Το Gamification του Σοσιαλισμού. Δύο διαφορετικές εκδοχές

Μαρξ εναντίον Ροκφέλερ την εποχή του Ρήγκαν

Ταξιδεύοντας κανείς 45 χρόνια πριν, στις ψυχροπολεμικές ΗΠΑ, θα έβρισκε στα ράφια των τότε καταστημάτων παιχνιδιών ένα παράξενο για την εποχή επιτραπέζιο παιχνίδι. Το κουτί του μακρόστενο, ώστε να θυμίζει τη δημοφιλέστατη Monopoly, όμως αντί για τον γνωστό μυστακοφόρο με το ημίψηλο καπέλο (η «μασκότ» ονομάζεται Rich Uncle Pennybags), θα αντίκρυζε ένα φωτομοντάζ με τον Κάρλ Μαρξ να επιδίδεται σε ένα μπρα ντε φερ με τον Νέλσον Ροκφέλερ, γνωστό επιχειρηματία, Ρεπουμπλικάνο και αντιπρόεδρο των ΗΠΑ κατά τη θητεία του Τζέραλντ Φορντ (1974-1977). Σημειωτικά, η μάχη δίνεται με τα αριστερά χέρια και ο Μαρξ φαίνεται να κερδίζει άνετα, αν κρίνει κανείς από την έκφραση του καπιταλιστή αντιπάλου. Το παιχνίδι ονομαζόταν *Class Struggle* και ο σχεδιαστής του ήταν ο μαρξιστής, μετέπειτα καθηγητής Πολιτικών Επιστημών στο University of New York, Bertell Ollman.

Το *Class Struggle* είχε μια μάλλον απρόσμενη και συγχρόνως παράδοξη πορεία. Ένα αντικαπιταλιστικό εκπαιδευτικό παιχνίδι, σύμφωνα με τον δημιουργό του, με σκοπό τη χειραφέτηση της αμερικανικής εργατικής οικογένειας, που δύσκολα θα πόνταρε κανείς στην εμπορική του επιτυχία, κατάφερε να πουλήσει σχεδόν 250.000 αντίτυπα στις ΗΠΑ και να μεταφραστεί σε ακόμα τέσσερις γλώσσες (ιταλικά, ισπανικά, γερμανικά και γαλλικά). Τη χρονιά που κυκλοφόρησε το παιχνίδι, το 1978, ο Ollman προτάθηκε για τη θέση του Προέδρου του Τμήματος Διακυβέρνησης και Πολιτικής (Chairman of the Department of Government and Politics) του Πανεπιστημίου του Maryland. Η τοποθέτηση ενός μαρξιστή σε μια θέση εξουσίας, σε μια κοινωνία που ακόμα δεν είχε ξεπεράσει την αντι-κομμουνιστική υστερία του Μακαρθισμού και θεωρούσε τη Σοβιετική Ένωση ως την «αυτοκρατορία του κακού», όπως θα την αποκαλούσε λίγα χρόνια αργότερα ο Πρόεδρος Reagan, δεν έμεινε χωρίς αντιδράσεις από την πανεπιστημιακή κοινότητα και την πολιτική ηγεσία. Σε συνέντευξή του το 2000, ο Ollman διηγείται πως τουλάχιστον 15 μέλη του Νομοθετικού Σώματος της Πολιτείας του Maryland απείλησαν τον Πρύτανη με αντίποινα, ενώ ο ίδιος ο Κυβερνήτης δεν έχασε την ευκαιρία να τοποθετηθεί δημοσίως τουλάχιστον τρεις φορές εναντίον της απόφασης, βλέποντάς την ως απειλή, ακόμα και για τον «γειτονικό» Λευκό Οίκο. Στη θεσμική ομοβροντία πυρών κατά του μαρξιστή καθηγητή δεν θα μπορούσαν να λείψουν και οι εφημερίδες, όπου τουλάχιστον δέκα διαφορετικοί δημοσιογράφοι στράφηκαν εναντίον του Πανεπιστημίου, αναγκάζοντάς το τελικά

να αποσύρει την απόφασή του, παρότι ο Ollman είχε στο μεταξύ προσληφθεί. Μηνύοντας ο ίδιος με τη σειρά του δύο δημοσιογράφους για συκοφαντική δυσφήμηση τελικά κέρδισε μια δικαστική μάχη, αν και όχι τον πόλεμο και τελικά συνέχισε την υπόλοιπη καριέρα του στο Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης. Η μήνυση αφορούσε τις κατηγορίες των συντηρητικών δημοσιογράφων πως η παρουσία ενός μαρξιστή καθηγητή στο πανεπιστήμιο ήταν ακτιβισμός και κατήχηση των φοιτητών.

Σοσιαλισμός ή Βαρβαρότητα; Το ζάρι θα δείξει.

Επιστρέφοντας στο επιτραπέζιο παιχνίδι, φαίνεται πως η φιλοδοξία του Ollman ήταν να παραδώσει απλά μαθήματα μαρξιστικής θεωρίας και αυτό γίνεται αντιληπτό τόσο από τα περιεχόμενα του όσο κυρίως από τους κανόνες, οι οποίοι θα λέγαμε ότι είναι το δικό του «μανιφέστο». Αντίθετα με την καπιταλιστική Monopoly, στην οποία τα avatars, οι χαρακτήρες των παικτών, βρίσκονταν αντιμέτωποι ως ατομικότητες στην αγορά ακινήτων, στο Class Struggle οι παίκτες αναλαμβάνουν τον ρόλο συλλογικοτήτων και δη ολόκληρων τάξεων. Ίσως το πιο ενδιαφέρον κομμάτι και το πιο βασικό «μάθημα» είναι πως οι παίκτες πριν καν αρχίσει το παιχνίδι δεν μπορούν να επιλέξουν την τάξη στην οποία θα βρεθούν. Η τύχη καθορίζει, με το ρίξιμο του ζαριού, αν κάποιος θα οδηγήσει την εργατική τάξη ή τους καπιταλιστές στη «νίκη». Κι εδώ όμως ο σχεδιαστής βάζει παραμέτρους:

« Στην κοινωνία μας επίσης οι γυναίκες και οι μαύροι έχουν μικρότερες πιθανότητες να γίνουν καπιταλιστές. Αυτό δεν έχει να κάνει με την ποιότητα του κάθε ανθρώπου, γυναίκας ή μαύρου αλλά με το ότι η κοινωνία είναι άδικη. Επιχειρώντας στο παιχνίδι οι κανόνες να αντανακλούν την πραγματικότητα (χωρίς να την δικαιολογούν), ξεκινώντας με τον πιο ανοιχτόχρωμο λευκό άνδρα και τελειώνοντας με τη μαύρη γυναίκα της παρέας, ρίχνουν το ζάρι της Γέννησης (σ.σ. birth lottery) ».

Στο παιχνίδι, όμως, μπορούν να συμμετέχουν μέχρι και έξι παίκτες. Οι υπόλοιποι αναλαμβάνουν τους Αγρότες, τους Φοιτητές, τους Ελεύθερους Επαγγελματίες και τους Μικρομεσαίους Επιχειρηματίες. Όλοι αυτοί, αν και δεν μπορούν να κερδίσουν στο τέλος (μόνο οι εργάτες ή οι καπιταλιστές έχουν αυτό το προνόμιο), μπορούν να παίξουν ρόλο στην επικράτηση του κομμουνισμού ή του καπιταλισμού, συμμαχώντας ανάλογα.

Οι μηχανισμοί του παιχνιδιού είναι εξαιρετικά απλοϊκοί, αφού το ταμπλό αποτελείται από διαδοχικές σειρές τετραγώνων που περιέχουν εντολές, θυμίζοντας το κλασικό «Φιδάκι» και φυσικά την Monopoly. Καταλήγοντας σε ένα τετράγωνο, ο παίκτης κερδίζει ή χάνει κάτι αναλόγως την τάξη του. Ο παράγων τύχη, παίζοντας καθοριστικό ρόλο στην εξέλιξη της ταξικής πάλης, ενισχύεται και με την ύπαρξη καρτών «Ευκαιρίας», από τις οποίες τραβάνε αντίστοιχα οι παίκτες-τάξεις. Θυμίζοντας τις «Εντολές» της Monopoly, αυτές περιέχουν εντελώς απρόβλεπτες καταστάσεις, συνήθως εμποτισμένες με δόση χιούμορ. Για παράδειγμα μια κάρτα Εργατών γράφει « Το αφεντικό σου απεβίωσε και το καινούργιο φέρεται ακριβώς με τον ίδιο τρόπο. Αρχίζεις να καταλαβαίνεις σιγά-σιγά ότι το πρόβλημα δεν είναι το ένα κακό αφεντικό αλλά ολόκληρη η τάξη των αφεντικών».

Υπάρχουν ωστόσο και κάποια τετράγωνα όπου λαμβάνει χώρα η ταξική πάλη. Σε αυτά, οι τάξεις έχουν την επιλογή να πάρουν τα πράγματα στα χέρια τους και να συγκρουστούν μετωπικά είτε στο

πεδίο της «Ζωής στο Εργοστάσιο» (συνδικαλισμός) είτε σε δύο διαφορετικές εκλογικές αναμετρήσεις, είτε στα δύο τετράγωνα που μπορεί να ξεκινήσουν απεργίες είτε, τέλος, στο τετράγωνο όπου μπορεί να ξεκινήσει η προλεταριακή Επανάσταση. Η τελευταία κρίνει και το τέλος του παιχνιδιού, αφού όπως αναφέρουν οι κανόνες:

« η ανθρωπότητα μπαίνει σε μία νέα εποχή ειρήνης, δημοκρατίας και ισότητας, που ονομάζεται Σοσιαλισμός. Μια νίκη των Καπιταλιστών, από την άλλη, απλά σημαίνει ότι οι πλούσιοι θα γίνουν πλουσιότεροι και οι φτωχοί θα αφεθούν να βράζουν στο ζουμί τους, οδηγούμενοι σταδιακά στην κατάρρευση του πολιτισμού. Επομένως, η επιλογή που έχουμε μπροστά μας είναι Σοσιαλισμός ή Βαρβαρότητα;»

Ο Ollman, παρά τις ομολογουμένως σημαντικές πωλήσεις ενός εγχειρήματος που ήταν εξαρχής καταδικασμένο στην αποτυχία και έγινε τελικά «viral» μέσα από άρθρα γνωστών εφημερίδων εξαιτίας της «παραδοξότητάς» του, φαίνεται πως δεν μπόρεσε να συμφιλιώσει την επιχειρηματική του δράση και τη μαρξιστική του ιδεολογία. Έχασε πολλά χρήματα από την έκδοσή του παιχνιδιού, όπως αναφέρει στο αυτοβιογραφικό του βιβλίο *Ball Buster? True Confessions of a Marxist Businessman*. Βέβαια, διευκρινίζει σε δηλώσεις του ότι, αντίθετα με τον χριστιανικό ασκητισμό, ο μαρξιστής δεν απαιτείται να ζει σε συνθήκες απόλυτης ένδειας. Κατανοεί την κοινωνική αδικία και την πολεμάει συλλογικά, προσπαθώντας όμως να μην ηττηθεί από την ίδια του την προσπάθεια, η οποία φαινομενικά δεν επιτρέπει καμία στιγμή παιχνιδιού, διασκέδασης ή απόλαυσης. Παρόμοιος προβληματισμός φαίνεται να τον διακατέχει και με το ζήτημα της πρόσληψής του από ένα ιδιωτικό Πανεπιστήμιο. Καταλήγει λέγοντας ότι και το Πανεπιστήμιο με αυτόν τον τρόπο έχει συμβολικό κέρδος, αφού διαφημίζει την παρουσία ενός μαρξιστή καθηγητή, προμοτάροντας την ελευθερία του λόγου και τον πλουραλισμό.

Τελικά, τα δικαιώματα του *Class Struggle* αγοράστηκαν από τη θρυλική στους χώρους των επιτραπέζιων παιχνιδιών Avalon Hill (θυγατρική πλέον της πανίσχυρης πολυεθνικής Hasbro) και εξασφάλισε τη διεθνή του διανομή. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού σταμάτησε στα μέσα της δεκαετίας του 1990 και έκτοτε ανέλαβε ο ψηφιακός καπιταλισμός, εκμεταλλευόμενος την καταναλωτική δυναμική που δημιουργεί η νοσταλγία ώστε να αναγάγει το παιχνίδι σε ένα σπάνιο αντικείμενο, μία αποπολιτικοποιημένη και α-ιστορική παραδοξότητα, προορισμένη να κοσμήσει τις συλλογές των κυνηγών σπάνιων παιχνιδιών. Οι τιμές που βρίσκει κανείς το παιχνίδι στο e-bay (από 150-270 δολάρια περίπου) σίγουρα δεν απευθύνονται στην εργατική τάξη και πιθανότατα ο ίδιος ο Ollman θα έλεγε ότι η βαρβαρότητα κέρδισε το παιχνίδι που δημιούργησε.

Για να δούμε όμως και το πώς αναπαρίσταται ο σοσιαλισμός στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού και μάλιστα σε χώρες του πρώην Ανατολικού Μπλοκ, θα πρέπει να ταξιδέψουμε μέχρι την Πολωνία…

Πηδώντας θέσεις στην ουρά για το φαγητό. Μία κρατικά επιχορηγούμενη μορφή διασκέδασης.

Οι απεικονίσεις της Σοβιετικής Ένωσης στα κάθε λογής παιχνίδια αλλά και γενικότερα στη δυτική

ποπ κουλτούρα είναι κυρίως μιλιταριστικές. Ειδικά στα επιτραπέζια η μεγάλη οικογένεια των Wargames έχει να επιδείξει κυριολεκτικά δεκάδες παιχνίδια με ιστορικές μάχες που έλαβαν χώρα στην ΕΣΣΔ, κυρίως στον Β'ΠΠ. Πέρα από τα πεδία των μαχών, στα οποία ο ανταγωνισμός εύκολα παιχνιδοποιείται, σπάνια τα επιτραπέζια παιχνίδια ασχολούνται με τις ζωές των αμάχων και το ιστορικό πλαίσιο μέσα στο οποίο διαβίωναν ως ιστορικά υποκείμενα. Προφανώς και οι παράμετροι που θα πρέπει να λάβει υπόψιν ο σχεδιαστής είναι περισσότεροι και ίσως αυτό να σήμαινε απώλεια του στοιχείου της διασκέδασης. Σύμφωνα με τον Johan Huizinga βέβαια, ο Homo Ludens έχει την ικανότητα να παιχνιδοποιεί κάθε πτυχή του πολιτισμού, τη γλώσσα, τη μουσική, τον αθλητισμό κ.α., επομένως κάθε πτυχή της καθημερινότητας μπορεί να οδηγήσει και σε μια παιχνιδική αναπαράσταση. Κάτι τέτοιο μάλλον σκέφτηκαν εκεί στο Institute of National Remembrance (IPN) της Πολωνίας και το 2011 κυκλοφόρησαν το επιτραπέζιο παιχνίδι Kolejka («Ουρά»), έχοντας κρατική χρηματοδότηση και με σκοπό να αναπαραστήσουν, εν είδει δημόσιας ιστορίας, την καθημερινότητα των πολιτών τις τελευταίες ημέρες υπό τον Υπαρκτό Σοσιαλισμό.

Το Ινστιτούτο, διαχειριζόμενο το μεγαλύτερο ιστορικό αρχείο της Πολωνίας (και μεταξύ άλλων φακέλους με στοιχεία πολιτών από τις μυστικές υπηρεσίες του κομμουνιστικού καθεστώτος), έχει προκαλέσει ουκ ολίγες διαμάχες στο δημόσιο λόγο. Ο σκοπός του, όπως διατείνεται, είναι η ιστορική διερεύνηση των εγκλημάτων κατά του πολωνικού έθνους από το 1917 έως το 1990, όμως, η αθρόα χρηματοδότηση που δέχτηκε από την δεξιά κυβέρνηση του Law and Justice προκάλεσε τριγμούς και άνοιξε συζητήσεις για μία ριζική αναδιοργάνωση του πανίσχυρου οργανισμού. Η ισχύς του μάλιστα επεκτείνεται και στη διερεύνηση του παρελθόντος των πολιτών (η διαδικασία ονομάζεται Lustration), όσων ειδικά πρόκειται να προσληφθούν από το κράτος ως υπάλληλοι, ώστε να διαπιστωθεί –με την απειλή διώξεων μάλιστα– αν είχαν σχέσεις με το κομμουνιστικό καθεστώς. Από το σύνολο των εγκλημάτων κατά του πολωνικού έθνους που είχαν μελετηθεί έως το 2012, ο ιστορικός Dariusz Stola αναφέρει σε άρθρο του πως το 70% αφορούσαν γεγονότα μετά το 1945 ενώ μόνο το 20% εγκλήματα των ναζί.

Το παιχνίδι λοιπόν, σε αντίθεση με το κομμουνιστικό «μανιφέστο» των κανόνων του Ollman, έρχεται με ένα βιβλίο κανόνων που βρίθει αντι-κομμουνιστικής ρητορικής. Στο εισαγωγικό κιόλας σημείωμα του Διευθυντή του Γραφείου Δημόσιας Εκπαίδευσης του Ινστιτούτου, δρ. Andrzej Zewistowski, βάζει τους παίκτες γρήγορα στο κλίμα.

«Αν και το παιχνίδι είναι πολύ διασκεδαστικό, αξίζει να θυμόμαστε πως η Ουρά αναπαριστά μια πραγματικότητα, η οποία για τους ανθρώπους που την βίωναν, δεν ήταν καθόλου διασκεδαστική. Οι ώρες που ξοδεύονταν περιμένοντας σε ουρές, οι συχνά εξευτελιστικές απόπειρες να εξασφαλίσουν αναλώσιμα αγαθά καθημερινής χρήσης και η διαδεδομένη διαφθορά, δεν διευκόλυναν την καθημερινότητα. Ελπίζουμε πως η Ουρά θα δημιουργήσει μια ζωντανή εντύπωση της εποχής εκείνης και θα αποτελέσει ένα είδος υπομνήματος εναντίον της ανεύθυνης οικονομικής πολιτικής».

«Άσκησε κανείς κριτική στις αρχές; Μετακίνησε ένα άλλο πιόνι δύο θέσεις πίσω».

Η ιστορική πλαισίωση διανθίζεται με αυθεντικές φωτογραφίες της εποχής, αλλά και με αρκετά «ανέκδοτα-χωρατά», όπως για παράδειγμα « Πώς θα καταλάβουμε ότι η κρίση στην Πολωνία έφτασε στο τέρμα της; Όταν τελειώσει και το χαρτί για τα δελτία φαγητού» ή «Ποιο είναι το άκρον άωτον της αγένειας και αδιακρισίας στην Πολωνία; Να ευχηθείς σε κάποιον καλή όρεξη» κτλ. Οι παίκτες αυτή τη φορά είναι οικογένειες που προσπαθούν να πιάσουν καλύτερη θέση στην ουρά με το δελτίο ανά χείρας, ώστε να αποκτήσουν όλα τα προϊόντα που έχουν στις λίστες τους. Το ταμπλό απεικονίζει καταστήματα στα οποία προσέρχονται οι πολίτες και τα πιόνια της κάθε οικογένειας μοιράζονται αναλόγως, ώστε και ο πρώτος που θα γυρίσει «σπίτι» με όλα αυτά που ήθελε είναι και ο νικητής. Ο χρόνος είναι η δεκαετία του 1980, όπως αναφέρει και το βιβλίο των κανόνων, όμως το παιχνίδι αφήνει να εννοηθεί, μέσα στον χρονότοπο που δημιουργεί, πως η κατάσταση ήταν η ίδια, δηλαδή υπήρχε απόλυτη ένδεια και έλλειψη βασικών αγαθών, όλο το διάστημα από το 1945 έως το 1990. Το παιχνίδι βάζει στους παίκτες και μια ηθική διάσταση στις αποφάσεις τους, καθώς οι κάρτες που κρατάνε στα χέρια τους, τούς επιτρέπουν, ως ενέργεια μέσα στο σύμπαν του παιχνιδιού, να κλέψουν τη θέση άλλων στην ουρά. Για παράδειγμα, μπορεί κάποιος να «δανειστεί» ένα μωρό, ώστε να μπορέσει να προκαλέσει-εκβιάσει τη συμπόνοια των υπολοίπων και να του παραχωρήσουν τη θέση τους.

Γεγονότα όπως αυτά, πιθανότατα συνέβησαν όντως και αποτελούσαν μια δυσάρεστη καθημερινότητα για χιλιάδες κόσμο. Η διαφορά όμως είναι πως οι έξι γλώσσες στις οποίες μεταφράστηκε και κυκλοφόρησε αντίστοιχα το παιχνίδι από το 2011 και η χρηματοδότηση της κυκλοφορίας του προήλθε από το ίδιο το κράτος και όχι από κάποιο ιδιωτικό κεφάλαιο. Η τεκμηρίωση βέβαια των κειμένων που συνοδεύουν τους κανόνες, ακριβώς επειδή συνεργάστηκαν επαγγελματίες ιστορικοί, είναι επαρκής και βασίζεται σε οικονομικά στατιστικά της εποχής. Προξενεί βέβαια εντύπωση η επιλεκτική πολιτική και ιστορική ανάγνωση ενός φαινομένου που θα μπορούσε να αφορά π.χ. την καθημερινότητα στις ΗΠΑ μετά το μεγάλο Κραχ ή κατά την περίοδο του Dust Bowl την δεκαετία του 1930, αφού ουρές κόσμου για συσσίτιο έχουν υπάρξει, κάτι εξίσου ιστορικά τεκμηριωμένο και εντός του καπιταλιστικού κοσμοσυστήματος.

Μία εικόνα, ωστόσο, μετά την κατάρρευση του υπαρκτού δίνει η βραβευμένη με Νόμπελ Σβετλάνα Αλεξίεβιτς, στο βιβλίο της *Το Τέλος του Κόκκινου Ανθρώπου*, σχολιάζοντας, μέσα από τα λεγόμενα των πολιτών, τη μετάβαση των «σοβόκ» στον καπιταλισμό:

«Ιδού λοιπόν η ελευθερία! Έτσι την περιμέναμε; Ήμασταν πρόθυμοι να πεθάνουμε για τα ιδανικά μας. Αποκτήσαμε νέα όνειρα: να χτίσουμε ένα σπίτι , να αγοράσουμε ένα καλό αυτοκίνητο, να φυτέψουμε φραγκοστάφυλα… Η ελευθερία αποδείχτηκε παλινόρθωση του μικροαστισμού, η ελευθερία της μεγαλειότητάς της, της Κατανάλωσης. Το μεγαλείο του σκότους. Του σκότους των επιθυμιών, των ενστίκτων, της κρυμμένης ανθρώπινης ζωής για την οποία είχαμε μόνο μία κατά προσέγγιση άποψη. Χιλιάδες νέα αισθήματα, καταστάσεις, αντιδράσεις. Λες και ξαφνικά όλα γύρω έγιναν διαφορετικά, τα πράγματα, τα χρήματα, η σημαία…Και ο ίδιος ο άνθρωπος. Έγινε πιο πλουμιστός, ξεχωριστός. Ανατίναξαν τη μονολιθικότητα και η ζωή διαλύθηκε σε κύτταρα, άτομα, μικροκυτταρικούς

οργανισμούς. Κανείς δεν μιλούσε πια για την ιδέα, μιλούσαν για δάνεια, ποσοστά, ομόλογα. Τα λεφτά δεν τα κέρδιζαν αλλά τα «έκαναν», τα «έπαιζαν».

Τα επιτραπέζια παιχνίδια την τελευταία δεκαετία δημιούργησαν μια κραταιά βιομηχανία με τζίρο πολλών δισεκατομμυρίων και ολιγοπώλια που καθορίζουν τις τιμολογιακές πολιτικές των εκδοτών τους, ανεβάζοντας διαρκώς τις τιμές. Η offline φύση τους δίνει τη δυνατότητα μιας κοινωνικής δραστηριότητας, ακόμα και σε μέρη που δεν υπάρχει περιορισμός λόγω έλλειψης ηλεκτρισμού/ενέργειας κτλ. Οι κανόνες, οι «νόμοι» που διέπουν το σύμπαν που δημιουργεί το κάθε παιχνίδι, συνιστούν ένα άκρως ενδιαφέρον και συνάμα υποφωτισμένο πεδίο μελέτης, καθώς το μεγαλύτερο πλήθος μελετών αφορούν ιστορικές αναπαραστάσεις/επιτελέσεις σε παιχνίδια (Historical Game Studies) και αναφέρονται κυρίως στην ακόμα μεγαλύτερη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Ο Ollman στο τέλος του βιβλίου των κανόνων του, περιλαμβάνει και οδηγίες για παιχνίδι στην τάξη, ως εκπαιδευτικό εργαλείο. Το πολωνικό Ινστιτούτο Εθνικής Μνήμης, προκρίνει επίσης τα παιχνίδια που κυκλοφορεί, ως εκπαιδευτικά εργαλεία στην τάξη και στο αμφιθέατρο. Όντως, το gamification του παρελθόντος το κάνει πιο ελκυστικό, ωστόσο κρίνεται απαραίτητη και μία κριτική διάθεση, ώστε να εντοπίζονται και να επισημαίνονται οι εκάστοτε αντιφάσεις.