα και χωρίς να πεθάνει. Το κόστος της είναι αρκετά υψηλό, κατά συνέπεια αποκλείονται οι κατώτερες κοινωνικές τάξεις από τη χρήση του, κάτι το οποίο σημαίνει και αποχή από τις κυβερνοεπαυξήσεις, άρα και από τη νέα ανθρωπότητα: οι φτωχοί δεν μπορούν να ενταχθούν στη νέα παραγωγή, αλλά ούτε και στη νέα διαμορφούμενη αναπαραγωγή του είδους: κάτι σαν μια ιδιότυπη μορφή ευγονικής.

Τέλος, χαρακτηριστική είναι η ύπαρξη λευκών, πλούσιων ανδρών στη θέση των ισχυρών του παιχνιδιού. Υπάρχει χαρακτηριστική απουσία, αν κάποιος όμως ψάξει σε βάθος και εξαντλητικά όλη την ιστορία του κόσμου του Deus Ex, μειονοτήτων και γυναικών σε ηγετικές, καίριες θέσεις καθορισμού αποτελέσματος και διακυβεύματος. Κάτι που προξενεί και λίγο εντύπωση για ένα παιχνίδι της αρχής του 21^{ου} αιώνα. Οι δημιουργοί του οραματίστηκαν το 2027 να είναι μια ημερομηνία όπου η κοινωνία είναι περιχαρακωμένη σε καταστάσεις αποκλεισμού κοινωνικών ομάδων, ομάδων που βρίσκονται στο περιθώριο των κοινωνικών εξελίξεων και απουσιάζουν από τη λεγόμενη μεσαία τάξη, που είναι και η καθοριστική μάζα για τον έλεγχο της οποίας παλεύουν οι ισχυροί του κόσμου.

Καταλήγουμε πως το διακύβευμα, για τον κόσμο του παιχνιδιού, πλέον δεν είναι το στενά εννοούμενο καταναλωτικό προϊόν και η τιθάσευση των

παγκόσμιων αγορών, ο έλεγχος της παγκόσμιας κατανάλωσης πραγμάτων ή ο έλεγχος των ανθρώπινων αναγκών και των καταναλωτικών τους συνηθειών, για τη συσσώρευση όσο το δυνατόν μεγαλύτερου κεφαλαίου: Το διακύβευμα είναι η ίδια η αναπαραγωγή του ανθρώπου, ο ρυθμός της και η φύση της, η τιθάσευση του νέου ανθρώπινου είδους, ενός υβριδίου ανθρώπου – μηχανής, για το οποίο δεν έχει ακόμη αποφασιστεί τι θα παράγει, καθώς οι δομές εξουσίας άργησαν να παρακολουθήσουν την τεχνολογική εξέλιξη και δεν έχουν ακόμη εξελιχθεί επαρκώς, παρότι προς το παρόν ακόμη την ελέγχουν, στην υπό μετάβαση νέα πραγματικότητα για το παγκόσμιο σύστημα.

Παγκόσμια διακυβέρνηση, πόλοι εξουσίας και κοινωνικές σχέσεις

Ο Adam Jensen

Ο Adam Jensen είναι το πιο αναγνωρίσιμο μέλος της ιστορίας του Deus Ex, καθώς είναι ο κύριος χαρακτήρας. Ήταν μέρος μιας σειράς μυστηριωδών δοκιμών, μετά το θάνατό του, που του έδωσαν την ικανότητα να επαυξάνεται σχεδόν απεριόριστα χωρίς την ανάγκη φαρμάκου για να διατηρήσει αυτές τις επαυξήσεις.

Παρά τα πειράματα αυτά, ο Adam Jensen μεγάλωσε σε μεγάλο βαθμό φυσιολογικός, με στοργικούς θετούς γονείς, καθώς στο Deus Ex: Human Revolution και κατά το κοντινό μέλλον που αυτό πραγματεύεται, οι άνθρωποι δεν μπορούν εύκολα να τεκνοποιήσουν και παρατηρείται τεράστια υπογεννητικότητα στον πλανήτη. Σύμφωνα με πληροφορίες, όλα τα άλλα παιδιά του προγράμματος πέθαναν, οπότε η ιδιαιτερότητα του Adam Jensen είναι σε μεγάλο βαθμό μοναδική, κάτι που βασίζεται στο DNA του. Ο Adam μεγάλωσε, πήγε στο κολέγιο και έλαβε τρία ξεχωριστά πτυχία για την Ποινική Δικαιοσύνη πριν από την ένταξή του στο αστυνομικό τμήμα του Ντιτρόιτ. Αργότερα εντάχθηκε στην ελίτ μονάδα SWAT, ανεβαίνοντας στη θέση του Διοικητή της ομάδας SWAT 2, λίγο αργότερα. Η καριέρα του στην παραδοσιακή επιβολή του νόμου τελείωσε λίγο μετά από ένα περιστατικό, κατά το οποίο αρνήθηκε να πυροβολήσει ένα νεαρό επαυξημένο παιδί, το οποίο οι ανώτεροι του πίστευαν πως ήταν επικίνδυνο. Έφυγε από τη δύναμη αμέσως μετά το περιστατικό και οι ανώτεροί του στο τμήμα έκαναν ό,τι καλύτερο μπορούσαν για να το κάνουν να μοιάζει με αναγκαστική παραίτηση.

Κατόπιν, ο Jensen έλαβε μια προσφορά εργασίας ως επικεφαλής της ασφάλειας για τη Sarif Industries από τον David Sarif και την πρώην σύντροφό του Megan Reed. Ανακαλύφθηκε αργότερα, ότι κατά τη διάρκεια του χρόνου του εκεί, τόσο ο David όσο και η Megan γνώριζαν για το παρελθόν του και χρησιμοποίησαν το DNA του για να ερευνήσουν έναν τρόπο εξάλειψης της

αυξημένης εξάρτησης του ατόμου από τη νευροποζίνη, το φάρμακο που εμποδίζει την απόρριψη των επαυξήσεων από τον ανθρώπινο οργανισμό. Η Sarif Industries δέχτηκε επίθεση στις εγκαταστάσεις της πριν εμφανιστούν αυτές οι πληροφορίες και ο Jensen τραυματίστηκε θανάσιμα κατά την τρομοκρατική αυτή επίθεση. Ο David Sarif, γνωρίζοντας ότι το σώμα του Adam θα δεχόταν τις αυξήσεις χωρίς πρόβλημα, αντικατέστησε πολύ περισσότερα από όσα ήταν απαραίτητα για να σώσει τη ζωή του, δίνοντάς του τις δυνάμεις και τις ικανότητες που θα χρειαζόταν για να μάθει την αλήθεια πίσω από την επίθεση και ενδεχομένως, την ισχύ για να αντιμετωπίσει τους Illuminati. Οι ικανότητες και οι επαυξήσεις του Jensen είναι εκτεταμένες, όπως αυξημένη δύναμη και ευελιξία, σχεδόν τέλεια αορατότητα, βελτιώσεις στο ταλέντο της πειθούς και πολλά άλλα που ξεκλειδώνουν σταδιακά στον κόσμο του Deus Ex.

Οι κοινωνικές αναφορές στον χαρακτήρα του ήρωα είναι ιδιαίτερα εμφανείς, όπως και η εκπροσώπηση της κοινωνικής ομάδας που αποδίδει, τηρουμένων των αναλογιών και ιδιαιτεροτήτων της εποχής και της ιστορίας του παιχνιδιού. Το καθορισμένο του παρελθόν δίνει χώρο στο παιχνίδι μέσω μιας οριακής ελευθερίας που έχει ο παίκτης ως προς την εξέλιξη του χαρακτήρα του ήρωα, ο παίκτης δηλαδή καθορίζει το παρόν και το μέλλον του Jensen στο παιχνίδι. Στο πρόσωπο του Jensen και στην αδυναμία επιλογής του για το αν θα επαυξηθεί ή όχι (είναι κάτι που του προκύπτει όταν συνέρχεται, δεν έχει την επιλογή), εκπροσωπείται μια μεσαία τάξη που είχε τις ικανότητες να σπουδάσει χωρίς να έχει απαραίτητα την οικονομική δυνατότητα. Είναι ο καθρέφτης μιας πλειοψηφίας ανθρώπων που η ελπίδα τους βασίζεται στην αξιοκρατία και την κοινωνική δικαιοσύνη, και που αντιμετωπίζουν -ή τουλάχιστον προσπαθούν- και τους υπόλοιπους με τον ίδιο τρόπο. Οι βιολογικές του ιδιαιτερότητες είναι ταυτόχρονα ευχή και κατάρα για τον Jensen, καθώς διακρίνεται στα λεγόμενά του ότι δεν έχει ακόμη αποδεχθεί το γεγονός πως δεν του δόθηκε καμιά επιλογή για τις επαυξήσεις του. Είναι ο καταλληλότερος εκπρόσωπος δικαιοσύνης αποφάσεων στο παιχνίδι, που προορίζονταν για το μικροεπίπεδο από τον εργοδότη του και τους άλλους που

ενδέχεται να τον χρησιμοποιήσουν -όπως πιστεύουν- ως ένα απλό υπερόπλο και τίποτε άλλο, αλλά τελικά καταλήγουν να επηρεάζουν το μακροεπίπεδο της ανθρωπότητας. Ο χαρακτήρας του έχει σφυρηλατηθεί μέσα στις γειτονιές του Detroit, μέσα στην εργατική εναπομείνασα βιομηχανική κουλτούρα αλλά μετέπειτα και στην παρακμή της. Το κύριο χαρακτηριστικό που μπορεί σίγουρα να αποδώσει κάποιος στον Jensen είναι πως είναι πιστός και δεν προδίδει τα πιστεύω του. Έχει μια εγγενή παρόρμηση να συνδράμει τους πιο αδύναμους στην αναζήτηση κοινωνικής δικαιοσύνης, έστω κι αν αυτό σημαίνει πως θα παρεκκλίνει από τους κυρίως σκοπούς του παιχνιδιού. Επιπροσθέτως, ο ηθικός φραγμός του να σκοτώσει άδικα, κάτι το οποίο έγινε και ο λόγος που έληξε άδοξα η καριέρα του στα σώματα ασφαλείας, είναι ταυτοτικό του χαρακτηριστικό, το οποίο καλείται ο παίκτης στο παρόν και το μέλλον του ήρωα είτε να εξελίξει είτε να απορρίψει. Δεν είναι τυχαίο πως σχεδόν όλα τα παρακλάδια των κύριων αποστολών έχουν χαρακτήρα βοήθειας σε τρίτους, πέραν του κέρδους σε πληροφορίες για την αποστολή του. Θα μπορούσαμε να πούμε πως ο Adam είναι ταυτόχρονα και «παιδί του λαού», με την έννοια πως δεν είχε ποτέ κάποια συνάφεια με την ελίτ, παρά μόνο ως υπάλληλος. Μέσω των καταστάσεων που τον έφεραν σε τόσο κομβικό ρόλο στην ιστορία, δίνει την δυνατότητα στον παίκτη να ταυτιστεί μαζί του και να μπει στο πετσί του ήρωα. Σίγουρα δεν αποτελεί λούμπεν στοιχείο, παρά το υβριδικό της εμφάνισής του, με τις προηγμένης στρατιωτικής τεχνολογίας επαυξήσεις, παρότι δεν αναγνωρίζεται στην πρώιμη -κατά το 2027- διχοτόμηση ούτε ακριβώς ως «φυσικός» (δηλαδή χωρίς επαυξήσεις), ούτε ως με επαυξήσεις που έχει ο υπόλοιπος κόσμος που έχει επιλέξει να ακολουθήσει την τεχνολογική αυτή ανακάλυψη. Θα μπορούσαμε καλύτερα να τον χαρακτηρίσουμε ως έναν άνθρωπο της διπλανής πόρτας, μεσαίας οικονομικής τάξης, που με αίσθημα ταπεινότητας και από καθαρή τύχη -ή ατυχία- του ανατέθηκαν καθήκοντα που προσπαθεί να φέρει εις πέρας όσο πιο ορθά μπορεί, όπως θα έκανε θεωρητικά ο μέσος άνθρωπος. Κινείται σε μια παράλληλη -λόγω των καθηκόντων του- γραμμή μεταξύ της άρχουσας τάξης της ελίτ και των απλών καθημερινών

ανθρώπων, και ως δύναμει vigilante των αδύναμων, όπου του επιτρέπει η σκιά του αστικού τοπίου του Ντιτρόιτ, που τόσο καλά γνωρίζει.

Ισχυροί στον κόσμο του Deus Ex

Όπως κάθε cyberpunk έργο που σέβεται τον εαυτό του, έτσι και στο Deus Ex, η πλειοψηφία της κοινωνίας βρίσκεται μακριά από κάθε έννοια συλλογικής και ταξικής συνείδησης. Δρα ατομικιστικά, διεκδικεί κατακερματισμένα, αδυνατεί να οργανωθεί σε μια ομόθυμη κίνηση που θα αποπειραθεί να πάρει την τύχη των ανθρώπων, της πλειοψηφίας, στα χέρια της.

Υπάρχουν ακόμη θεσμοί όπως τα Ηνωμένα Έθνη, οι πολιτικές κυβερνήσεις, οι εθνικοί στρατοί. Έχουν υπεραναπτυχθεί όμως και οι ιδιωτικοί στρατοί – δυνάμεις ασφαλείας, για να χρησιμοποιηθούν για τη διαφύλαξη των κεκτημένων -υλικών και μυστικών- των μεγάλων εταιρειών τεχνολογίας αιχμής. Η τεχνολογική βιομηχανία που έχει ως αντικείμενο τον άνθρωπο και τη βελτίωσή του είναι ο νέος πόλος παγκόσμιας οικονομικής ισχύος, όπως ακριβώς σήμερα είναι οι big four της Silicon Valley. Σαν γνήσιο cyberpunk παιχνίδι, το Deus Ex φέρνει στην ιστορία του την μυστική οργάνωση που είναι παρούσα σε κάθε θεωρία συνωμοσίας του 20^{ου} και 21^{ου} αιώνα: τους Illuminati, ή Πεφωτισμένους. Η γνωστή οργάνωση που θέλει να εγκαθιδρύσει μια Νέα Τάξη Πραγμάτων (ή ΝΤΠ όπως τη συναντούμε σε συνωμοσιολαγνικές ιστοσελίδες και fora) έχει καταφέρει και στον κόσμο του Deus Ex να είναι η κινητήριος δύναμη όλων των μεγάλων εξελίξεων της παγκόσμιας ιστορίας και της ανθρωπότητας. Μια οργάνωση από την οποία δε λείπουν οι εσωτερικές ίντριγκες και οι προσωπικές φιλοδοξίες, που συχνά έχουν ως αποτέλεσμα την απόσχιση κάποιου μέλους της ή τη δολοφονία κάποιου άλλου. Το διακύβευμα είναι τεράστιο, είναι η ίδια η πορεία του ανθρώπινου είδους και ο ρόλος του Θεού που συνεπώς αποκτά ο ηγέτης ή η ηγετική ομάδα μιας τέτοιας οργάνωσης. Οι Illuminati αποσκοπούν στον να έχουν στα χέρια τους την παγκόσμια διακυβέρνηση, βρισκόμενοι όμως πίσω από την αυλαία της πολιτικής: Είναι άνθρωποι με τεράστια περιουσία και αριστοκρατική καταγωγή, ή και μόνο το πρώτο, με την προϋπόθεση ότι αυτή η περιουσία έρχεται με την ισχύ της διαφέντευσης πάρα πολλών ανθρώπων που είτε δουλεύουν για αυτούς, είτε η ζωή τους εξαρτάται από αυτούς, με άλλο τρόπο. Κατέχουν θέσεις ισχύος και επιρροής, και κατά καιρούς ήταν πολιτικοί ηγέτες,

καινοτόμοι επιχειρηματίες, επιστήμονες με τεράστιο και σημαντικό έργο. Η κοινή συνισταμένη τους είναι πως όλοι μοιράζονται την ιδέα πως η ανθρωπότητα δεν μπορεί να προχωρήσει χωρίς να την κατευθύνει και να παίρνει για αυτήν τις αποφάσεις, μια ομάδα χαρισματικών, «πεφωτισμένων» λίγων: όπως χαρακτηριστικά λέει και ένα μέλος τους, «η απόλυτη ελευθερία αναλογεί σε απόλυτο χάος, για αυτό και είναι απαραίτητο να θυσιαστεί μέρος της ελευθερίας για να τηρηθεί η τάξη». Μια χαρακτηριστική, συντηρητική και αντιδραστική ιδεολογία, που σκοπό έχει να δημιουργήσει στεγανά ως προς την ταξική κινητικότητα, ιδιαίτερα στα ανώτερα επίπεδά της, κάτι απολύτως απαραίτητο σε σενάρια παγκόσμιας διακυβέρνησης με το προαναφερθέν διακύβευμα. Τα μέλη, λοιπόν, των Illuminati, έχουν όντως καταφέρει στο παιχνίδι να αναλάβουν παγκόσμια καίριες θέσεις, ώστε να έχουν τον έλεγχο των απανταχού κυβερνήσεων και της παγκόσμιας πολιτικής διαχείρισης των ανθρώπων: άλλωστε, αν δεν είχε συμβεί αυτό, το Deus Ex δε θα ήταν ένα cyberpunk παιχνίδι. Η ίδια η παγκοσμιοποιημένη κοινωνία βρίσκεται παρόλα αυτά σε ένα μεταβατικό στάδιο, εν μέσω επιστημονικών και υπαρξιακών, για το ανθρώπινο είδος, εξελίξεων. Η θέση ισχύος των Illuminati να διαφεντεύει κράτη και χρηματιστήρια, δισεκατομμύρια ανθρώπων και θαύματα επιστημονικών εξελίξεων, δεν έχει εγκαθιδρυθεί αρκετά για το επόμενο στάδιο της πλήρους χειραγώγησης της ανθρωπότητας. Η θεσμική εξέλιξη, όπως προαναφέρθηκε, δεν είναι αρκούντως γρήγορη, και η μετάβαση είναι ένας δρόμος γεμάτος λακκούβες: Οι ισχυροί λίγοι σφάζονται με τους ομοίους τους, και οι πολλοί παρακολουθούν μέσα από έναν πλήρως κατευθυνόμενο ειδησεογραφικό μονόλογο (και μονοπώλιο, καθώς μέλος των Illuminati κατέχει και τον παγκοσμίως ισχυρότατο όμιλο MME) τις εξελίξεις που προδιαγράφονται από άλλους, για τους ίδιους: η προπαγάνδα είναι αναπόσπαστο σκέλος κάθε τέτοιου καθεστώτος, ακόμη και με μανδύα φιλελευθερισμού.

Πιο συγκεκριμένα: Ο κόσμος πλέον έχει μοιραστεί σε αυτούς που δύνανται οικονομικά να προχωρήσουν σε επαυξήσεις, και σε αυτούς που αδυνατούν. Ο διαχωρισμός είναι τόσο χαώδης, που είναι σαφές πως όσοι δεν μπορούν να ακολουθήσουν, θα μείνουν πολύ, πολύ πίσω σε βιοτικό επίπεδο και επαγγελματική εξέλιξη, καθώς δε θα μπορούν να ανταγωνιστούν τους συνανθρώπους τους με επαυξήσεις, που μπορούν να κάνουν τα πάντα πιο γρήγορα, πιο καλά. Η καθημερινότητα τείνει να γίνει μια smart διεκπεραίωση των βιολογικών αναγκών, στην οποία πλέον έχει προσαρμοστεί το ανθρώπινο σώμα, κι όχι το ανάποδο. Όπως και στον σημερινό κόσμο, αυτό είναι μια παγκόσμια τάση, και η αρχή έχει ήδη γίνει από τις πιο ανεπτυγμένες οικονομικά περιοχές του πλανήτη: Για αυτό και έχουν επιλεγεί και οι πόλεις που αναφέραμε, καθώς και οι χώρες στις οποίες αυτές βρίσκονται. Μια πραγματική εκτέλεση μηχανικών κινήσεων έχει γίνει και η ίδια η εργασία: όπως κατά τον 20ό αιώνα η βιομηχανία εξαντλητικά κατακερμάτισε με τον φορντισμό κάθε δημιουργική σφαίρα της ανθρώπινης εργασίας, έτσι και τώρα, όμως, με τον διαχωρισμό μηχανής και ανθρώπου όλο και να σβήνει, καθώς ο ίδιος ο άνθρωπος έχει γίνει μηχανή. Ο κεφαλαιοκράτης του 20ού αιώνα είναι πλέον ο ισχυρός άνδρας – επιχειρηματίας – πλούσιος που εξουσιάζει τον ίδιο τον τρόπο σκέψης των ανθρώπων τόσο πλέον μηχανικά, όσο μηχανικά είναι και τα μέρη που έχουν λάβει το χώρο που καταλάμβαναν τα φυσικά ανθρώπινα μέρη που οι κάτοχοί τους εθελοντικά ακρωτηρίασαν. Η εξουσία λίγων και ισχυρών είναι πλέον τόσο ολοκληρωτική πάνω στην ανθρωπότητα, που αυτή η ίδια αρχίζει και χάνει τα ποιοτικά ανθρώπινα χαρακτηριστικά της. Και λέγοντας ανθρωπότητα και πλειοψηφία της, εννοούμε πλέον πέρα από τις παλιές διακρίσεις οικονομικών τάξεων, ακόμη κι αν αυτές αγνοφαινόνται ακόμη, πριν από την ολοκληρωτική μετάλλαξη του κόσμου όπως οι άνθρωποι την ξέρουν. Η κοινωνική ποικιλομορφία έχει τάση να εξαφανιστεί, ακόμη και σε ένα κοινωνικό περιβάλλον όπου τα στερεότυπα και οι «παλιές» προνομιούχες ομάδες ακόμη υπάρχουν (φυλές, φύλο, κλπ.). Η διαφορετικότητα είναι κάτι που οι ισχυροί του κόσμου θέλουν να εκφράζεται μόνον υπό αυστηρό έλεγχο και κατά προτίμηση στο πλαίσιο της αισθητικής των

επαυξήσεων. Και ιδιαίτερα, η διαφορετικότητα και η ελεύθερη βούληση πρέπει να συμπίπτει με τις δικές τους απόψεις, για να γίνει ανεκτή ή να επιδιωχθεί προς επικράτηση. Οι ισχυροί έγιναν τέτοιοι από ένα άλλο παγκόσμιο σύστημα, διατήρησαν τα κεκτημένα τους και τα αύξησαν, κερδίζοντας σε ισχύ. Πλέον, έχουν τη δυνατότητα να περάσουν σε μια διελκυστίδα ισχύος, για τη διαμόρφωση της νέας πραγματικότητας.

Ας περάσουμε σε μια πιο προσωποποιημένη απεικόνιση των ισχυρών του κόσμου του παιχνιδιού.

Όπως προαναφέρθηκε, οι πόλοι εξουσίας σε έναν κόσμο προχωρημένης παγκοσμιοποιημένης αγοράς έχουν την τάση να μονοπωληθούν. Ακολουθώντας το τυπικό παράδειγμα της θεωρίας συνωμοσίας, οι πηγές εξουσιαστικού ελέγχου προς τη μάζα βρίσκονται σχεδόν κατά αποκλειστικότητα στην μυστική οργάνωση Illuminati, που υπό το μανδύα ηγετών κρατών και κεφαλαιοκρατών τεράστιων παγκόσμιων επιχειρήσεων βιοτεχνολογίας και MME, καθορίζει τις τύχες των απλών πολιτών. Ο αντίρροπος ανταγωνισμός που επικρατεί εντός των Illuminati είναι καθοριστικός για τις τύχες της παγκόσμιας ανθρώπινης κοινότητας. Από τη μία πλευρά, ο ισχυρός άνδρας του παγκόσμιου ομίλου MME Picus Group (προπαγάνδας, στην ουσία), Hugh Darrow, είναι ο αρχικός εμπνευστής των επαυξήσεων, κάτι που προέκυψε από την ενασχόλησή του με τη ρομποτική από την ηλικία των 10 ετών. Γιος αριστοκράτη βρετανού, κληρονόμησε τον επιχειρηματικό όμιλό του και κέρδισε λόγω της καταγωγής του θέση στους Illuminati. Ενθάρρυνε την ανάπτυξη των επαυξήσεων μέσω επιχειρηματιών με ανθρωπιστικό όραμα, όπως ο David Sarif, και είναι θιασώτης της επιστημονικής ηθικής που πρέπει να ενυπάρχει σε αυτήν την εφεύρεση που αλλάζει τη μορφή της ανθρώπινης ύπαρξης. Λόγω γενετικής δυσκολίας, ο ίδιος ανακαλύπτει πως δεν είναι δυνατόν να επαυξηθεί και αναπτύσσει προσωπική πικρία, κάτι που σε συνάρτηση με την ασυδοσία των Illuminati και τη βουλιμία για παγκόσμιο έλεγχο μέσω των επαυξήσεων, τον ωθεί να αποχωρήσει από τους Illuminati και να ταχθεί ενάντια στην ανάπτυξη των επαυξήσεων

καθολικά και παγκοσμίως, ώστε η ανθρωπότητα να επιστρέψει στην παραδοσιακή της μορφή και αναπαραγωγή. Για να το πετύχει αυτό, στη διάρκεια του παιχνιδιού προβαίνει σε μια καθοριστική πράξη: ενεργοποιεί μέσω του δικτύου ΜΜΕ του ένα παγκόσμιο τηλεοπτικό σήμα που «βραχυκυκλώνει» τα τσιπ του επαυξημένου πληθυσμού και τους οδηγεί σε μια κατάσταση αμόκ, όπου επιτίθενται αδιακρίτως και προξενούν μεγάλο κακό. Πιστεύει πως είναι απαραίτητο αυτό, ώστε οι άνθρωποι να σκεφτούν πόσο πολύ έχει ξεφύγει η υπόθεση επαυξήσεις από τον έλεγχο και πόσο καθοριστικά θα επιδράσει ωθώντας το ανθρώπινο είδος προς την καταστροφή. Για αυτό και πρέπει οι επαυξήσεις να σταματήσουν άμεσα και αν τεθούν εκτός νόμου και ο άνθρωπος να επιστρέψει στη φυσική του κατάσταση, πριν να είναι πολύ αργά. Αποτελεί την τεχνοφοβική άποψη του παιχνιδιού, που αν παρατηρήσουμε προσεκτικά την ιστορία εντός του, είναι και εξόχως πολιτική, έστω και άθελά του, καθώς αν εφαρμοστεί επικρατώντας, οι άνθρωποι θα επιστρέψουν σε μια άτυπη μορφή ισότητας, καθώς πέραν των οικονομικών τάξεων, καθοριστικό ρόλο στην θέση που κάποιος λαμβάνει στο κοινωνικό σώμα, παίζει αν έχει επαυξήσεις ή όχι, λόγω των αυξημένων προσόντων που έχει και στις καλύτερες θέσεις που αυτός διεκδικεί στην αγορά εργασίας και στην καθημερινή ποιότητα ζωής. Θα λέγαμε πως χωρίς απαραίτητα να το επιθυμεί, αυτός ο άνθρωπος, μέσα από την πικρία του και κατόπιν από την ιδεολογική του τοποθέτηση, αποτελεί το οξύμωρο του να είναι αριστοκράτης αλλά να εκπροσωπεί στο κοινωνικό γίγνεσθαι τον υπερασπιστή των μη προνομιούχων, των «απομεινारीών» του παλιού παραγωγικού και κοινωνικού μοντέλου. Οι ίδιοι οι μη προνομιούχοι φέρονται να του προσδίδουν δημοφιλία (το αντιπροσωπευτικό εκλογικό σύστημα ακόμη δεν έχει καταρρεύσει και ο Darrow είναι εξαιρετικά δημοφιλής με τους γερουσιαστές – αιρετούς). Το τελευταίο φανερώνει και την ουσιαστικά παντελή απουσία εκπροσώπησης με κάποιον πραγματικά δικό τους άνθρωπο, των κατώτερων κοινωνικών στρωμάτων, που έχουν απομείνει να εναποθέτουν τη μοίρα και την τύχη τους στην προσωπική πικρία και καλή προαίρεση ενός ανθρώπου που με αμιγώς πολιτικούς όρους θα χαρακτηριζόταν, στον προηγούμενο αιώνα, ταξικός τους

εχθρός, μονοπωλιακός καπιταλιστής και γεννημένος αριστοκράτης. Όλα τα αξιακά αντίθετα, δηλαδή, σε σχέση με τις διεκδικήσεις των κατώτερων εργατικών τάξεων.

Μετά τα ανωτέρω, οφείλουμε να περάσουμε σε έναν χαρακτήρα του παιχνιδιού που αποσκοπεί στο να χειραγωγήσει το ίδιο κοινό με τον Darrow, υιοθετώντας μια φαινομενικά τεχνοφοβική πλευρά, αλλά με αστερίσκους. Ο λόγος για τον William Taggart, επίσης μέλος των Illuminati και επιφανή ψυχολόγο, ακτιβιστή κατά των επαυξήσεων και δεινό ρήτορα. Ο Taggart είναι ηγέτης της οργάνωσης Humanity Front, μια «οργάνωσης υπέρ του ανθρώπου» (επίτηδες δεν επιλέχθηκε ορισμός που θα είχε μέσα αντι-επαυξητικό χαρακτηρισμό, αλλά ένας με θετικό εννοιολογικό πρόσημο) που κάνει διαβήματα σε θεσμούς όπως ο ΟΗΕ για την εφαρμογή της ατζέντας της. Με έναν τρόπο τινά διαχωρισμό σε πολιτικό και ένοπλο σκέλος (κάτι σαν την ETA), υφίσταται η εξτρεμιστική οργάνωση Purity First, η οποία υπό τις εντολές του Taggart πραγματοποιεί αναγνωριστικές επιχειρήσεις και σαμποτάζ στις επαυξητικές εταιρείες, ώστε να αποσπά πληροφορίες για τις επόμενες κινήσεις τους και να προωθήσει κατάλληλα την ατζέντα του. Αυτή, λοιπόν, δεν είναι άλλη από μια κεκαλυμμένη τεχνοφοβία, που αποσκοπεί όμως να πείσει τη μεγάλη πλειοψηφία του κόσμου πως εν τέλει οι επαυξήσεις είναι κακές μόνον όταν δεν είναι κεντρικώς ελεγχόμενες και υπό ισχυρό θεσμικό έλεγχο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καταλαβαίνει πάντως ο παίκτης πως αυτό δεν αποτελεί την αυθεντική πολιτική τοποθέτηση του Taggart, αλλά μια απόπειρά του να προσελκύσει την πλειοψηφία μιας φοβισμένης μεσαίας τάξης που βλέπει τριγύρω της απρόοπτα με τους επαυξημένους ανθρώπους. Ο πραγματικός λόγος που θέλει η υπόθεση να πάει προς τον κεντρικό έλεγχο (με κάποιον τρόπο που αυτός θα ελέγχει), είναι ο εσωτερικός ανταγωνισμός εντός των Illuminati και ο φόβος του ότι θα τον υπερσκελίσουν οι ομοτράπεζοί του. Υιοθετεί μια οριακά κομμουνιστικής μορφής ατζέντα διαχείρισης, όπου η παραγωγή επαυξήσεων θυμίζει την παραγωγή στα κομμουνιστικά καθεστώτα, με την ύπαρξη ενός γραφειοκρατικού οργανισμού θηρίου, τον έλεγχο του οποίου έχει εν τέλει πραγματικά μόνο ο εμπνευστής του και μια πολύ μικρή

ελίτ. Αυτή η μορφή αυξημένης εποπτείας στην παραγωγή και εφαρμογή επαυξηήσεων θα τον καταστήσει άνθρωπο – κλειδί ανάμεσα και στον επιχειρηματικό και στον πολιτικό κόσμο, όπου στην ουσία θα καταφέρει να «σπάσει» την παντοκρατορία των Illuminati, κατορθώνοντας όμως παράλληλα να παραμείνει καθοριστικός πολιτικός κρίκος και με εξουσία ακόμη και στο θεσμικό, παραδοσιακό θέατρο εξουσίας, αλλά και σε θέση ισχύος εντός των Illuminati. Είναι καθοριστικό το γεγονός πως είναι δεινός ρήτορας, καθώς καταφέρνει να μαγνητίζει την ευρεία πλειοψηφία του κόσμου που δύναται να παρακολουθεί τα διεθνή fora, αλλά και αυτούς που έχουν μείνει «εκτός κούρσας» των επαυξηήσεων και που θα λέγαμε πως δεν έχουν καμιά τύχη να κάνουν κάτι στη ζωή τους με την παρούσα κατάσταση. Κάτι που ούτε το μονοπώλιο των ΜΜΕ δεν μπορεί να του στερήσει στη χρονική φάση του παιχνιδιού. Προφανώς, οι παρεμφερείς φαινομενικά στόχοι μεταξύ του Taggart και του Darrow, το κάνουν αυτό ακόμη πιο ανεμπόδιο. Μιλάμε, λοιπόν, για έναν ηγέτη «αγανακτισμένου» κόσμου, που με επίκληση στο αίσθημα ανασφάλειας για τη ζωή και για την οικονομική του κατάσταση, κερδίζει με τον πύρινο λόγο του.

Περνώντας στο αντίπαλο «στρατόπεδο», έχουμε ως ηγετική και καθοριστική μορφή του παγκόσμιου παρασκηνίου, τον Bob Page. Ο Page είναι ένας νέος επιχειρηματίας – θαύμα, που ανέλαβε την επιχείρηση Versalife (εταιρεία με φαρμακευτικά, νανοβιοτεχνολογικά και βιομηχανικά προϊόντα) κάποια χρόνια πριν από τα τεκταινόμενα του Deus Ex: Human Revolution και την έκανε μονοπωλιακό μεγαθήριο της νευροποζύνης, του μοναδικού φαρμάκου στην υφήλιο που αποτρέπει τις επιλοκές στον ανθρώπινο οργανισμό, μετά από επαυξηήσεις, καθώς και σε ύστερο χρόνο στο σύμπαν του παιχνιδιού, της Αμβροσίας, του μοναδικού φαρμάκου κατά της ασθένειας Γκρίζος Θάνατος. Όπως είναι φυσικό, ο Page κατέχει μια θέση τεράστιας παγκόσμιας ισχύος, ανάλογη αυτής που οι Big Pharma κατέχουν σήμερα (όπως αντίστοιχα βλέπουμε και την εξάρτηση ανθρώπινων ζωών, κρατών και υπερεθνικών φορέων από τις πατέντες του εμβολίου κατά του COVID-19). Νέος, υπερφιλόδοξος και χωρίς ηθικούς ή επιχειρηματικούς φραγμούς, δε

δυσκολεύεται να λάβει ηγετική θέση ανάμεσα στους Illuminati. Ο Page αποτελεί τον κύριο «κακό» του Deus Ex: Human Revolution. Μόλις αντιλαμβάνεται πως ο David Sarif και η επιστημονική του ομάδα κατασκευής επαυξήσεων, έχουν καταφέρει να βρουν έναν τρόπο, κρυμμένο στον ανθρώπινο γεννητικό κώδικα (με την μη εθελοντική «βοήθεια» του Jensen), ώστε οι άνθρωποι που θέλουν να τοποθετήσουν επαυξήσεις να μην χρειάζονται την νευροποζύνη, επιτίθεται με μια ιδιωτική παραστρατιωτική οργάνωση στις ερευνητικές εγκαταστάσεις των Βιομηχανιών Sarif και απαγάγει την επικεφαλής επιστήμονά τους. Πριν από τα γεγονότα του παιχνιδιού, έχει φροντίσει, μαζί με άλλα μέλη των Illuminati, να προτρέψει τους ανθρώπους να σπεύσουν να αντικαταστήσουν ένα τσιπ στις επαυξήσεις τους, ως ελαττωματικό, ώστε να εγκατασταθεί στον επαυξημένο πληθυσμό ένα νέο, που θα επενέβαινε στο νευρικό τους σύστημα και θα ελεγχόταν κεντρικά από τον Page, και κατά συνέπεια, από τους Illuminati. Ο ήρωας του παιχνιδιού είναι ο ίδιος, το ζωντανό αποτέλεσμα των καρποφόρων προσπαθειών των επιστημόνων και του Sarif για εκπαράθρωση των Illuminati από τον παγκόσμιο έλεγχο της ανθρωπότητας και επιβολή μιας νέας επιστημονικής ηθικής – με λίγο από μεσσιανισμό και βιομηχανικό κέρδος. Ο Page στο παιχνίδι αποτελεί στερεοτυπικά τον κακό του cyberpunk είδους. Αποσκοπεί σε έλεγχο του παγκόσμιου πληθυσμού, δρα με σκιάδεις τρόπους, εκμεταλλεύεται τα αδύναμα σημεία ευκαιριακών συμμάχων, και κυρίως, είναι ο ηγέτης της μεγαλύτερης μυστικής ομάδας των θεωριών συνωμοσίας, των Illuminati. Είναι ο τοποτηρητής της παγκόσμιας ελίτ στον κόσμο, ο τύπος για τον οποίο η ανθρώπινη ζωή δεν έχει αξία, παρά μόνον όταν εξυπηρετεί τον σκοπό του – σε οποιαδήποτε κλίμακα. Είναι ο αδίστακτος επιχειρηματίας, που με σημερινά δεδομένα θα βρίσκαμε σε ντοκιμαντέρ του Moore, αλλά σε μια κλίμακα παγκόσμια και μονοπωλιακή, και με επιχειρηματικό αντικείμενο άμεσα, την ανθρώπινη ζωή ή την απώλειά της. Δρα πίσω από τις κουρτίνες, δεν είναι ευρέως δημοφιλές πρόσωπο, δεν ασχολείται ο ίδιος με την πολιτική, παρά μόνο με το απαραίτητο lobbying, για να διαφυλάξει τα κέρδη του και να

αυξήσει τον έλεγχο του στη ζωή των πάντων, και εν τέλει να τον κάνει καθολικό και αποκλειστικό.

Θα κλείσουμε με την αναφορά στον David Sarif. Ο Sarif είναι ο ιδρυτής και διευθύνων Σύμβουλος των βιομηχανιών Sarif, μιας μεσαίου μεγέθους εταιρίας βιοτεχνολογίας με έδρα την Β. Αμερική. Παιδί μεταναστών, με κλίση στη μηχανική και κατανοώντας την αξία της σκληρής δουλειάς, δούλεψε κατά τη διάρκεια των σπουδών του και της υποτροφίας του στο MIT. Διαχυτικός, ειλικρινής και κάποιες φορές πειστικός όταν πιστεύει σε κάτι, έχει ως αξίες του τη δικαιοσύνη, τον ανθρώπινο πολιτισμό και την πρόοδο, την επιστήμη και την τεχνολογία στην υπηρεσία του ανθρώπου. Θέλει να πετυχαίνει το στόχο του πάντα. Ένας από αυτούς ήταν και να δώσει νέα ζωή στην ιδιαίτερη πατρίδα του, το Detroit, κάνοντάς το έδρα των βιομηχανιών του και χρησιμοποιώντας τα παλιά κτίρια που χρησίμευαν στην κατασκευή αυτοκινήτων και αποθήκευση βιομηχανικών ειδών για αυτά. Σχεδόν μόνος του, το κατάφερε, και με τη βοήθεια του Hugh Darrow, έγινε ο κύριος παίκτης στην παραγωγή καινοτόμων μηχανικών μερών και επαυξήσεων. Χωρίς να έχει αυταπάτες ως προς τη διαχείριση των πόρων, για να διατηρεί τους καλύτερους επιστήμονες του τομέα, αναγκάζεται να παίρνει και μυστικές δουλειές για παραγωγή στρατιωτικού τύπου μηχανικών επαυξήσεων, καθώς όπως και ο ίδιος παραδέχεται, εκεί βρίσκεται το χρήμα για να μπορεί να συνεχίζει η εταιρεία την έρευνά της στην κυρίως παραγωγή της, που δεν είναι άλλη από τις καθημερινές, καινοτόμες ανθρώπινες επαυξήσεις. Θεωρεί πως με την κατάλληλη εταιρική διαχείριση, οι επαυξήσεις δεν αποτελούν πρόβλημα για την ανθρωπότητα, καθώς ευλαβικά πιστεύει στο ότι η επιστήμη είναι ταγμένη στον άνθρωπο και μόνο καλό μπορεί να του κάνει, πάντα στην κατεύθυνση της κοινωνικής δικαιοσύνης. Σχεδόν πάντα. Παρόλα αυτά δε δίστασε να αναστήσει τον Jensen και να τον επαναφέρει στη ζωή με ένα κάρο στρατιωτικού τύπου επαυξήσεις, καθώς ο δεύτερος, λόγω της γενετικής του μοναδικότητας, αποτέλεσε τον καμβά για τις νέες δημιουργίες του Sarif: με λίγα λόγια, δημιούργησε ένα ανθρώπινο (;) υπερόπλο, χωρίς τη συγκατάθεσή του.

Η κοινωνία στα χρόνια του Deus Ex: Human Revolution, το 2027, έχει κάνει ήδη κάποια άλματα όσον αφορά στην αντιμετώπιση της υπερθέρμανσης του πλανήτη, στην αντιμετώπιση ανυπέρβλητων άλλοτε ασθενειών. Όπως προαναφέρθηκε, η επιστήμη κατευθύνθηκε προς τον τομέα της βιοτεχνολογίας, δίνοντας τη δυνατότητα στους ανθρώπους να βελτιώσουν κατά πολύ τις σωματικές και πνευματικές τους ικανότητες και να αποκτήσουν μια ποιότητα ζωής που ποτέ άλλοτε δεν υπήρχε. Προφανώς, όλα αυτά ήρθαν σαν αποτέλεσμα τεράστιων ιδιωτικών επενδύσεων, που κάνει σαφές και στον παίκτη πως πέρα από έναν άκρατο καταναλωτισμό που προϋπήρχε, πλέον οι εταιρείες μεγαθήρια έχουν πλήρως απορροφήσει την πολιτική εξουσία: οι κυβερνήσεις έχουν γίνει πύονια τους και απλοί θεσμικοί λειτουργοί των εταιρικών επιδιώξεων. Οι πλούσιοι γίνονται πλουσιότεροι και οι φτωχοί εργαζόμενοι (και μη), αν δε γίνονται φτωχότεροι, δεν αλλάζουν την κοινωνική τους κατάσταση: μένουν σε μια ανημπόρια και ακτιβιστική παθητικότητα, μέσω μιας επιστημονικής προπαγάνδας από τα ΜΜΕ και πολιτικών καταστολής εκ μέρους των κυβερνήσεων και των εργοδοτών.

Όπως επίσης αναφέρθηκε παραπάνω, η επίδραση των επαυξήσεων είναι τόσο ισχυρή στην ανθρωπότητα, ώστε καθορίζει και τη δυνατότητα κοινωνικής κινητικότητας. Τραβιούνται νέες κόκκινες ταξικές γραμμές, ενεργοποιείται μια τόσο δυνατή υποβόσκουσα πόλωση, που η κοινωνία μυρίζει μπαρούτι, είναι ένα βήμα πριν την κοινωνική έκρηξη για το μέλλον της και αν αυτό θα περιέχει τις επαυξήσεις με την τροπή που πήρε η παραγωγή τους, δηλαδή με αύξηση του κοινωνικού αποκλεισμού, ή με την εξοστράκισή τους. Η κατεύθυνση που η ασύμμετρη βιολογική αλλαγή -σε σχέση με την κοινωνική και τις δομές- του ανθρώπου έχει πάρει, έχει προ πολλού προσπεράσει την ευκαιρία της ουτοπίας και έχει καταστεί μια δυστοπία με τον τρανσάνθρωπισμό στο επίκεντρο. Υπάρχει η κεντρική ιδέα, κάτι που μπορεί, ίσως, να παρομοιαστεί με το παλιό καλό αμερικάνικο όνειρο, ότι αν καταφέρει κάποιος να προβεί σε επαυξήσεις, αυτό θα είναι το εισιτήριό του για την κοινωνική άνοδο, μια καλύτερη δουλειά και καλύτερο μέλλον. Ο άτεγκτος νόμος της αγοράς, όμως, καθιστά αυτό το όνειρο πολύ δύσκολο για πολλούς, για να γίνει πραγματικότητα, λόγω του

κόστους των επαυξήσεων και όχι μόνο: κάποιοι άνθρωποι είναι γενετικά ασύμβατοι με τις επαυξήσεις, ή βιολογικά αλλεργικοί/με δυσανεξία στη νευροποζύνη, που αποτρέπει την απόρριψή τους. Επίσης, υπάρχουν και αυτοί που ενώ πληρούν και τις οικονομικές και τις βιολογικές προϋποθέσεις, αντιδρούν στην ιδέα της επαύξησης για ιδεολογικούς λόγους. Σε κάθε περίπτωση, όλα αυτά συνθέτουν έναν άκρως κοινωνικά διαχωρισμένο κόσμο, δια μέσω του οποίου οι προαναφερθείσες ελίτ και οι ισχυροί παίκτες της προωθούν ο καθένας την ατζέντα του.

Συμπεράσματα

Μετά από την περιήγησή μας στον κόσμο του Deus Ex: Human Revolution, γίνεται σαφές πως το παιγνιώδες περιβάλλον και η παιγνιώδης εμπειρία του cyberpunk είναι εξ ορισμού κομμάτι του αστικού μέλλοντος, του αστικού περιβάλλοντος. Το κοντινό μέλλον είναι πλέον τόσο πολύ οικείο σκηνικό για τον παίκτη, που «καθήκον» ενός cyberpunk παιχνιδιού είναι η αποτύπωση της ατμόσφαιρας της αστικής μαυρίλας. Το Deus Ex πήγες αυτήν την παιγνιώδη εμπειρία λίγο παραπέρα: Έδωσε στον παίκτη, μέσω του κεντρικού ήρωά του, τη δυνατότητα να λυγίσει κάθε αντίσταση του εχθρικού τεχνόκοσμου της σύγχρονης πόλης, με τη βοήθεια των επαυξήσεών του.

Ο παίκτης ζει την εμπειρία του παιχνιδιού, σε δύο επίπεδα. Αφενός την περιήγηση στα αστικά τοπία, που έχουν μια βαριά, πραγματική ιστορία να κουβαλούν, σαν εξωτερικός παράγων εντός αυτού του ζωντανού οργανισμού που λέγεται πόλη, και καθορίζει την ατζέντα των ισχυρών και της παγκόσμιας ελίτ, ακριβώς γιατί φιλοξενεί το στόχο τους, τα όντα των οποίων τον έλεγχο ορέγονται: τον άνθρωπο. Αφετέρου ως αυτούσια υπερ-άνθρωπη ύπαρξη, η οποία καθορίζει με τις ικανότητές της τη ζωή και το θάνατο των ανθρώπων γύρω της. Είναι τόσο εύκολο για τον Jensen να σκοτώσει, που το να παίζει κανείς το παιχνίδι στην «pacifist» μορφή του, δηλαδή χωρίς να αφαιρέσει ζωή καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι πραγματικός άθλος. Αυτό καταδεικνύει και το πόσο το αστικό περιβάλλον, ενώ κατά την περίοδο της εκβιομηχάνισης κατέστη ένας ασφαλής τόπος για την ανθρωπότητα, μακριά από τους κινδύνους της φύσης, μπορεί να γίνει ένας δυστοπικός και απάνθρωπος τόπος, όπου η ποιότητα ζωής και η διασύνδεση των πάντων με τα πάντα γίνεται μια καταδίκη για το ανθρώπινο είδος: κι όχι μόνο πλέον πνευματικά, αλλά άκρως φυσικά και σωματικά. Αυτούσια η διασύνδεση είναι δυνητικά φορέας θανάτου για κάθε έναν επαυξημένο άνθρωπο που ζει και εργάζεται στην πόλη, που κρέμεται από την απόφαση ενός ισχυρού.

Γίνεται σαφές πως αυτές οι επαυξήσεις είναι μάλλον άχρηστες εκτός ενός αστικού περιβάλλοντος, καθώς οι ικανότητες που αυξάνουν μπορεί μεν να

είναι μηχανικές, αλλά έχουν ως στόχο συγκεκριμένες και εκλεπτυσμένες ενέργειες. Έχουν ως στόχο την καλύτερη μηχανική ανάλυση χαρακτήρων, ώστε ο άνθρωπος να μπορεί να αναλύσει την ψυχοσύνθεση του άλλου, σε μια χαοτική, αστική εμπειρία όπου ο χρόνος για ανθρώπινη διαντίδραση πρέπει να έχει ένα σαφές δούναι και λαβείν στον ορίζοντα. Η πόλη, λοιπόν, είναι μια ύπαρξη, ένας καθοριστικός παράγων που επί της ουσίας διαμορφώνει τα τεκταινόμενα εντός της, κάνει τους ισχυρούς να προσπαθούν να τιθασεύσουν τα όντα εντός της, και όχι να τιθασεύσουν την ίδια, όπως συνέβαινε με τη φύση και τον άνθρωπο διαμέσου της τεχνολογίας. Η πόλη υψώνεται ως πάροχος αυτής της εξουσίας που παρέχεται σε ορισμένους ανθρώπους, και όχι ως μέσο για την επίτευξη της εξουσίας αυτής. Έχει ιστορικότητα, δημιουργημένη από ανθρώπους, αλλά πλέον εκτείνεται πέρα από αυτούς, τους υπερβαίνει και τους τοποθετεί εντός της. Η ανάπτυξή της, μαζί με όλες τις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα εντός της, είναι πέρα από τον έλεγχο των ανθρώπων, οι ισχυροί των οποίων τρέχουν πίσω από τις εξελίξεις. Αποτελεί μια πηγή ενέργειας αυτούσια και δυναμική.

Αναφορικά με τη γεύση που αφήνει το παιχνίδι στον παίκτη, δεν είναι τυχαίο πως το Deus Ex έχει χαρακτηριστεί ένα από τα κορυφαία στο είδος του. Η κοινοτοπία της ευκολίας του θανάτου για τον χειριστή του ήρωα, κάνει το παιχνίδι να είναι πιο δύσκολο όταν προσπαθεί κανείς να το παίξει όσο το δυνατόν πιο αναίμακτα. Η ευκολία με την οποία ο Jensen μπορεί να τινάξει στον αέρα δεκάδες ανθρώπους σε ακτίνα αρκετών μέτρων γύρω του είναι τέτοια, που από ένα σημείο και μετά καταλήγει να είναι απλά βαρετό: αν κάποιος ήθελε να παίξει ένα παιχνίδι βολής, θα διάλεγε κάποιο άλλο, πιο διακριτό του είδους. Η δυσκολία και η πρόκληση του παιχνιδιού είναι να το παίξει κανείς όσο πιο ψυχομετρικά γίνεται, όσο πιο διακριτικά μπορεί κανείς. Η πιθανή διαταραχή της ιστορίας είναι τόσο εύκολη, που αν θέλει ένας παίκτης να εξερευνήσει όλο το εύρος και το περιεχόμενο του Deus Ex, πρέπει να επιστρατεύσει τεράστια αυτοσυγκράτηση ως προς την επίδειξη δύναμης. Αποδεικνύεται πιο χρήσιμο και πιο ανταποδοτικό και πιστό στην αστική ατμόσφαιρα να έχεις ικανότητες hacking για να διαπερνάς συστήματα

ασφαλείας και να «διαβάξεις» τους συνομιλητές σου, από το να προκαλείς θάνατο παντού γύρω σου για να επιτύχεις το σκοπό σου.

Η διαδραστικότητα μεταξύ παίκτη και παιχνιδιού είναι το σημείο αναφοράς ως προς τις διαφορές του cyberpunk αλλά και άλλων ειδών παιχνιδιών, με τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας. Το πόσο καλό είναι το κάθε παιχνίδι αποτυπώνεται στο κατά πόσο έντονα ο παίκτης ζει την εμπειρία που του προσφέρει το παιχνίδι, αλλά και κατά πόσο ρεαλιστικά, όταν μιλάμε για ένα παιχνίδι που διαδραματίζεται η ιστορία του εντός της πόλης του κοντινού μας μέλλοντος, ενός περιβάλλοντος πιο οικείου για τις σημερινές γενιές, από το χωριό που μεγάλωσαν οι παπούδες μας. Το Deus Ex το κατάφερε τόσο απίθανα καλά, που είναι από τα ελάχιστα παιχνίδια της αρχής του 21^{ου} αιώνα που παραμένουν επίκαιρα και η εμπειρία της επαναπαιξιμότητάς τους εξακολουθεί να είναι έντονη. Αποτελεί παράδειγμα του πώς η παιγνιώδης εμπειρία μπορεί να εμπλέξει τη χωρικότητα του κάθε παίκτη. Οι υπολογιστές άλλαξαν τον τρόπο που αυτό το πλαίσιο έχει ρυθμιστεί, άλλαξαν τον τρόπο που σκεφτόμαστε και άλλαξαν μαζί και οι τρόποι που παίζουμε, που εξαπατούμε, που ενεργούμε μέσα σε ένα αστικό περιβάλλον και σε μια αστική καθημερινότητα. Η πιστότητα που αποδίδεται στα παραπάνω, στο Deus Ex, είναι μνημειώδης, για αυτό και κατάφερε να καθλώσει τον παίκτη. Δίνει μια -με τεχνολογικούς όρους- ρεαλιστική υπερδύναμη στον παίκτη να κάνει τα πάντα, τοποθετώντας τον στο πετσί ενός εμβληματικού ανθρώπου, του Jensen, ο οποίος αποτελεί το είδωλο όχι μόνο του εκάστοτε παίκτη, αλλά και της ίδιας της ανθρωπότητας. Ενσαρκώνει λοιπόν ο παίκτης, μέσα από έναν άνθρωπο από τον οποίο στερήθηκε η δυνατότητα της επιλογής, τη σύνεση της υπεράνθρωπης δύναμης, το αίσθημα του ανήκειν και την ευθύνη των επιλογών που επηρεάζουν τους πάντες. Το τελευταίο πραγματοποιείται με έναν τόσο δύσκολο κοινωνικό τρόπο, με βάση τις επιλογές που ανοίγονται για τον παίκτη ως προς την εξέλιξη της ιστορίας και εν τέλει του διακυβεύματος, της ανθρωπότητας, που η γοητεία του να καταφέρει ο παίκτης να μεταπείσει έναν εχθρικά κείμενο απέναντί του καθίσταται πιο γοητευτικό από το να αφήσει σκόνη και θρύψαλα στο πέρασμά

του. Η εμπειρία του παίκτη ως προς την αλληλεπίδραση που εμπεριέχεται στο παιχνίδι είναι μοναδική, και στην ουσία αναδεικνύει αυτό για το οποίο παλεύουν τα παιγνιώδη περιβάλλοντα: η παραγωγή συναισθήματος εκ μέρους του παίκτη, μέσα από ένα περιβάλλον πολύ οικείο, μέσα από έναν χαρακτήρα πολύ πραγματικό στον εσωτερικό του κόσμο. Ο ίδιος χαρακτήρας μπορεί στα χέρια του παίκτη να αφανίσει τους συνανθρώπους του, μπορεί να τους χειραγωγήσει σε αυτό που θεωρεί εκείνος σωστό -με βάση το προσωπικό αξιακό σύστημα του παίκτη-, μπορεί να διαλέξει το δρόμο της εμπιστοσύνης στον άνθρωπο και να ανοίξει τα χαρτιά της ιστορίας, αφήνοντας την απόφαση στην ανθρωπότητα. Πολλά παιγνιώδη περιβάλλοντα μπορούν να αναλάβουν αυτό το στόχο της αντιπροσώπευσης και της εμπειρίας. Τα computer games, όμως, εκμεταλλευόμενα την τεχνολογική τους μορφή και τις δυνατότητές της, καθιστούν αυτήν την εμπειρία πιο έντονη, πιο αληθινή. Αλλιώς ζει κανείς την εμπειρία της περιπλάνησης και της ευθύνης της γνώσης εντός μιας συντετριμμένης κοινωνίας, μέσα σε ένα γραφικά ρεαλιστικό και έντονα ατμοσφαιρικό παιχνίδι υπολογιστή. Μια ανάλογη απεικόνιση σε μια ψυχοκινηματογραφική ταινία, είναι πολύ πιο γραμμική, καθόλου διαδραστική και ουδόλως συμμετοχική. Είναι η παραμένουσα γεύση της ατομικής και συλλογικής ευθύνης που το παιχνίδι στον υπολογιστή προσφέρει στον παίκτη, η διαφορά με τη γραφική απεικόνιση μιας ταινίας, όσο αριστουργηματική κι αν είναι αυτή. Εξ ορισμού, στο ένα υπάρχει θεατής, στο άλλο παίκτης που αναλαμβάνει ρόλο. Η δύναμη αυτή των computer games, και δη, των cyberpunk, που αποτυπώνουν εμπειρίες του παρόντος σε δράσεις του κοντινού μέλλοντος, σε μια πόλη του σήμερα που αύριο ίσως και να μην είναι και τόσο διαφορετική στην εμπειρία της, είναι απaráμιλλη. Και κυριότερα, αποτυπώνει διαφορετικές κοινωνικές εμπειρίες, ανάλογα της καταγωγής, της εθνικότητας, του τόπου διαμονής και των ιδεολογικών τοποθετήσεων του κάθε παίκτη. Κάθε ένας παίζει αυτό και κάθε παρόμοιο παιχνίδι διαφορετικά, ανάλογα με τις προσλαμβάνουσές του. Αυτή η μοναδικότητα της εικονικής κοινωνικής εμπειρίας είναι και η επιτυχία των καλών computer games.

Πηγές - Βιβλιογραφία

- A, Aldred, J., & Greenspan, B. (2011). A man chooses, a slave obeys: BioShock and the dystopian logic of convergence. *Games and Culture*, 6, σσ. 479–496.
- Abbott, C. (2006). The light on the horizon: Imagining the death of american cities. *Journal of Urban History*, 32, 175-96.
- Bauman, Z. (1976). *Socialism: The Active Utopia*. New York: Holmes and Meier Publishers.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Bermudez, J. (1995). *Aesthetics of Information: proceeding of the 5th. Biennial Symposium on Arts and Technology*. New London, Connecticut: Center for the Arts and Technology.
- Castells, M. (1991). *The Informational City: Information Technology, Economic Restructuring and the Urban-Regional Process*. Oxford: Basil Blackwell.
- Davis, M. (1985). Urban Renaissance and the Spirit of Postmodernism. *NLR*, 151, 106-113.
- Davis, M. (1990). *City of quartz: Excavating the future in Los Angeles*. New York: Verso.
- Davis, M. (1998). *Πέρα από το Blade Runner: Αστικός έλεγχος - Η οικολογία του φόβου*. Αθήνα: Futura.
- Davis, M. (2006). *Planet of Slums*. London: Verso.
- Eidos. (2011). *Deus Ex: Human revolution*. Montreal: SquareEnix.
- Fahmi, W. (2000). *Deconstructivism Of The Postmodern City: Architectural Experimentation Within Public Spaces*. Singapore: National University of Singapore.
- Fahmi, W. (2001). Reading of Post Modern Public Spaces As Layers Of Virtual Images and Real Events. *37th International Planning Congress, "Honey, I Shrunk The Space" Planning in the Information Age*. Utrecht, The Netherlands: 37th International Planning Congress, "Honey, I Shrunk The Space" Planning in the Information Age.
- Fahmi, W. (2002). Re-Conceiving The Urban Experience: Deconstructing the Built Environment: Design Experimentation within Public Spaces. *Conference Proceedings (CD-Rom) of the 10th International Conference of Planning History*. London and Letchworth: University of Westminster.

- Farca, G., & Ladeveze, C. (2016). The journey to nature: The Last of Us as critical dystopia. Edinburgh: Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG .
- Featherstone, M. (1998). The flaneur, the city and virtual public life. Στο *Urban Studies*.
- Flexible Accumulation through Urbanization Reflections on "Post-Modernism" in the American City. (1990). *Perspecta*, 26(Theater, Theatricality, and Architecture), 251-272.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. University of Minnesota Press.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York: Ace.
- Gibson, W. (1989). *Mona Lisa Overdrive*. New York: Bantam Books.
- Giddens, A. (1985). Time, space and regionalisation. Στο A. Giddens (Επιμ.), *Social relations and spatial structures*. London: Macmillan.
- Hannigan, J. (1998). *Fantasy City: Pleasure and Profit in the postmodern Metropolis*. London: Routledge.
- Harvey, D. (1989). *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Basil Blackwell.
- Harvey, D. (1989b). *The urban experience*. Oxford: Blackwell.
- Harvey, D. (2012). *Rebel Cities: From the Right to the City to the Urban Revolution*. London: Verso.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jameson, F. (2003). Future City. *New Left Review*, σσ. 65–79.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the Future: The Desire called Utopia and other Science Fictions*. London: Verso.
- King, A. (1996). Introduction: cities, texts and paradigms. Στο *Re-Presenting the City: Ethnicity, Capital and Culture in the Twenty-First Century Metropolis*. London: Macmillan.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.
- Macleod, G., & Ward, K. (2016). Spaces of utopia and dystopia: landscaping the contemporary city. *Geografiska Annaler*, 84(Human Geography), 3-4, 153-170.
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. SAGE.
- Mead, S. (1982). *Blade Runner Sketchbook*. San Diego: Blue Dolphin Enterprises.

- Orwell, G. (1949). *Nineteen eighty-four*. London: Secker and Warburg.
- Sassen, S. (1991). *The Global City*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Sassen, S. (1994). *Cities in a World Economy*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Sassen, S. (2002). *Global Networks, Linked Cities*. New York: Routledge.
- Savitch, H. (1988). *Post-industrial cities: Politics and planning in New York, Paris and London*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Savitch, H., & Kantor, P. (2002). *Cities in the International Marketplace: The Political Economy of Urban Development in North America and Western Europe*. Princeton University Press.
- Schulzke, M. (2014). The critical power of virtual dystopias. *Games and Culture*, 315–334.
- Schulzke, M. (2014). The virtual culture industry: Work and play in virtual worlds. *The Information Society*, 30, 20-30.
- Scott, R. (Σκηνοθέτης). (1982). *Blade Runner* [Ταινία].
- Sennett, R. (1977). *The Fall of the Public Man*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Staff, M. (2016, June 16). The Cyberpunk Renaissance: Designing Deus Ex with Jonathan Jacques-Belletête. MCV/Develop. Ανάκτηση από <https://www.mcvuk.com/development-news/the-cyberpunk-renaissance-designing-deus-ex-with-jonathan-jacques-belletete/>
- Stevenson, D. (2007). *Πόλεις και αστικοί πολιτισμοί*. Αθήνα: Κριτική.
- Thrift, N. (1996). *Spatial Formations*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Thrift, N. (2000). *Thinking Space (Critical Geographies)*. London: Routledge.
- Wacquant. (1994). *Urban outcasts: Color, class, and place in two advanced societies*. University of Chicago.
- Wikipedia. (χ.χ.). Cyberpunk.
- Zukin, S. (1991). *Landscapes of Power: From Detroit to Disney World*. Berkeley: University of California Press.
- Zukin, S. (1995). *The Cultures of Cities*. Oxford: Blackwell.