

Αρχιτεκτονικός σχεδιασμός- Game design
Μια αμφίδρομη τροφοδότηση(;)

Περιγραφή

Η βιομηχανία των video games έκανε την πρώτη της εμφάνιση το 1945, ενώ το 1970 έκανε ιδιαίτερως αισθητή την παρουσία της στο κοινό. Από τότε μέχρι και σήμερα τα video games αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης κουλτούρας, ενώ ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός φαίνεται να ασκεί έντονη επιρροή στο game design με την αφήγηση να αποτελεί στο συνδυαστικό κρίκο μεταξύ των δύο και το συστατικό στοιχείο που νοηματοδοτεί και ενδυναμώνει τη σχέση τους. Στις περισσότερες περιπτώσεις, όμως, αναφερόμαστε στην επιρροή που ασκεί ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός στο game design και όχι ιδιαίτερως στο αντίστροφο.

Η παρούσα ερευνητική εργασία εξετάζει τη σημασία της αφήγησης στο game design ως κοινό στοιχείο με τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό και κατά πόσο θα μπορούσαμε να μιλάμε όχι για μια μονόπλευρη, αλλά για μια αμφίδρομη τροφοδοσία μεταξύ των δύο.

Η αφήγηση δεν αποτελεί μια μονόπλευρη συνθήκη, καθώς διεγείρει τη φαντασία τόσο του αφηγητή όσο και του ακροατή. Ομοίως, η αφήγηση τόσο στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό όσο και στο game design έχει ως στόχο να διεγείρει το νοητικό κόσμο τόσο του πομπού όσο και του δέκτη, ενώ συγχρόνως αποτελεί το συνδυαστικό κρίκο μεταξύ τους. Μέσα από την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας πέρα από τη διαλεκτική σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και game design τονίζεται και η σημασία τους ως κομμάτια πολιτισμού με το ίδιο το παιχνίδι να αποτελεί πηγή πολιτισμού από τα πρώτα χρόνια ύπαρξης των κοινωνιών.

Λέξεις κλειδιά: αρχιτεκτονικός σχεδιασμός, game design, αμφίδρομη τροφοδοσία, αφήγηση

Description

The video game industry made its first appearance in 1945, while in 1970 its presence was exceptionally noticeable by the public. Since then and until nowadays video games are an integral piece of modern culture, while architectural design seems to have a great impact on game design with the narrative being the connecting link between the two and the component that gives meaning and strengthens their bond. In most cases, however, we refer to the influence that architecture has on game design and not particularly the other way around.

This research paper examines the meaning of narrative in game design as a common element with architecture and whether we could speak not of a one- way, but of a two- way feed between the two.

Storytelling is not a one-sided affair, as it stimulates the imagination of both the storyteller and the listener. Likewise, storytelling in both architecture and game design aims to stimulate the mental world of both the sender and the receiver, meanwhile it is also the connecting link between them. Through the elaboration of this work, beyond the dialectical relationship between architecture and game design, their importance as pieces of culture is emphasized, with the game itself being a source of culture from the first years of societies' existence.

Key- words: architecture, game design, two- way feed, narrative/ storytelling

1 εισαγωγή

2 η αφήγηση στο game design

2.1 ο ορισμός της αφήγησης

2.2 η διάδραση στο gameplay

2.3 world creation

2.4 χάρτες

3 η αφήγηση στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό

3.1 η πόλη και η αφήγηση

3.2 way- finding κατά Lynch

3.3 στοιχεία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού
video games: η περίπτωση του *Grand Theft Auto*

4 συμπεράσματα

1

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από το 1947 με την πρώτη εμφάνισή τους μέχρι και τη σημερινή εποχή τα video games έχουν διαμορφώσει μια πολύ ισχυρή βιομηχανία συνεχώς αναπτυσσόμενη. Ειδικότερα, μετά από τη μεγάλη έκρηξη της δημοτικότητάς τους μεταξύ του 1970 και 1980 κατέλαβαν μια καταλυτική θέση ως μορφή διασκέδασης, ενώ έγιναν κομμάτι της σύγχρονης κουλτούρας σχεδόν σε όλο τον κόσμο¹.

Κατά τη διάρκεια της εξέλιξης της βιομηχανίας μεγάλο ρόλο έπαιξε η συμβολή του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού. Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός δεν αποτελεί μόνο ένα σκηνικό για την εκάστοτε εικονική πόλη των video games, αλλά επιδιώκει να συνδράμει με τέτοιο τρόπο ώστε τα ψηφιακά αυτά περιβάλλοντα να εκπέμπουν μια τόσο αυθεντική αίσθηση όσο αυτή του πραγματικού κόσμου. Εξάλλου, σε πολλές περιπτώσεις το ψηφιακό χτισμένο περιβάλλον είναι εκείνο το στοιχείο που λειτουργεί ως παράγοντας κλειδί², συμβάλλει στην αφήγηση και κάνει οποιοδήποτε video game αξιομνημόνευτο και αγαπητό. Άλλωστε, όπως εξηγεί και ο Thiago Klafke, σχεδιαστής ψηφιακών περιβαλλόντων, ένα καλά σχεδιασμένο περιβάλλον έχει τη δύναμη να μπορεί να μεταδώσει ακόμα και την πιο αμυδρή αίσθηση³.

Η αφήγηση, λοιπόν, φαίνεται πως αποτελεί το συνδετικό κρίκο μεταξύ αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και game design με την ίδια να πηγάζει από αυτά και να τα νοηματοδοτεί. Στις περισσότερες περιπτώσεις όμως αναφερόμαστε στην επιρροή που ασκεί ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός στο game design και όχι ιδιαιτέρως στο αντίστροφο. Η παρούσα ερευνητική εργασία εξετάζει τη σημασία της αφήγησης στο game design ως κοινό στοιχείο με τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό και κατά πόσο θα μπορούσαμε να μιλάμε όχι για μια μονόπλευρη, αλλά για μια αμφίδρομη τροφοδοσία μεταξύ των δύο.

Προκειμένου να γίνει κατανοητή η σημασία της αφήγησης ως συνδετικός κρίκος μεταξύ των δύο σχεδιασμών και κατ'επέκταση η αλληλεπίδρασή τους, στο πρώτο κεφάλαιο δίνεται ο ορισμός της αφήγησης εν γένει, αλλά και στο ίδιο το game design εξηγώντας την αναγκαιότητά της στη δημιουργία φαντασιακών κόσμων. Στο δεύτερο κεφάλαιο διερευνάται η σημασία της αφήγησης στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό δίνοντας έμφαση στο The image of the city του Kevin Lynch. Μέσα από αυτό εξετάζεται πως η καθαρότητα της εικόνας της πόλης στο μυαλό εκείνου που τη βιώνει μπορεί να διαμορφώσει μια πιο σαφή αφήγηση. Στη συνέχεια, μέσω του παραδείγματος του Grand Theft Auto εξετάζεται αν μπορεί η θεωρία του Lynch να εδραιωθεί και στα πλασματικά περιβάλλοντα των video games ενισχύοντας το γεγονός ότι τους ασκείται επιρροή από τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό χωρίς, όμως, να αμφισβητείται το αντίστροφο.

1 https://en.wikipedia.org/wiki/Early_history_of_video_games

2 <https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design>

3 Το ίδιο.

2

η αφήγηση στο game design

"Η αφήγηση είναι "τέχνη" του χρόνου. Απαντά σε ερωτήματα του τύπου "πώς συνέβη το Χ" ή "πώς συμβαίνει, εκτυλίσσεται το Χ".

—Π. Πολίτης⁴

Ο όρος «αφήγηση» έχει ερμηνευθεί με διάφορους τρόπους. Συνεπώς, εμπεριέχει ένα ευρύ φάσμα εννοιών που πολλοί θεωρητικοί έχουν προσεγγίσει προσδίδοντας διαφορετικούς ορισμούς από διαφορετική οπτική γωνία χωρίς να εστιάζουν σε μια μόνο έννοια⁵, αλλά σε ποικιλία αυτών⁶. Παρόλα αυτά, η αφήγηση αναφέρεται πρωτίστως σε κάθε προφορική ή γραπτή παράθεση πραγματικών ή μυθολογικών γεγονότων. Δεν αφορά και δε συνδέεται αποκλειστικά με τη λογοτεχνία και τη γλώσσα, αλλά απαντάται σε διάφορες μορφές τέχνης καθώς εντοπίζεται και στην καθημερινότητα. Κατά τον Genette⁷ η αφήγηση διακρίνεται με τρεις διαφορετικές έννοιες. Κατά μία έννοια, λοιπόν, η αφήγηση αποτελεί τον τρόπο για να περιγραφεί ένα γεγονός ή μια σειρά γεγονότων γραπτώς ή προφορικά. Κατά μία άλλη έννοια, αφορά τη διαδοχή γεγονότων, πραγματικών ή πλασματικών που αποτελούν το αντικείμενο της αφήγησης καθώς και τις διάφορες σχέσεις τους, ακολουθίας, αντίθεσης, επανάληψης κλπ. Τέλος, η αφήγηση αναφέρεται στην πράξη εκείνη κατά την οποία κάποιος εξιστορεί γεγονότα⁸.

Η αφήγηση εξαρτάται σημαντικά από το χρόνο που κατ' επέκταση ονομάζεται αφηγηματικός χρόνος. Ο χρόνος αυτός εξαρτάται από τη σειρά με την οποία επιλέγει ο αφηγητής να παρουσιάσει τα γεγονότα. Έτσι η αφήγηση βάσει χρονολογικής σειράς μπορεί να είναι:

- **Γραμμική ή linear αφήγηση**

Στην περίπτωση αυτή τα γεγονότα που εξιστορούνται παρουσιάζονται με τη σειρά που γίνονται, δηλαδή υπάρχει χρονική σειρά και αλληλουχία γεγονότων. Αυτό σημαίνει πως τα γεγονότα μεταπηδούν από το Α στο Β, από το Β στο Γ κοκ.

- **Μη- γραμμική ή non- linear**

Τα γεγονότα δεν παρουσιάζονται με τη σειρά που έγιναν, καθώς μπορούν να παρεμβάλλονται αναδρομές στο παρελθόν ή να γίνεται χρήση και άλλων μεθόδων που μπορούν να αλλάξουν την κανονική ροή των πραγμάτων.

- **Πρόδρομη αφήγηση**

Κατά την αφήγηση ο αφηγητής αναφέρεται εκ των προτέρων σε γεγονότα που πρόκειται να συμβούν στο μέλλον.

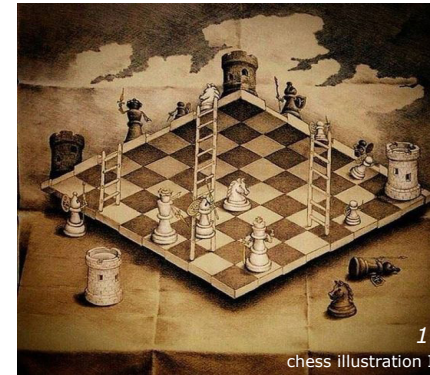
4 Πολίτης, *Γένη και Είδη του Λόγου*. Αφήγηση. 2006

5 Όπως αναφέρεται έχουν δοθεί διαφορετικοί ορισμοί για την αφήγηση. Για το γλωσσολόγο Vladimir Propp (1968) η αφήγηση ορίζεται ως το είδος του λόγου που πραγματεύεται τη μετάβαση από μια κατάσταση ισορροπίας στη ρήξη και πάλι πίσω στην ισορροπία. Για το λογοτεχνικό επιστήμονα Algirdas Julien Greimas (1966) η αφήγηση αποτελεί ένα σημαίνον όλο αφού γίνεται αντιληπτή μέσω των σχέσεων που συνάπτουν τα δρώοντα πρόσωπα.

6 Παπαδοπούλου, *Κριτήρια αφηγηματολογικά στον έλεγχο της μετάφρασης λογοτεχνικών κειμένων: Η περίπτωση των Svevo και Pavese*. 2013: 8,9

7 Genette, *Σχήματα III*. 2007: 85, 86

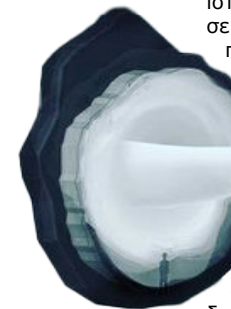
8 Παπαδοπούλου, *Κριτήρια αφηγηματολογικά στον έλεγχο της μετάφρασης λογοτεχνικών κειμένων: Η περίπτωση των Svevo και Pavese*. 2013: 9



1 chess illustration I



2 chess illustration II



4 chess illustration V

Στο game design η αφήγηση προσδιορίζει τη δομή της ιστορίας και τα στοιχεία που την απαρτίζουν, δηλαδή τη θεματική της, την πλοκή, τους χαρακτήρες, την αίσθηση. Θα μπορούσε να ειπωθεί πως τα παιχνίδια είναι ιστορίες, όμως κατά κύριο λόγο βασίζονται σε αυτές αντλώντας και εισάγοντας στον πυρήνα τους στοιχεία από αυτές. Το σκάκι είναι ένα παράδειγμα παιχνιδιού ευρέως γνωστού το οποίο έχει στον πυρήνα του μια πολύ απλή αφηγηματική προσέγγιση⁹.

Σε μία επιφάνεια κανάβου 8x8 που ορίζει εξήντα τέσσερα τετράγωνα διαφορετικού χρώματος εναλλάξ (σκακιέρα) στήνονται τα τριάντα δύο πιόνια, δεκαέξι για κάθε παίκτη, τα οποία είναι οι πρωταγωνιστές του παιχνιδιού. Το καθένα από αυτά έχει το δικό του τρόπο κίνησης σε στήλες, γραμμές και διαγώνιες, ο οποίος εφαρμόζεται για κάθε όμοιό του. Κάποια έχουν τη δυνατότητα να κινηθούν μόνο προς τα εμπρός και έχουν περιορισμένο αριθμό βημάτων, ενώ άλλα, τα οποία μπορούν να κινηθούν εμπρός, πίσω, διαγώνια ακόμα και σε μορφή Γ, έχουν και πιο ισχυρό ρόλο λόγω αυτής της ποικιλίας κινήσεων στο ταμπλό. Συγχρόνως, τα συγκεκριμένα πιόνια αποκτούν ονομασία κάτι που αν και δε θα ήταν απαραίτητο για τη διαδικασία του παιχνιδιού, δίνει μία νέα αφηγηματική διάσταση στο παιχνίδι στρατηγικής, καθώς μοιάζει με ένα στρατό που μάχεται.

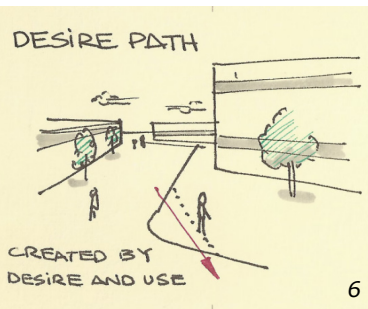


3 chess illustration III

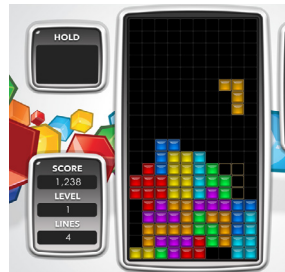
Ακόμα και ο ήχος που κάνουν τα πιόνια καθώς κινούνται από τη μία θέση στην άλλη μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα μέσο αφήγησης όπου οι πιο αποφασιστικές και σίγουρες κινήσεις κάνουν περισσότερο ήχο, ενώ οι πιο διερευνητικές είναι ηπιότερων τόνων. Επομένως, η κάθε νέα παρτίδα αποτελεί μια νέα αφήγηση η οποία ορίζεται από τις αποφάσεις που θα πάρουν οι δύο παίκτες και τον τρόπο με τον οποίο θα μετακινήσουν τα πιόνια τους. Η ιστορία θα ειπωθεί διαφορετικά για τον κάθε παίκτη αφού η εμπειρία και ο τρόπος με τον οποίο την βιώνει κανείς είναι ξεχωριστή.

9 Tiemersma, *Video games and architecture: An extensive account on video game theory and the possible application of this theory in architectural design*. 2014: 11

2.2 η διάδραση του gameplay



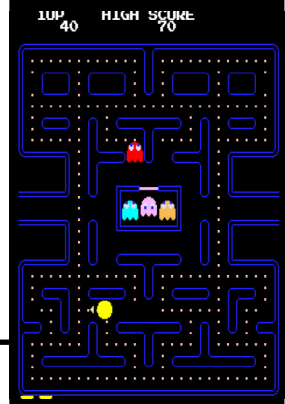
6 desire path illustration



9 Tetris gameplay



10 Snood gameplay



11 Pac-Man gameplay

Το gameplay αποτελεί τη διαδικασία του να παίζει κανείς. Πρόκειται για τη σειρά των γεγονότων, καθορισμένων από τους κανόνες, την πλοκή και την αλληλεπίδραση των παικτών με το ψηφιακό περιβάλλον του παιχνιδιού, τα οποία ελκύουν τον παίκτη και τον ωθούν να ασχοληθεί περαιτέρω με αυτό¹⁰. Παρόλα αυτά, δεν είναι το μοναδικό συστατικό στοιχείο ενός παιχνιδιού. Το gameplay συνυπάρχει με το storytelling. Είναι σημαντικό, όμως, να γίνει από νωρίς η διαφοροποίηση μεταξύ **gameplay** και **storytelling**, καθώς σε ορισμένες περιπτώσεις οι έννοιες μπορεί να ταυτίζονται στο μυαλό κάποιων κι ως εκ τούτου προκύπτει μια σύγχυση.

Επειδή, λοιπόν, υπάρχει ένα μεγάλο κενό μεταξύ της αφήγησης (storytelling) και του ίδιου του gameplay ως εμπειρία, το gameplay και η ιστορία συνήθως είναι δύσκολο να συνταιριάσουν¹¹. Αυτό συμβαίνει διότι στην πρώτη περίπτωση, δηλαδή αυτή της αφήγησης, πρόκειται για μια γραμμική οργανωμένη κατάσταση (linear) η οποία είναι πιο αποτελεσματική όταν λειτουργεί κατ' αυτόν τον τρόπο, ενώ η δεύτερη περίπτωση έχει να κάνει με μία μη γραμμική κατάσταση (non-linear) η οποία στοχεύει στην αλληλεπίδραση με το χρήστη. Προκειμένου, λοιπόν, να υπάρχει ένας ομαλός διάλογος μεταξύ των δύο πολλές φορές οι game designers σχεδιάζουν ιστορίες με πληθώρα επιλογών για το τελικό αποτέλεσμα κάνοντας το παιχνίδι πιο διαδραστικό. Παρ' όλα αυτά, μια τέτοια διαδικασία είναι σαφώς αρκετά δύσκολη καθώς οι designers όχι μόνο πρέπει να οργανώσουν αφηγηματικά και σχεδιαστικά τις επιμέρους ιστορίες, αλλά και να δίνουν νόημα σε καθεμία από αυτές τις επιλογές¹². Ακόμα και στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό θα ήταν δύσκολο μέχρι και αδύνατο να προβλεφθούν όλα τα πιθανά σενάρια ενός έργου καθώς σε πολλές περιπτώσεις ο κόσμος φαίνεται να αξιοποιεί κάθε έργο με δικό του τρόπο. Λόγου χάρη, ίσως και να μην περνούσε ποτέ από το μυαλό του αρχιτέκτονα που σχεδίαζε το χώρο για μια κλειστή λαϊκή αγορά πως εν τέλει θα αξιοποιούταν ως χώρος στάθμευσης οχημάτων ενός ΚΤΕΛ. Αυτό το σενάριο θα μπορούσε να ερμηνευθεί ως ένα **desire path**¹³, καθώς οι ανάγκες του ΚΤΕΛ δημιούργησαν τη συγκεκριμένη συνθήκη.

Η παραπάνω περίπτωση θα μπορούσε να παρομοιαστεί με ένα **game glitch**¹⁴. Πρόκειται για ένα βραχύβιο λάθος σε ένα σύστημα το οποίο διορθώνεται μόνο του δίνοντας ένα νέο αποτέλεσμα πέρα από αυτό για το οποίο είχε προγραμματιστεί εξ αρχής. Τέτοια σφάλματα είναι σύννητες φαινόμενα στις περιπτώσεις των video games κατά τα οποία προκύπτει μια νέα εκδοχή τους. Έτσι και στο προηγούμενο παράδειγμα η πρώτιστη ιδέα αντικαταστάθηκε από ένα νέο σενάριο που δεν είχε προβλεφθεί αλλά προέκυψε ως το αποτέλεσμα ενός αρχικού «σφάλματος». Κάποιοι μπορούν να ισχυριστούν ότι δε βασίζονται όλα τα παιχνίδια σε κάποια αφήγηση. Και πράγματι ο ισχυρισμός αυτός φαίνεται να είναι βάσιμος. Για παράδειγμα παιχνίδια όπως το Tetris, το Snood, το Pac-man αφορούν περιπτώσεις απλών graphic games που δεν αναμειγνύονται με την αφηγηματική έκθεση και το storytelling ήδη από το σχεδιασμό και εξ ορισμού. Βέβαια δεν είναι λίγες οι περιπτώσεις κατά τις οποίες οι ίδιοι οι χρήστες βάσει της ανάγκης τους για κάποιο αφηγηματικό υπόβαθρο, ενεργοποιώντας τη φαντασία τους, δημιουργούν τις δικές τους εκδοχές¹⁵. Έτσι, νοηματοδοτούνται αυτές οι περιπτώσεις που μέχρι πρότινος δεν είχαν να πουν μια ιστορία. Κατ' επέκταση, οι παίκτες ως αφηγητές διαμορφώνουν την αφήγηση που επιθυμούν.

10 Berger, *Dramatic Storytelling & Narrative Design A Writer's Guide to Video Games and Transmedia*. 2020: xviii

11 Tiemersma, *Video games and architecture: An extensive account on video game theory and the possible application of this theory in architectural design*. 2014: 11

12 Schell, *The Art of Game Design*. 2008: 267

13 Κυριολεκτικά πρόκειται για μονοπάτια τα οποία έχουν προκληθεί ως συνέπεια της διάβρωσης που έχει υποστεί ένα έδαφος, καθώς έχει περπατηθεί επανειλημμένα από τον άνθρωπο ή και τα ζώα εξαιτίας της ανάγκης τους να δημιουργήσουν νέα μονίβια κίνησης στο χώρο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση ο όρος χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια συνθήκη που βασίζεται στις εκάστοτε ανάγκες.

14 Το tumblr προφίλ No wrong way to play αποτελεί ένα blog που αναρτούσε διάφορα gameplays από video games στα οποία συνέβαιναν διάφορα games glitches και προέκυπταν ασυνήθιστοι τρόποι για να παιχτεί το εκάστοτε παιχνίδι.

15 Το Pac-man, για παράδειγμα, είναι μια περίπτωση παιχνιδιού για το οποίο έχουν επινοηθεί διάφορες ιστορίες από την πλευρά των χρηστών.

<https://www.thegamer.com/pacman-weirdest-origin-stories-fan-theories/>



5 URBAN TETRIS Mariyan Atanasov



7 desire path 8 desire path 9 world creation

Οι game designers δεν αφηγούνται απλώς ιστορίες, αλλά δημιουργούν κόσμους. Η δημιουργία κόσμων προϋπάρχει σε θεωρητικό επίπεδο ήδη από την εποχή του Όμηρου και την Οδύσσεια¹⁶. Σύμφωνα με την Α. Κουζούπη «*Τα τοπία της Οδύσσειας συνιστούν προϊόν-αποτέλεσμα πολιτισμικών κατασκευών της διαδικασίας φαντασίωσης της μνήμης είτε του Ομήρου, είτε των Ομηρικών ηρώων (του Οδυσσέα ή των άλλων ηρώων που αφηγούνται μέσα στο έπος*¹⁷.)». Κόσμοι πλασμένοι λογοτεχνικά από τους συγγραφείς για τις ανάγκες της αφήγησής τους που αποτελούν από μόνοι τους δυναμικές οντότητες στο πλαίσιο του φανταστικού, ενώ έχουν τη δυνατότητα να μεταμορφώνονται με μεγάλη ευελιξία. Έτσι, οι κόσμοι αυτοί που άλλοτε περιορίζονταν στη σφαίρα της φαντασίας αποκτούν ψηφιακή υπόσταση. Οι κόσμοι, λοιπόν, πολλές φορές δημιουργούνται για να υποστηρίξουν τις ιστορίες που θα διαδραματίζονται σε αυτούς¹⁹. Σε πρώτη φάση οι νέοι κόσμοι κατά το σχεδιασμό τους στοχεύουν να πουν κάτι για αυτούς που τους βιώνουν. Ποιοι είναι αυτοί ; Πώς ζουν; Τα κύρια και πρωταρχικά στοιχεία αυτών βασίζονται σε αυτή τη λογική. Πληροφορίες για τον κόσμο αυτό που δεν εξελίσσουν απαραίτητα την ιστορία μπορούν να συνεισφέρουν στο ύψος και την ατμόσφαιρα του κόσμου ακόμα και στην εικόνα των χαρακτηρισμών όπως τους αντιλαμβάνεται ο παρατηρητής²⁰.

Η πρόκληση ερωτημάτων για τους φανταστικούς κόσμους δεν είναι κάτι που συναντάται μόνο στα video games. Ίσως, εν τέλει, μπορεί να ειπωθεί πως αφηγηματικά υιοθετούν τη μέθοδο λογοτεχνικών έργων. Σε ένα κείμενο μία λέξη μπορεί να αλλάξει ολόκληρη την αίσθηση που δημιουργείται στον αναγνώστη. Για παράδειγμα, στο έργο του Robert Heinlein *Beyond This Horizon*²¹, αντί για την έκφραση «η πόρτα έκλεισε» χρησιμοποιείται η έκφραση «η πόρτα διαστάληκε». Αυτό όχι μόνο υπονοεί μια διαφορετική αρχιτεκτονική προσέγγιση, αλλά και μια κοινωνία αρκετά τεχνολογικά εξελιγμένη όπου τέτοιες πόρτες είναι δυνατό να

16 Η Οδύσσεια αποτελεί ένα quest narrative. Πρόκειται για ένα είδος αρχαίου και πολύ γνωστού λογοτεχνικού είδους κατά το οποίο ο ήρωας ξεκινάει ένα ταξίδι προκειμένου να επιτευχθεί ο στόχος του.

Howard, *Quests Design, "Theory, and -History in Games and Narrative"*, 2008: xi

Το quest narrative δε συναντάται μόνο στη λογοτεχνία, αλλά και σε πολλά σύγχρονα video games. Εντοπίζεται συχνά σε role-playing games, δηλαδή παιχνίδια ρόλων και σε online games πολλαπλών παικτών (multiplayer).

17 Ομήρου Οδύσσεια.

18 Κουζούπη, 'ΦΥΣΙΚΑ' ΤΟΠΙΑ ΤΗΣ ΟΜΗΡΙΚΗΣ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ: ΔΙΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΔΟΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ ΕΝΑΠΟΘΕΣΕΩΝ ΣΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΝΟΣΤΟΥ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ.

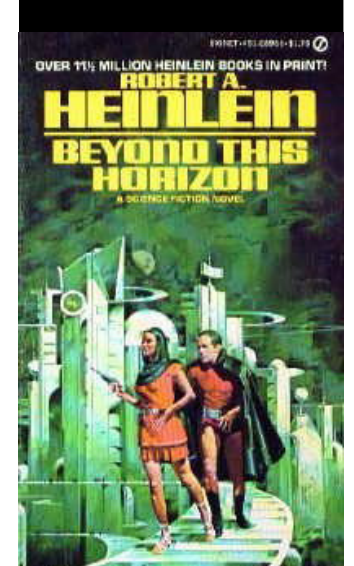
2017: 17

19 Wolf, *BUILDING IMAGINARY WORLDS: THE THEORY AND HISTORY OF SUBCREATION*.

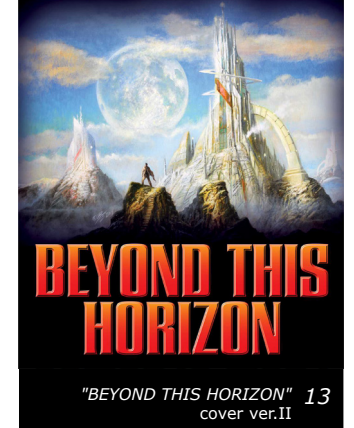
2012: 29

20 Στο ίδιο.

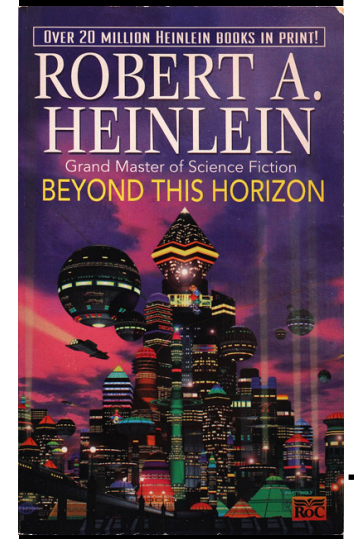
21 Πρόκειται για έργο που δημοσιεύτηκε σε δύο μέρη στο Astounding Science Fiction στα τέλη Απριλίου και Μαΐου του 1942 και αργότερα σε μυθιστόρημα το 1948.



"BEYOND THIS HORIZON" 12 cover ver.I



"BEYOND THIS HORIZON" 13 cover ver.II



"BEYOND THIS HORIZON" 14 cover ver.III



υπάρχουν²². Κι έπειτα προκύπτουν κι άλλα ερωτήματα και σκέψεις όπως : Γιατί αυτές οι πόρτες και όχι κάποιες άλλες; Βοηθούν στην εξοικονόμηση χώρου; Και ίσως να μην είναι χειροκίνητες αλλά αυτοματοποιημένες και άρα χρειάζονται μια πηγή ενέργειας. Και τι έχουν να λένε όλα αυτά για τους ανθρώπους που ζουν σε έναν τόσο εξελιγμένο κόσμο;

Οι φανταστικοί κόσμοι υποστηρίζουν, ενισχύουν και επηρεάζουν τις αποφάσεις και τις πράξεις του παίκτη. Αυτό, βέβαια, είναι επιβεβαιωμένο όταν ο κόσμος που έχει δημιουργηθεί ανταποκρίνεται στο story και δε λειτουργεί απλώς ως διακοσμητικό στοιχείο, αλλά ενισχύει το μύθο. Η αφήγηση αποτελεί το κύριο συστατικό δόμησης πολλών φανταστικών κόσμων ή ακόμα και το λόγο χάρη στον οποίο υπάρχουν εξ αρχής. Πολύ συχνά οι κόσμοι σχεδιάζονται για να βασίζονται στην εκάστοτε αφήγηση, ενώ εξελίσσονται διαρκώς καθώς η αφήγηση κλιμακώνεται. Συγχρόνως, τα αστικά περιβάλλοντα των πλασματικών κόσμων λειτουργούν ως ένα καθρέφτισμα των ενεργειών των παικτών μέσα σε αυτόν. Για παράδειγμα, αντί να περιγραφεί η χρήση ενός κτηρίου, περιγράφονται οι ενέργειες ενός ατόμου μέσα στο κτήριο²³, πως θα ενεργήσει σε ένα χώρο με ανεπαρκή φωτισμό ή πως θα αισθανθεί ακόμα και ο ίδιος ο παίκτης όταν ο χαρακτήρας του πρέπει να περιδιαβεί ένα στενό πέραςμα για να λάβει τα λάφυρά του. «*Τα τεχνητά αρχιτεκτονικά αντικείμενα αρχικά μπορεί να μοιάζουν ως ένα απλό σκηνικό, όμως καθώς τα video games εξελίσσονται τόσο η αρχιτεκτονική αποκτά μια πολυπλοκότητα και αυτονομία. Το πλασματικό περιβάλλον και τα αρχιτεκτονικά αντικείμενα με τα οποία αλληλεπιδρά ο παίκτης παίζουν σημαντικό ρόλο στον καθορισμό της ατμόσφαιρας του video game, όπως έχει και στην πραγματικότητα, ενώ συγχρόνως ενισχύουν την αφήγηση*²⁴».

Αν αναρωτηθούμε ακόμα και τώρα, λοιπόν, τι είναι το world creation ή αλλιώς world building μπορούμε να το βασίσουμε στον ορισμό του Jeff Prucher²⁵ ως «*τη δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου καθώς και της γεωγραφίας, της βιολογίας, της κουλτούρας του κ.ά.*²⁶». Αυτός ο ορισμός μας παραπέμπει στον Mark Wolf κατά τον οποίο ο βασικός κόσμος χωρίζεται σε τέσσερα βασίλεια ή realms²⁷ όπως τα αναφέρει ο ίδιος, με άξια αναφοράς σε αυτό το σημείο το ονομαστικό ή nominal και το πολιτιστικό ή cultural realm. Το πρώτο παραπέμπει στο δεύτερο καθώς «*η νέα γλώσσα υπονοεί νέα κουλτούρα*²⁸». Ένα παράδειγμα game που έχει τη δική του γλώσσα είναι η σειρά παιχνιδιών Sims όπου οι χαρακτήρες έχουν τη δική τους μοναδική γλώσσα και επομένως θα μπορούσαμε να πούμε τη δική τους κουλτούρα και συνήθειες.

22 Wolf, BUILDING IMAGINARY WORLDS: THE THEORY AND HISTORY OF SUBCREATION. 2012: 32

23 Totten, Game Design and Architecture, Thesis Master of Architecture. 2008: 8

24 Sabðu, Exploring Virtual Dystopias. A study of architectural stagecraft and narrative in video games. Case study: Valve's Half-Life 2. 2020: 70

25 Πρόκειται για λεξικογράφο και συντάκτη του αγγλικού λεξικού της Οξφόρδης με ορισμούς εμπνευσμένους από την επιστημονική φαντασία.

26 Prucher, Brave New Words, The Oxford Dictionary of Science. 2007: 291

27 Τα άλλα δύο βασίλεια είναι το φυσικό ή natural και το οντολογικό ή ontological.

28 Wolf, BUILDING IMAGINARY WORLDS: THE THEORY AND HISTORY OF SUBCREATION. 2012: 35

29 «*a new language usually implies a new culture*».

30 Wolf, BUILDING IMAGINARY WORLDS: THE THEORY AND HISTORY OF SUBCREATION. 2012: 35

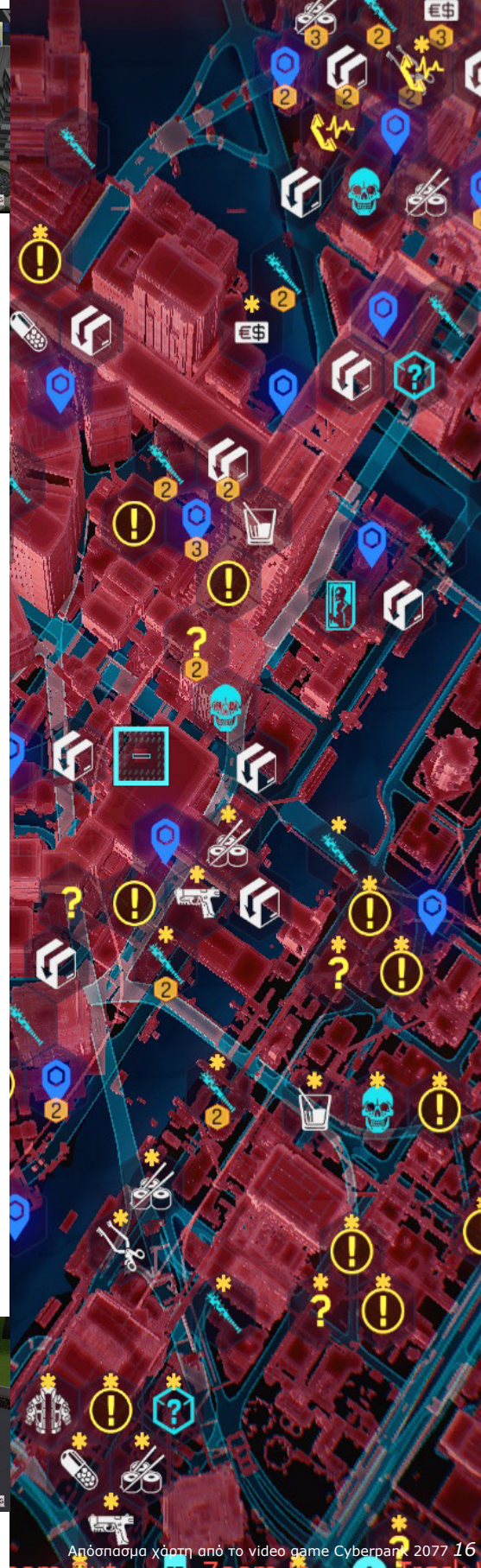
2.4 χάρτες

"I wisely started with a map, and made the story fit."

—J.R.R. Tolkien²⁹

Σημαντικό κομμάτι στη δημιουργία του παιχνιδιού είναι οι χάρτες. Όπως και στο πραγματικό κόσμο έτσι και στα πλασματικά περιβάλλοντα των video games απαραίτητη είναι η δυνατότητα εύκολου προσανατολισμού, εν γένει κίνησης και περιήγησης. Οι χάρτες³⁰ αποτελούν το μέσο για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο. Μια σειρά τοποθεσιών συνδέονται μεταξύ τους, ενοποιούνται οπτικά και έτσι συνιστούν το νέο κόσμο³¹. Επιπλέον, το μέσο αυτό δίνει στον παίκτη μια αίσθηση κλίμακας του περιβάλλοντος στο οποίο περιηγείται, ενώ παράλληλα διαμορφώνει τη δική του ερμηνεία για το φανταστικό αυτό κόσμο³². Σε πιο πρακτικό επίπεδο συμβάλλουν στην αντίληψη του χώρου και βοηθούν τον παίκτη να σκεφτεί πως θα δράσει, που και πως θα κινηθεί. Έτσι, αποφεύγονται πιθανά αδιέξοδα διευκολύνοντας την εμπειρία του παίκτη, ενώ παράλληλα μειώνεται ο κίνδυνος σύγχυσης.

Ίσως, λοιπόν, να μπορούσαν να παρομοιαστούν οι χάρτες με ένα αφαιρετικό μοντέλο σκακιέρας του εκάστοτε παιχνιδιού. Ακόμα, πρέπει να σημειωθεί πως και οι χάρτες μπορούν να κρύβουν κάποια αφήγηση. Για παράδειγμα, η ύπαρξη συντριμιών σε ένα σημείο μπορεί να υπονοεί πως τα μέρη εκείνα είχαν κάποτε οικοδομηθεί, αλλά καταστράφηκαν. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στον παρατηρητή, σ' αυτή την περίπτωση στον παίκτη, να στοχαστεί και να αναρωτηθεί τι έχει προηγηθεί αφηγηματικά και πως έχει μεταβληθεί ο χώρος στην πάροδο του χρόνου³³. Ξεκινώντας, λοιπόν, με τα λεγόμενα του Tolkien σε πρώτη φάση μπορεί να μοιάζουν παράταιρα σε σχέση με όσα έχουν προαναφερθεί. Βάσει των λόγων του φαίνεται πως η ιστορία στην οποία αναφέρεται προσαρμόστηκε στο χάρτη και όχι το αντίστροφο, άλλα θα ήταν εύλογο να ειπωθεί πως συνήθως πρόκειται για μια αλληλοτροφοδότηση μεταξύ των δύο.



Χάρτης από το video game Cyberpunk 2077 17

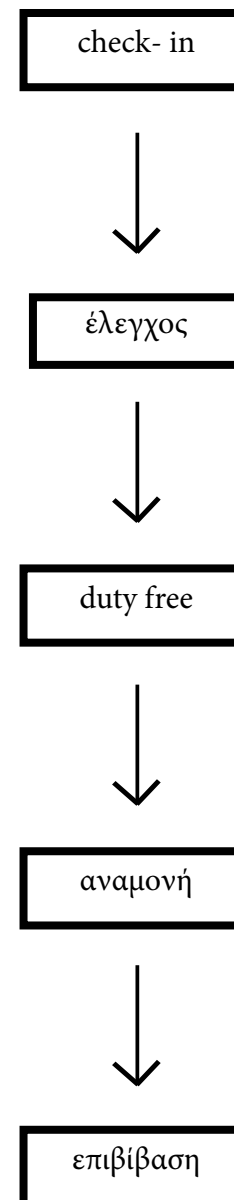
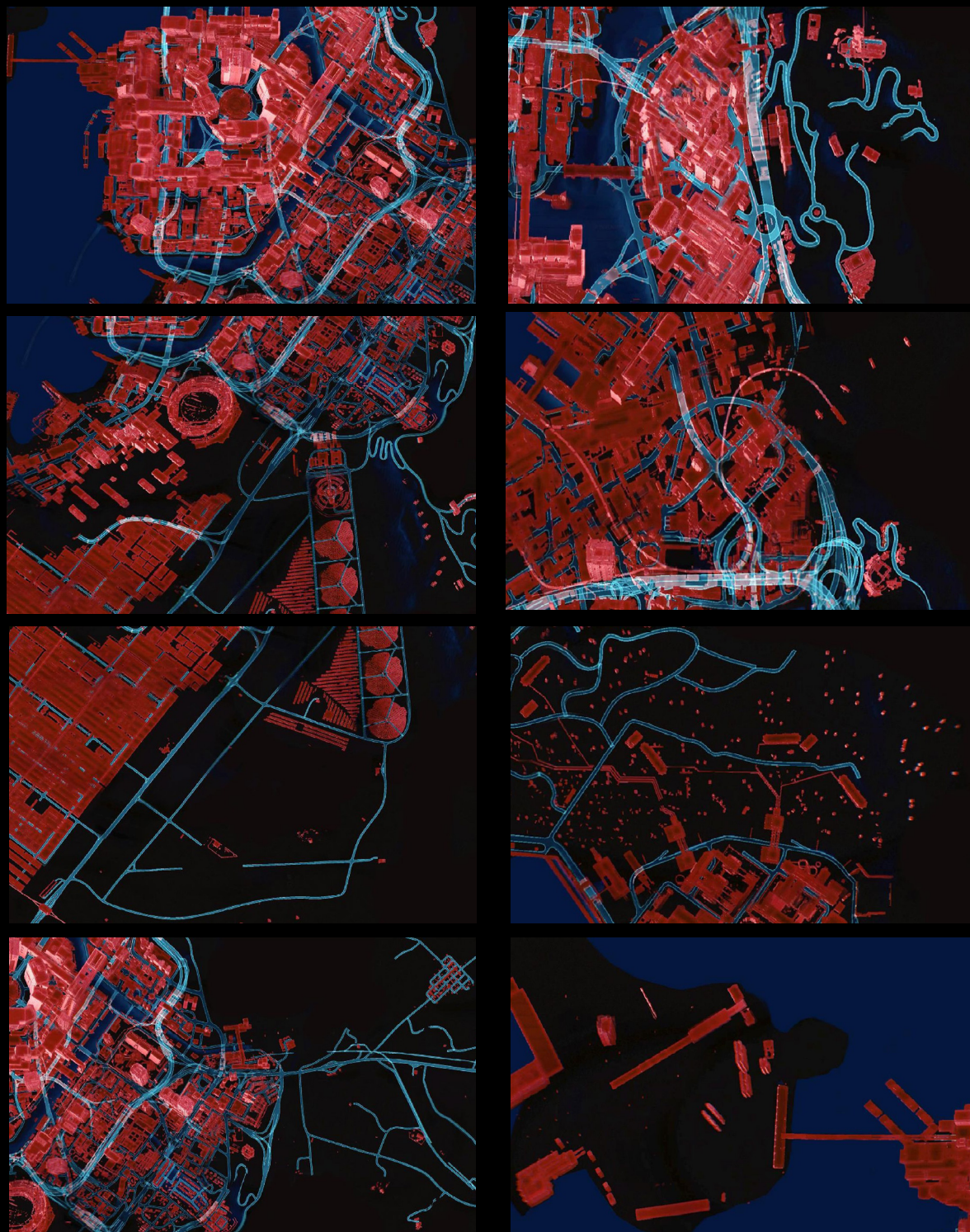
29 Ο John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) ήταν διαπρεπής άγγλος φιλόλογος, συγγραφέας, ποιητής και ακαδημαϊκός γνωστός για έργα φανταστικής λογοτεχνίας μεταξύ αυτών το Χόμπιτ και Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών.

30 Κατά τον Lynch(1960) οι χάρτες αποτελούν το συμβολικό διάγραμμα που φανερώνει πως τα μέρη του κόσμου συνταιριάζουν μεταξύ τους.

31 Wolf, BUILDING IMAGINARY WORLDS: THE THEORY AND HISTORY OF SUBCREATION. 2012: 156

32 Βάσει των χαρτών ο κάθε παίκτης διαμορφώνει τη δική του άποψη για τον εκάστοτε κόσμο όπως και στην περίπτωση του Pac-Man που οι παίκτες έπλασαν τη δική τους αφήγηση, το δικό τους back-story.

33 Όπως αναφέρει και ο Wolf (2012: 163) μέσα από πολλαπλές αλλαγές στους χάρτες οι οποίες υποδεικνύουν τις αλλαγές στο πέρασμα του χρόνου προσδίδεται μια χρονική διάσταση στον κόσμο που περιγράφεται. Κατά συνέπεια, μπορούμε να πούμε πως η χρονική αυτή διάσταση μετατοπίζεται στο αφήγημα.



Οι χάρτες συμβάλλουν στη δημιουργία των κόσμων καθώς αυτοί αποκτούν ταυτότητα και γίνονται πιο πιστευτοί³⁴. Ακόμα και στα Ομηρικά έπη για τα οποία έχει γίνει λόγος παραπάνω μπορούμε να πούμε πως υπάρχει κάποια ένδειξη χάρτη. Η αφήγηση του Οδυσσέα στους Φαίακες μπορεί να θεωρηθεί ως ένας προφορικός χάρτης με τον ίδιο τον Οδυσσέα να αποτελεί ένα χαρτογράφο³⁵. Στην περίπτωση των open-world games³⁶ ίσως αυτό το αίσθημα αληθοφάνειας να ενισχύεται, καθώς πρόκειται για εκείνη την περίπτωση video games στα οποία οι παίκτες μπορούν να κινηθούν ελεύθερα στο ψηφιακό περιβάλλον, να επισκεφθούν οποιοδήποτε σημείο του σχεδιασμένου χάρτη και να εξερευνήσουν κάθε πτυχή του. Αντιθέτως, στην περίπτωση των linear games ίσως να μιλάμε για μια όχι ιδιαίτερα αληθοφανή συγκυρία, αφού οι επιλογές που προσφέρονται στον παίκτη για την εξερεύνηση του κόσμου είναι ελάχιστες, ενώ εν τέλει όλες καταλήγουν στη μια και μοναδική διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσει κανείς για να φέρει σε πέρας την αποστολή του³⁷. Ίσως την πρώτη περίπτωση να μπορούσαμε να την παρομοιάσουμε με το ταξίδι σε μια νέα πόλη την οποία εξερευνάει κανείς, καθώς επισκέπτεται τα εκάστοτε αξιοθέατα, ενώ συγχρόνως βρίσκει και κάποιο καλό μέρος για να φάει και να ξαποστάσει. Τη δεύτερη περίπτωση μπορεί να τη συσχετίσουμε με την κίνηση των ανθρώπων στο αεροδρόμιο της οποίας η ακολουθία **check-in, έλεγχος, duty free, αναμονή, επιβίβαση** είναι σταθερή και अपαράλλακτη για κάθε τυπικό αεροδρόμιο και της οποίας η αφήγηση μπορεί να είναι πάνω κάτω κοινή για πολλούς από τους επιβάτες. Το μετρό αποτελεί ένα ακόμα παράδειγμα πιθανού συσχετισμού με τη περίπτωση της γραμμικότητας στα video games. Πέρα από τη μετάβαση από το σημείο Α στο σημείο Β σε μία διαδρομή που δεν παρεκκλίνει ποτέ, υπάρχει και η αφήγηση ότι αυτό το μέσο μεταφέρει κάποιον Χ στη δουλειά του ή σε ένα άτομο που επιθυμεί να συναντήσει κι επομένως αποκτά ένα ευχάριστο ή δυσάρεστο χαρακτήρα αναλόγως την εκδοχή. Βέβαια πρέπει να τονιστεί πως by design το μετρό δε θα μπορούσε να κρύβει από πίσω κάποια αξιοσημείωτη αφήγηση πέρα από το ρόλο του να μεταφέρει τον επιβάτη, όπως αναφέρθηκε, από το σημείο Α στο σημείο Β, αλλά και σε αυτήν την περίπτωση η αφήγηση προκύπτει από την ανάγκη του χρήστη να αποδώσει ένα νόημα σε αυτό το μεταφορικό μέσο.

34 Πρόκειται για συμπέρασμα της συγγραφέως που προέκυψε από το έργο του Wolf (2012) στο οποίο δίνεται μεγάλη έμφαση στη σημασία των χαρτών για τη συνοχή και τη συνέπεια που πρέπει να διέπει ένα φανταστικό κόσμο.

35 Κουζούρη, 'ΦΥΣΙΚΑ' ΤΟΠΙΑ ΤΗΣ ΟΜΗΡΙΚΗΣ ΟΔΥΣΣΕΙΑΣ: ΔΙΕΡΕΥΝΩΝΤΑΣ ΤΙΣ ΔΟΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΟΡΙΑ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΩΝ ΕΝΑΠΟΘΕΣΕΩΝ ΣΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΝΟΣΤΟΥ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ, 2017: 4

36 Ουσιαστικά τα open-world games σχεδιάζονται ως μη γραμμικά ή non-linear games ως προς το στυλ του gameplay και χαρακτηρίζονται από έλλειψη ορίων ως προς τη δυνατότητα του παίκτη να εξερευνήσει το περιβάλλον του ψηφιακού κόσμου του παιχνιδιού.

37 Πολλές φορές αυτή η φύση των games αποτελεί και αντικείμενο αρνητικής κριτικής εκ μέρους των παικτών. Just like "repetition" - linearity is now a popular thing to condemn a game for [...] [...] Why is "this game is linear" considered a problem now? Maybe "This game is too linear, it isn't dynamic enough" [...]

<https://forums.escapistmagazine.com/threads/this-game-is-so-linear-linear-games-are-boring-linearity-is-it-the-cool-thing-to-hate-now.6167/>

Αρχικά, για το κεφάλαιο αυτό μελετήθηκε το έργο του πολεοδόμου Ken- in Lynch *The image of the city*, στο οποίο εξετάζεται τι σημαίνει η μορφή μιας πόλης για τους κατοίκους της. Σε ότι αφορά τη σχεδιασμένη πόλη μπορούμε να μιλάμε για την αφήγηση³⁸ του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού σε μια μεγαλύτερη κλίμακα. Όπως αναφέρει άλλωστε και ο ίδιος ο Lynch «όπως ένα αρχιτεκτονικό έργο, η πόλη είναι μια κατασκευή στο χώρο, αλλά μία μεγάλης κλίμακας, ένα πράγμα που γίνεται αντιληπτό μόνο σε μεγάλα χρονικά διαστήματα³⁹». Η πόλη συνιστά το σκηνικό στο οποίο διαδραματίζεται η αφήγηση. Σύμφωνα με το Lynch, πρόκειται για ένα θέαμα στο οποίο ο κάτοικος δεν αποτελεί έναν απλό παρατηρητή, αλλά μαζί με τους υπόλοιπους κατοίκους συνδράμουν σε αυτό⁴⁰. Συγχρόνως, παρομοιάζει το σχεδιασμό πόλεων ως μια **χρονική τέχνη**⁴¹. Μια τέχνη την οποία έχουν επιχειρήσει να μιμηθούν άλλες τέχνες, όπως ο κινηματογράφος ή και το game design. Για να υπάρχουν δυνατότητες αφήγησης στο χτισμένο περιβάλλον μιας φυσικής πόλης απαραίτητη είναι η ξεκάθαρη εικόνα της, καθώς η αφήγηση πηγάζει ως αποτέλεσμα αυτής της εικόνας. Κάτι τέτοιο μπορούμε να συμπεράνουμε και από τα λεγόμενά του Lynch ότι «ένα καλοφτιαγμένο μέρος⁴²[...]ενισχύει κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα που συμβαίνει σε αυτό, και ενθαρρύνει την κατάθεση ενός ίχνους μνήμης⁴³». Αυτό που μπορούμε να καταλάβουμε, λοιπόν, είναι ότι μέσω κάθε δραστηριότητας που κάνει ο άνθρωπος και βιώνει το χώρο του, σε αυτήν την περίπτωση την πόλη του, δημιουργεί μια ανάμνηση και κατ' επέκταση μια αφήγηση για το χώρο αυτό. Πώς βιώνει κανείς ένα χώρο; Αυτό, εν τέλει, έχει να κάνει με το βαθμό οικειότητας που αναπτύσσει με τον εκάστοτε χώρο πράγμα που πηγάζει από την καθαρότητα της εικόνας⁴⁴ που έχει σχηματίσει στο μυαλό του. «Η εικόνα μιας ορισμένης πραγματικότητας μπορεί να διαφοροποιείται σημαντικά μεταξύ διαφορετικών παρατηρητών⁴⁵». Αυτό μας παραπέμπει πάλι στην περίπτωση του Pac-man που έχει αναφερθεί στο κεφάλαιο της αφήγησης στο game design με τη διαφορά πως σε αυτήν την περίπτωση ο καθένας αντιλαμβάνεται το περιβάλλον του βάσει δικής του ερμηνείας. Πώς κινείται κανείς εύκολα στο χώρο, ποια μονοπάτια επιλέγει να ακολουθήσει, υπάρχει μια και μοναδική διαδρομή ή κάθε φορά αποτελεί ένα νέο εγχείρημα περιπλάνησης και ανακάλυψης; Στην περίπτωση που ισχύει η τελευταία εκδοχή θα μπορούσαμε να συσχετίσουμε την κίνηση στην πόλη με ένα open-world game, το οποίο σε πρώτη φάση είδαμε ότι αντλεί έμπνευση από το φυσικό κόσμο. Συγχρόνως, όμως, αποτελεί την υπενθύμιση για να βιώσει κανείς μια πραγματική περιπέτεια εξερεύνησης του περιβάλλοντος γύρω του. Άρα, καταλήγουμε πάλι στο συμπέρασμα ότι πρόκειται για μια κατάσταση αμφίδρομης τροφοδοσίας μεταξύ φυσικού και πλασματικού κόσμου, μεταξύ αρχιτεκτονικής και game design.

38 Ίσως θα ήταν σημαντικό να δούμε ετυμολογικά πως προκύπτει η λέξη αφήγηση. Αφήγηση, σύνθετη λέξη, από+ ηγούμαι, δηλαδή είμαι ηγέτης και ως ηγέτης είμαι μπροστά και δείχνω το δρόμο. Επομένως, η αφήγηση αποτελεί το δρόμο που θα ακολουθήσει ή τον πυλώνα πάνω στον οποίο μπορεί να βασιστεί μια ιδέα.

39 «Like a piece of architecture, the city is a construction in space, but one of vast scale a thing perceived only in the course of long spans of time.»

Lynch, *The image of the city*. 1960: 1

40 Στο ίδιο, σελ.2

41 «City design is therefore a temporal art»

Lynch, *The image of the city*. 1960: 1

42 Καλοφτιαγμένο, ή well-knit, όπως αναφέρεται στο κείμενο, από άποψη καθαρότητας της εικόνας και ζωντανίας της ταυτότητάς της.

43 «[...] a well-knit place [...] in itself enhances every human activity that occurs there, and encourages the deposit of a memory trace.»

Στο ίδιο

44 Αυτό θα οριστεί και παρακάτω βάσει των πέντε στοιχείων του Lynch που κάνουν ξεκάθαρη την ανάγνωση της εκάστοτε πόλης και συνεπώς της ξεκάθαρης εικόνας που αποκτά κανείς γι' αυτήν.

45 «Thus the image of a given reality may vary significantly between different observers».

Lynch, *The image of the city*. 1960: 6

Το παραπάνω συμπέρασμα μπορεί να ενισχυθεί σε πρώτη φάση και για μια ακόμα φορά από τα λεγόμενα του Lynch περί ευελιξίας της εξέλιξης της πόλης. «Ένα τοπίο του οποίου κάθε πέτρα λέει μια ιστορία ίσως να κάνει δύσκολη τη δημιουργία νέων ιστοριών⁴⁶». Βάσει αυτού μπορεί κανείς να καταλάβει ότι αναφέρεται στη δυνατότητα συνεχούς περαιτέρω ανάπτυξης και εξέλιξης του φυσικού κόσμου και πιο συγκεκριμένα των πόλεων που τον απαρτίζουν. Η πόλη δεν πρέπει να συνιστά μια κατάσταση με ένα ορισμένο τέλος, αλλά μια οντότητα που διαρκώς μεταβάλλεται. Οι πλασματικοί κόσμοι των video games προσφέρουν με μεγάλη ευκολία αυτήν τη δυνατότητα μετασχηματισμού και εξέλιξης της πόλης. Σε περίπτωση που η πόλη θα μπορούσε να λειτουργήσει καθαυτό τον τρόπο θα ήταν εύλογος ο συσχετισμός της με ένα Procedurally-Generated Game⁴⁷. Αυτό αφορά τη δημιουργία του χάρτη ενός παιχνιδιού ο οποίος δε σχεδιάζεται χειροκίνητα, αλλά μέσω ενός σετ κανόνων που αλγοριθμικά δημιουργούν αυτομάτως μεγάλα ποσοστά περιεχομένου σε ένα παιχνίδι⁴⁸. Επομένως, αν η πόλη είναι μια οντότητα αλγοριθμικά οργανωμένη θα εξελίσσεται διαρκώς προσφέροντας νέες συνθήκες και κατά συνέπεια νέα αφηγήματα.

Όπως επισημάνθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο για να περιηγηθεί και να προσανατολιστεί κανείς στο περιβάλλον του σημαντική είναι η συμβολή των χαρτών, συνάμα με τις πινακίδες στο δρόμο, τις διευθύνσεις οδών ακόμα και τις ονομασίες στις στάσεις των λεωφορείων ή του μετρό. Συγχρόνως, ο Lynch ενισχύει αυτή τη θεώρηση ως προς τη δυνατότητα των έμβιων όντων να προσανατολίζονται βάσει και άλλων συνθηκών που έχουν να κάνουν με το φως, το σχήμα και το χρώμα των πραγμάτων που αντιλαμβάνεται κανείς, καθώς και την όσφρηση, την ακοή και την αφή⁴⁹. Με αυτές τις τεχνικές προσανατολισμού⁵⁰ κανείς οργανώνει στο νου του καλύτερα την εικόνα της πόλης του κι επομένως κατορθώνει να προσανατολιστεί εύκολα. Για παράδειγμα, εμπειρικά και πλέον μέσα από μια σειρά σημείων αναφοράς που θέτει κανείς στο μυαλό του για το περιβάλλον του μπορεί να εντοπίσει πολύ πιο εύκολα το σπίτι ενός φίλου που έχει επισκεφθεί ήδη μια φορά. Αυτή η διαδικασία δεν είναι και πολύ διαφορετική από αυτό που συμβαίνει και στα video games open- world τύπου. Ο παίκτης προκειμένου να προσανατολιστεί στο περιβάλλον του και να επιστρέψει σε ένα σημείο σημαντικό για την εκάστοτε αποστολή του πέρα από τη συμβολή του χάρτη θέτει κάποια σημεία-κλειδιά που ορίζουν, λόγω χάρη, αν θα πρέπει να στρίψει δεξιά ή αριστερά για να φτάσει στον τελικό προορισμό του. Παρόλα αυτά, ο Lynch δεν περιορίζεται σε αυτούς τους τρόπους προσανατολισμού. Όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω σημαντικό κομμάτι του προσανατολισμού γι' αυτόν είναι η καθαρότητα της εικόνας ενός αστικού ιστού. Έτσι, ξεκινά και εντοπίζει πέντε διακριτά στοιχεία που ορίζουν την πόλη και την κάνουν αναγνώσιμη.

Αρχικά, οι **διαδρομές ή μονοπάτια**⁵¹ αποτελούν το συστατικό στοιχείο της πόλης. Σε αυτές ο περιπατητής κινείται δημιουργώντας κάποια άτυπα μοτίβα περιπλάνησης στο χώρο. Οι διαδρομές δεν έχουν μια μόνο συγκεκριμένη μορφή. Μπορούν να είναι δρόμοι, παράδρομοι, κανάλια, λεωφόροι, σιδηρόδρομοι κτλ. Ουσιαστικά οι διαδρομές οργανώνουν το χώρο και κατ' επέκταση την κίνηση στον χώρο. Μέσω αυτής της κίνησης στην πόλη διαμορφώνεται βιωματικά η εικόνα της που προκύπτει ως σύνθεση αυτών των επιμέρους στοιχείων.

46 «A landscape whose every rock tells a story may make difficult the creation of fresh stories».

Στο ίδιο

47 Ένα από τα γνωστότερα παιχνίδια αυτού του είδους είναι το Minecraft. Πέρα από αυτό υπάρχει ποικιλία αυτών. Προκειμένου να γίνει πιο κατανοητό αυτό το είδος παρατίθεται ο παρακάτω σύνδεσμος ο οποίος παραθέτει μια γκάμα τέτοιων παιχνιδιών πέραν του Minecraft.

<https://www.thegamer.com/best-procedurally-generated-games-minecraft/>

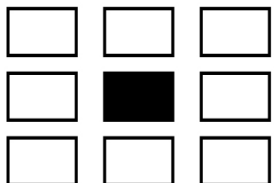
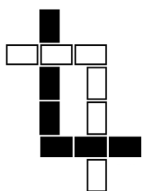
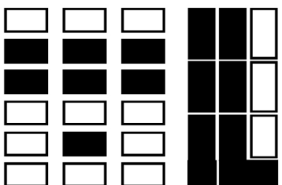
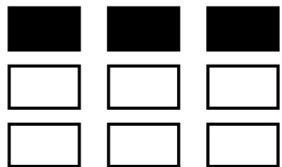
48 https://en.wikipedia.org/wiki/Procedural_generation

49 Lynch, *The image of the city*. 1960: 3

50 Ο ίδιος τις ονομάζει *techniques of orientation*.

51 1. *Paths*, όπως αναφέρονται στο κείμενο.

Lynch, *The image of the city*. 1960: 47



Το ζήτημα των **άκρων**⁵² μιας πόλης παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Τα άκρα σε πρώτη φάση ίσως και να αποτελούν μια αφηρημένη έννοια για τον ανθρωπινό νο. Αν αναλογιστούμε, όμως, ποια είναι εν τέλει εκείνα τα στοιχεία που μπορούν να λάβουν το ρόλο ενός άκρους μπορεί αυτή η έννοια να γίνει πολύ πιο ξεκάθαρη. Επομένως, μπορούν να χαρακτηριστούν ως «*τα όρια ανάμεσα σε δύο φάσεις, γραμμικά διαλείμματα της συνέχειας*⁵³» με τις προκυμιάες, τα άκρα ανάπτυξης⁵⁴ μιας πόλης ακόμα και τα τείχη να αποτελούν τέτοιου είδους στοιχεία. Ακόμα και στοιχεία νερού όπως ποτάμια ή παραπόταμοι μπορούν να θεωρηθούν φυσικά άκρα. Η σημασία των άκρων για τους κατοίκους μιας πόλης έχει να κάνει με την ανάγκη τους να μπορούν να περιορίσουν και να προσδιορίσουν το περιβάλλον το οποίο βιώνουν. Επομένως, ίσως τα άκρα να μπορούσαν να περιγραφούν και ως τα υλικά⁵⁵ όρια μιας πόλης. Παρόλα αυτά, σε ορισμένες περιπτώσεις χάρη στην οπτική διείσδυση της μιας πόλης στην άλλη πιθανώς να λειτουργούν ως ένα ενοποιητικό στοιχείο παρά ως ένα απλό όριο⁵⁶.

Οι **περιφέρειες**⁵⁷ αποτελούν μικρές προς μεγάλες εκτάσεις της πόλης στις οποίες ο περιπατητής μπορεί να εισέλθει, αλλά και να εξέλθει. Συνήθως ο χαρακτήρας τους είναι αρκετά ευδιάκριτος είτε ο περιπατητής βρίσκεται στο εσωτερικό αυτών είτε στο εξωτερικό τους και λειτουργούν ως σημείο αναφοράς για την κίνηση στην πόλη. Πολλές πόλεις δομούνται καθαυτό τον τρόπο, δηλαδή βάσει περιφερειών. Ως τέτοιες θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν οι γειτονιές, τα οικοδομικά τετράγωνα και άλλες περιοχές της πόλης με ευδιάκριτα χαρακτηριστικά.

Οι **κόμβοι**⁵⁸ έχουν και αυτοί το δικό τους ρόλο. Πρόκειται για σημεία στρατηγικής σημασίας για μια πόλη, καθώς χαρακτηρίζονται ως μέρη διακοπής των συγκοινωνιών ή συγκέντρωσης και συνένωσης των επιμέρους διαδρομών. Ως τέτοια σημεία θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν οι πλατείες ενός αστικού ιστού. Η έννοια του κόμβου συνδέεται με αυτή των μονοπατιών, αφού το πρώτο προκύπτει ως σύγκλιση του δεύτερου. Αν και σε πρώτη φάση φαντάζουν απλώς ως τη δίοδο για να μεταφερθεί κάποιος από ή προς ένα σημείο, εν τέλει μοιάζει να αποτελούν σημαντικό παράγοντα για την αφήγηση της καθημερινότητας της αστικής ζωής. Σε πολλές περιπτώσεις αποτελούν το κυρίαρχο στοιχείο για την εικόνα της πόλης.

Σημαντικό χαρακτηριστικό στοιχείο της πόλης και της εικόνας της αποτελούν τα **τοπόσημα**⁵⁹, τα οποία δεν είναι απαραίτητα μεγάλα και κραυγαλέα στοιχεία. Αντιθέτως, ποικίλλουν και μπορεί να αφορούν ανθρώπινα δημιουργήματα όπως κτίρια και τις προσώψεις τους, φυσικά στοιχεία όπως βουνά και δέντρα μέχρι απλές πινακίδες ή κάτι τόσο μικρό όσο το πόμολο μιας πόρτας. Το σημαντικότερο στοιχείο που παρουσιάζουν είναι η θέση στην οποία τοποθετούνται, η οποία είναι κρίσιμη. Γι' αυτό και η κλίμακα των τοπόσημων δεν έχει ιδιαίτερη σημασία αν αυτά δεν καθίστανται εύκολα ορατά, καθώς ο βασικός τους ρόλος είναι να λειτουργούν ως σημεία αναφοράς στο χώρο. Επομένως, λαμβάνουν το ρόλο μιας φυσικής πυξίδας προσανατολισμού που κατ' επέκταση προσφέρει τη δυνατότητα εύκολης κίνησης στον αστικό χώρο. Αποτελούν αξιοσημείωτα στοιχεία και αυτό είναι που τα ξεχωρίζει. Νωρίτερα είχε εξηγηθεί πως οι παίκτες των video games ορίζουν κάποια σημεία- κλειδιά στο εικονικό περιβάλλον για να μπορούν να προσανατολιστούν ευκολότερα. Τέτοια σημεία μπορεί να είναι στοιχεία που έχουν δημιουργηθεί εξ αρχής από τους designers για να αποτελούν τοπόσημα της εκάστοτε πόλης του παιχνιδιού ή εν τέλει να αποκτούν το ρόλο αυτό βάσει πάλι της ανάγκης των παικτών να τα ορίσουν ως τέτοια.

52 2. Edges κατά τον Lynch.

Στο ίδιο.

53 "the boundaries between two phases, linear breaks in continuity"

Στο ίδιο.

54 Ο Lynch αναφέρει τον όρο *edges of development*, ο οποίος χρησιμοποιείται για να περιγράψει εκείνες τις περιοχές γύρω από τις μητροπόλεις που λόγω της συσσώρευσης νέων εμπορικών υποδομών, υποδομών ψυχαγωγίας κτλ. σε αυτές προκύπτει η σταδιακή ανάπτυξη τους.

55 Χρησιμοποιείται η συγκεκριμένη λέξη γιατί ως όρια θα μπορούσαν να θεωρηθούν και τα εγχώρια σύνορα, τα οποία όμως δε γίνονται οπτικά αντιληπτά και κατ' επέκταση δε μπορούν να λειτουργήσουν ως σημείο αναφοράς και προσανατολισμού για την καθημερινή αστική ζωή.

56 Lynch, *The image of the city*. 1960: 100 [An edge may be... sewn together].

57 3. Τα κατά Lynch *districts*.

Lynch, *The image of the city*. 1960: 47

58 4. Τα κατά Lynch *nodes*.

Στο ίδιο.

59 5. Τα δικά του *landmarks*.

Στο ίδιο, σελ. 48



Απόσπασμα χάρτη από το videogame *Grand Theft Auto V*

3.3. στοιχεία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού video games: η περίπτωση του Grand Theft Auto

"... playing a videogame is like experiencing architecture.
[...] Architecture is the art form closest to the gaming experience.
Only architecture completely enfolds us as thoroughly as gaming."

-M.Gust⁶⁰



20 Επιγραφή VINEWOOD



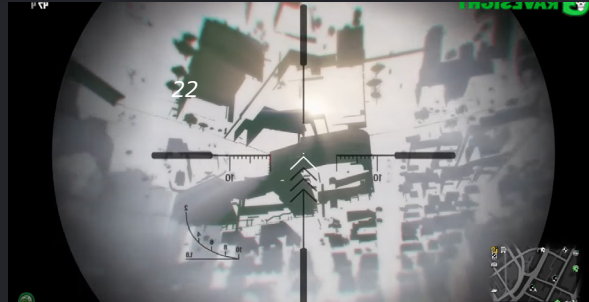
21 Επιγραφή HOLLYWOOD

Το Grand Theft Auto V αποτελεί παράδειγμα ενός open world game. Αυτό κατά συνέπεια σημαίνει πως η αφήγηση του δεν είναι γραμμική ή linear, προκαθορισμένη, με μια τυπική και τετριμμένη ακολουθία βάσει των επιθυμιών των game designers, αλλά διαμορφώνεται από τους ίδιους τους παίκτες. Οι επιλογές τους οργανώνουν διαρκώς νέα σενάρια στο παιχνίδι, καθώς οι παίκτες τρέχουν από το ένα μέρος στο άλλο για να ολοκληρώσουν επί μέρους αποστολές ή απλώς κατά την περιπλάνησή τους στην εικονική πόλη. Συγχρόνως, το world creation του Los Santos, της εικονικής πόλης, βασίζεται κατά κύριο λόγο στην πόλη του Los Angeles με χαρακτηριστικό το στοιχείο της επιγραφής VINEWOOD που μιμείται έντονα την επιγραφή του HOLLYWOOD. Ίσως η ανάγκη για μίμηση της συγκεκριμένης πόλης να προκύπτει από την επιθυμία για ένα αίσθημα χλιδής, το οποίο αποτυπώνεται αισθητά στις κατοικίες και τα οχήματα της εικονικής πόλης. Καθώς, λοιπόν, υπάρχει ένα συγκεκριμένο μοτίβο πόλης κι επομένως κοινωνίας θα λέγαμε πως το παιχνίδι ακολουθεί τα cultural patterns της εξής κοινωνίας με ένα από αυτά να είναι και η χαρακτηριστική πολυπολιτισμικότητα που θα εντοπιστεί και παρακάτω.

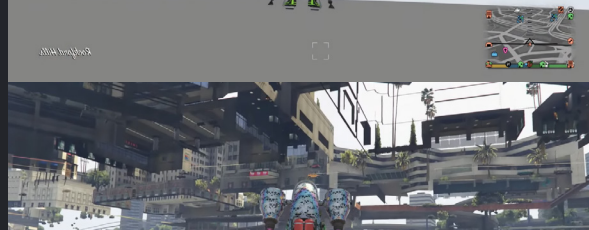
Πρέπει να επισημανθεί πως η χρήση του χάρτη, αλλά και των mini map είναι άκρως σημαντική κατά τη διάρκεια του gameplay, καθώς ο παίκτης μπορεί να εντοπίσει και να μεταβεί εύκολα στην τοποθεσία που επιθυμεί προκειμένου να ολοκληρώσει την εκάστοτε αποστολή του. Συγχρόνως, χάρη στη συμβολή κάποιων σφαλμάτων ή glitches του παιχνιδιού προκύπτουν νέοι τρόποι διάδρασης με το περιβάλλον όπου ο παίκτης μπορεί να βρεθεί κάτω από τα όρια του σχεδιασμένου κόσμου και να συνεχίσει να αλληλεπιδρά με αυτόν προσδίδοντας μια νέα υπόσταση στην αφήγηση την οποία είχαν προγραμματίσει οι game designers⁶¹.

60 Gust, *Room with a Grue*. 2009

61 https://www.youtube.com/watch?v=9MRt1eGONqc&ab_channel=GRAVESIGHT



22
Στιγμιότυπα glitch από το videogame *Grand Theft Auto V*



23
Στιγμιότυπα glitch από το videogame *Grand Theft Auto V*



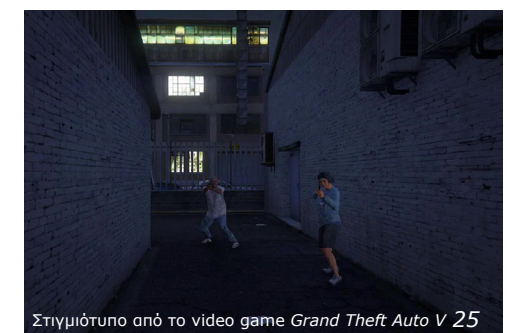
Στιγμιότυπο από το video game *Grand Theft Auto V* 24



Στιγμιότυπα από το video game *Grand Theft Auto V* 25

Στην προηγούμενη ενότητα παρατέθηκαν τα χαρακτηριστικά που οργανώνουν την εικόνα και κατά συνέπεια την ταυτότητα της πόλης κατά τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Σε αυτό το σημείο, λοιπόν, προκύπτει το εξής ερώτημα. Είναι δυνατόν να εντοπιστούν τέτοια στοιχεία και στο game design; Εξετάζοντας το συγκεκριμένο παράδειγμα video game, ερευνάται αν και πως εντοπίζονται στοιχεία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού σε αυτό.

Το κύριο χαρακτηριστικό της πόλης, κατά Lynch, δηλαδή τα μονοπάτια, οι διαδρομές δεσπόζουν στην πόλη του παιχνιδιού, ενώ συγχρόνως τη διαμορφώνουν ορίζοντας τα κενά και τα πλήρη. Δρόμοι, γέφυρες, υπέργειες διαβάσεις εξυπηρετούν και οργανώνουν την κίνηση του άστεως. Συγχρόνως, σκοτεινά μονοπάτια ενισχύουν την αφήγηση, καθώς προκαλείται το αίσθημα του κινδύνου. Αυτό φαίνεται και στο παρακάτω παράδειγμα. Προκειμένου να ολοκληρωθούν οι αποστολές του παιχνιδιού προκύπτει ένα τυχαίο γεγονός κατά τη διάρκεια του gameplay. Μια κοπέλα σε ένα σοκάκι φαίνεται να ζητά βοήθεια. Πλησιάζοντάς την ο παίκτης οδηγείται, εν τέλει, σε ένα αδιέξοδο όπου απειλείται τόσο από την κοπέλα όσο και από το συνεργό της⁶².

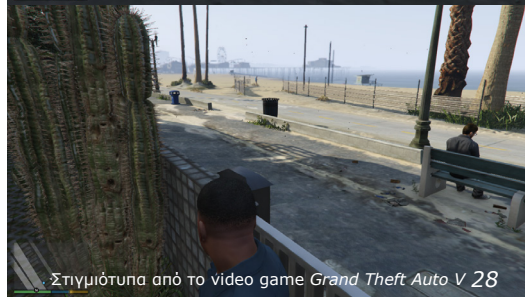


Στιγμιότυπο από το video game *Grand Theft Auto V* 25

62 https://www.ign.com/wikis/gta-5/Luring_Girl_Into_Alley



Στιγμιότυπα από το video game Grand Theft Auto V 27



Στιγμιότυπα από το video game Grand Theft Auto V 28



Στιγμιότυπα από το video game Grand Theft Auto V 29

Στην πόλη του Los Santos μπορεί κανείς να φτάσει στην προκουαία και να περπατήσει κατά μήκος αυτής. Η παράκτια αυτή περιοχή αποτελεί ένα από τα άκρα της πόλης και θέτει ένα φυσικό όριο στην πόλη. Ακόμα και τα πλασματικά περιβάλλοντα, επομένως, όταν επιδιώκουν να γίνουν αληθοφανή θέτουν όρια. Πέρα όμως από ένα όριο στο περιβάλλον της εικονικής πόλης ορίζει και ένα τέλος στο ίδιο το παιχνίδι, καθώς δε γίνεται ο παίκτης να περιηγηθεί πέρα από αυτό, τουλάχιστον όχι μέσω των προκαθορισμένων by design τρόπων. Μέχρι και οι ίδιες οι όψεις των κτιρίων μπορούν να θεωρηθούν όρια.

Κατά το gameplay μεταβαίνοντας από περιοχή σε περιοχή παρατηρείται έντονη διαφοροποίηση στο χαρακτήρα της κάθε γειτονιάς. Κάθε γειτονιά ορίζει μια περιφέρεια, καθώς αυτές υιοθετούν κοινά χαρακτηριστικά στοιχεία. Σ' αυτό το σημείο προκειμένου να γίνει πιο κατανοητή η έννοια της περιφέρειας ως γειτονιάς απαραίτητη θα ήταν η χρήση χάρτη. Για παράδειγμα, στην περιοχή του Elysian Island που διαγράφεται με το σκούρο μωβ χρώμα συναντάται μια βιομηχανική πλευρά της πόλης, ενώ στη Little Seoul με το βιολετί χρώμα εντοπίζονται στοιχεία της κορεάτικης κουλτούρας όπως κορεάτικα Pavillions και καταστήματα με κορεάτικες επιγραφές. Η διαφοροποίηση αυτή και ο έντονος κορεάτικος χαρακτήρας της περιοχής αφηγηματικά υπονοούν μια πολυπολιτισμική ταυτότητα για την εικονική αυτή πόλη.



Στιγμιότυπα από το video game Grand Theft Auto V 29



Στιγμιότυπα από το video game Grand Theft Auto V 30

Οι κόμβοι λειτουργούν ως σημείο εκτόνωσης της έντονης συγκοινωνίας. Ένα σημείο συνένωσης των διάφορων μονοπατιών, όπως διασταυρώσεις, που σε πολλές περιπτώσεις ρυθμίζει την κίνηση του εκάστοτε οχήματος. Παράλληλα, συνιστούν ένα σημείο παρατήρησης προς κάθε πλευρά.



Στιγμιότυπα από το video game Grand Theft Auto V 31

Στην πόλη του Los Santos συναντά κανείς τον πύργο της Maze Bank, τα κτίρια των ομοσπονδιακών κυβερνητικών υπηρεσιών FIB και IAA, το συνδικαλιστικό αποθετήριο και το Mile High Club το οποίο ίσως να είναι και το πιο αξιωματικό, καθώς μοιάζει να βρίσκεται υπό κατασκευής για χρόνια. Το συγκεκριμένο συγκρότημα κτιρίων θα μπορούσε να θεωρηθεί και ένα τοπόσημο για τη συγκεκριμένη πόλη, αφού τόσο η χαρακτηριστική γεωμετρία τους, αλλά και το ανολοκλήρωτη φύση του ενός τα καθιστούν αξιοπρόσεκτα και σημείο αναφοράς για αρκετούς τουλάχιστον παίκτες.

4

Συμπέρασματα

Συνοψίζοντας, κατά την εκπόνηση αυτής της εργασίας προέκυψαν κάποιες παρατηρήσεις και προκλήθηκαν κάποια ερωτήματα, τα οποία αποτέλεσαν αφορμή για τα τελικά συμπεράσματα. Ξεκινώντας, λοιπόν, με την έννοια της αφήγησης παρατηρήθηκε πως αυτή παίζει ουσιαστικό ρόλο τόσο στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό όσο και στο game design. Η αφήγηση, η οποία μπορεί να είναι γραμμική ή ελεύθερη και που ορίζει το game design, μπορεί να συναντάται καθαυτό τον τρόπο και στην αρχιτεκτονική αφήγηση. Αυτό φαίνεται και στο παράδειγμα της γραμμικότητας του αεροδρομίου όπου κανείς κινείται προσχεδιασμένα από το σημείο Α στο σημείο Β ή κατά την ελεύθερη κίνηση στην πόλη, όπου τα σενάρια αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον ποικίλουν. Έτσι, η σκέψη ότι ίσως και να είμαστε παίκτες του φυσικού κόσμου να μην είναι και τελείως λαθεμένη. Επίσης, σημαντικό είναι να σημειωθεί ότι όπως τα «σφάλματα» των games, εν τέλει, έχουν οδηγήσει σε ένα εντελώς νέο και απροσδόκητο αποτέλεσμα πιθανώς και καλύτερο, έτσι και στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό η αφήγηση που έχει προσχεδιαστεί μπορεί να αλλάξει λόγω της ίδιας της καθημερινότητας και να προκύψουν νέα σενάρια. Παράλληλα, μέσω της ανάγνωσης του έργου του Kevin Lynch *The Image of the City* δόθηκε το ερέθισμα για τη μελέτη εκείνων των στοιχείων που κατά τον αστικό αρχιτεκτονικό σχεδιασμό βοηθούν στην οργάνωση της εικόνας της πόλης για τον εκάστοτε κάτοικο.

Στη συνέχεια, με τη βοήθεια του video game *Grand Theft Auto V* επιδιώχθηκε να εντοπιστούν τα παραπάνω στοιχεία. Ξεκινώντας από την έννοια της αφήγησης- η οποία πλαισιώνει και διαμορφώνει την εμπειρία του gameplay- γίνεται ξεκάθαρο ότι ακόμα και τα open world games τα οποία δεν έχουν μια προσχεδιασμένη αφήγηση κατορθώνουν να διαμορφώσουν διάφορα σενάρια όπως προκύπτει και στο φυσικό κόσμο. Χωρίς, βέβαια, να ξεχνάμε ότι ακόμα και το world creation αφορμάται από αυτόν αξιοποιώντας στοιχεία γνώριμα στην καθημερινότητα. Ένα από αυτά τα στοιχεία όπως είδαμε είναι οι χάρτες οι οποίοι μπορούν να αφήνουν και υπονοούμενα για ύπαρξη πρότερης ζωής ή οποιασδήποτε άλλης δραστηριότητας στο εκάστοτε σημείο. Συγχρόνως, τα στοιχεία κατά Lynch περί της οργάνωσης της πόλης που εντοπίστηκαν και στην πλασματική πόλη του Los Santos τονίζουν περαιτέρω τη επιρροή του game design από το φυσικό κόσμο και τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό.

Όπως αναφέρεται και στο βιβλίο *NARRATIVE ARCHITECTURE: a Designer's Story* κάθε ανθρώπινο ον γνωρίζει πάντα βάσει της εμπειρίας του τη σημασία της αφήγησης, καθώς αυτή διεγείρει τη φαντασία τόσο του αφηγητή όσο και του ακροατή⁶³. Κατά τη διέγερση της φαντασίας δημιουργείται ένας ιδιαίτερος νοητικός χώρος στον οποίο ο χρόνος βιώνεται ως πέρασμα αλλά και ως διάρκεια. Και μέσω αυτής της ιδιαίτερης εμπειρίας γίνεται ακόμα πιο αισθητή η αναλογία μεταξύ γραπτής/ προφορικής και αρχιτεκτονικής αφήγησης, καθώς όλες οι περιπτώσεις κινούνται από τη νοητική δύναμη της φαντασίας⁶⁴ για το τι θα μπορούσε να προκύψει. Και το εν δυνάμει αποτέλεσμα είναι η δημιουργία της πόλης. Όπως λέει ο Debord, άλλωστε, «Είναι γνωστό ότι αρχικά οι καταστασιακοί ήθελαν τουλάχιστον να χτίσουν πόλεις, το κατάλληλο περιβάλλον για την απεριόριστη επέκταση νέων παθών⁶⁵» όπου νέα πάθη ισοδυναμούν με νέες αφηγήσεις.

63 De Bleecere, Gerards, *NARRATIVE ARCHITECTURE: a Designer's Story*. 2017: 49

64 Το ίδιο.

65 Sadler, *The Situationist City*, 1998
Κατσαράγκη, Κυριαζή, *Παιγνιώδεις διαδράσεις από τη Νέα Βαβυλώνα στο blur pavilion*. 2008: 9



32 "Ne travaillez pas"
Σύνθημα του Καταστασιακού Guy Debord

Με τη γενικότερη έννοια το παιχνίδι διαμορφώνει πολιτισμό κομμάτι του οποίου είναι και αρχιτεκτονική του. Ο πολιτισμός φαίνεται πως πηγάζει μέσω του παιχνιδιού ήδη από τα πρώτα χρόνια των κοινωνιών. Ακόμα και δραστηριότητες που ήταν απαραίτητες για την κάλυψη των βιοτικών αναγκών όπως λόγου χάρη του κυνήγι αποτελούσαν μια μορφή παιχνιδιού⁶⁶. Έτσι προκύπτει πως η σχέση μεταξύ πολιτισμού και παιχνιδιού είναι αρκετά προφανής.

Ακόμα και η ευχαρίστηση που κρύβεται στο παιχνίδι δεν είναι τελείως παράταιρη από αυτήν της αρχιτεκτονικής. Με τη ευχαρίστηση στην αρχιτεκτονική έχει ασχοληθεί, μάλιστα, και ο Bernard Tschumi.

«Η αρχιτεκτονική μπορεί να λειτουργήσει μόνο σαν αποδέκτης μέσα στον οποίο οι επιθυμίες σου και οι επιθυμίες μου, αντικατοπτρίζονται. Έτσι ένα έργο της αρχιτεκτονικής δεν είναι αρχιτεκτονικό επειδή γοητεύει ή επειδή εκπληρώνει κάποια χρηστική λειτουργία αλλά επειδή θέτει σε λειτουργία τους μηχανισμούς της αποπλάνησης και το υποσυνείδητο⁶⁷.»

Άλλωστε και οι καταστασιακοί οραματίστηκαν το παιχνίδι ως σημαντικό συστατικό της ζωής απαλλαγμένης από την τυραννία του χρόνου και της δουλειάς⁶⁸, βασισμένοι στη θεωρία του Huizinga για την αξία του παιχνιδιού ως κοινωνικό φαινόμενο και βάση του πολιτισμού⁶⁹, με τον homo ludens⁷⁰, δηλαδή τον άνθρωπο του παιχνιδιού να αποτελεί σημαντικό κομμάτι αυτού του πολιτισμού. Τέλος, οι καταστασιακοί αναφέρθηκαν σε ένα νέο όρο, την «ενιαία πολεοδομία» (unity urbanism) η οποία κατέρριπτε τη μέχρι πρότινος γνωστή μέθοδο οργάνωσης της πόλης και οργάνωνε ένα όραμα για την ενοποίηση του χώρου και της αρχιτεκτονικής με το κοινωνικό και το ανθρώπινο σώμα⁷¹. Ένα όραμα που φανταζόταν «το αστικό περιβάλλον ως ένα γήπεδο παιχνιδιού στο οποίο συμμετέχει⁷²».

Βάσει όλων των παραπάνω, λοιπόν, καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως η αφήγηση είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας το οποίο διαμορφώνει εμπειρίες και πολιτισμό, κομμάτι του οποίου αποτελεί και η ίδια η αρχιτεκτονική. Αυτή με τη σειρά της θέτει μια τάξη πραγμάτων για το φυσικό κόσμο και την καθημερινότητα, αλλά ασκεί και μια έντονη επιρροή στο game design το οποίο πλάθει νέες πραγματικότητες και εμπλέκει την έννοια του ίδιου του παιχνιδιού συστατικού στοιχείου της κοινωνίας. Βέβαια σε αυτό το σημείο πρέπει να σημειωθεί πως είναι σύνθηες αντικείμενο μελέτης και πολλές εργασίες αφορούν στη σημασία του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού στο game design. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, όμως, ίσως να μπορούμε να απαντήσουμε στο εξής ερώτημα: **Είναι δυνατή μια αμφίδρομη συνεισφορά μεταξύ αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και game design;**

66 Huizinga, *HOMO LUDENS A STUDY OF THE PLAY-ELEMENT IN CULTURE*. 1944:46

67 Tschumi. Απόσπασμα από το άρθρο *The pleasure of architecture* στο *Architectural Design*, vol. 47 no 3

πηγή: *Theories and manifestoes of contemporary architecture*. 1977: 268

68 Κατσαράγκη, Κυριαζή, *Παιγνιώδεις διαδράσεις από τη Νέα Βαβυλώνα στο blur pavilion*. 2008: 10.

Sadler, *The Situationist City*, 1998: 105

69 Κατσαράγκη, Κυριαζή, *Παιγνιώδεις διαδράσεις από τη Νέα Βαβυλώνα στο blur pavilion*. 2008: 12

70 Huizinga, *HOMO LUDENS A STUDY OF THE PLAY-ELEMENT IN CULTURE*. 1944

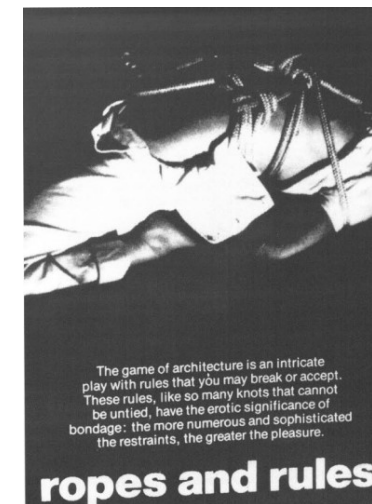
71 Κατσαράγκη, Κυριαζή, *Παιγνιώδεις διαδράσεις από τη Νέα Βαβυλώνα στο blur pavilion*. 2008: 14

72 Sadler, *The Situationist City*, 1998: 120

"the urban environment as the terrain of a game in which one participates".

73 Γνωστός και ως *working man* ή ο άνθρωπος που εργάζεται.

HOMO LUDENS VS HOMO FABER⁷³



The game of architecture is an intricate play with rules that you may break or accept. These rules, like so many knots that cannot be untied, have the erotic significance of bondage: the more numerous and sophisticated the restraints, the greater the pleasure.

ropes and rules

33 Bernard Tschumi, *knots*. Από το *Advertisements for Architecture*. Photo. Bernard Tschumi

BIBΛΙΑ

Berger, R., 2020. *Dramatic Storytelling & Narrative Design A Writer's Guide to Video Games and Trans-medi*. CRC Press: Taylor & Francis Group.

De Bleeckere, S., Gerards, S., 2017. *NARRATIVE ARCHITECTURE: a Designer's Story*. New York ROUTLEDGE: Taylor & Francis Group.

Debord, G., 1972. *Η Κοινωνία του Θεάματος*. Διεθνής Βιβλιοθήκη 2000, μτφ ΣΥΛΒΙΑ Α.Κ.

Genette, G., 2007. *Σχήματα III*. Αθήνα, Πατάκη.

Greimas, A. J., 1966. *Structural Semantics: An Attempt at a Method*. μτφ. McDowell, D., Schleifer, R., Velie, V., University of Nebraska Press, 1983.

Howard, J., 2008. *Quests Design, "Theory, and -History in Games and Narrative*. Wellesly Massachusetts A.K. Peters.

Huizinga, J., 1944. *HOMO LUDENS A STUDY OF THE PLAY-ELEMENT IN CULTURE*. ROUTLEDGE & KEGAN PAUL London, Boston and Henley.

Kropf, K., Jencks, C., 1977. *Theories and manifestoes of contemporary architecture*. Academy Editions

Lynch, K., 1960. *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.

Propp, V., 1968. *Morphology of the Folktale*. American Folklore Society and Indiana University.

Prucher J., 2007. *Brave New Words*. The Oxford Dictionary of Science Fiction. Oxford University Press.

Sadler, S., 1998. *The Situationist City*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England.

Schell, J., 2008. *The Art of Game Design*. Burlington: Elsevier.

Tschumi, B., 1994. *Architecture and Disjunction*. Cambridge, MA. MIT Press.

Wolf, M.J.P., 2012. *BUILDING IMAGINARY WORLDS: THE THEORY AND HISTORY OF SUBCREATION*. ROUTLEDGE.

Πολίτης, Π., 2006. *Γένη και Είδη του Λόγου· Αφήγηση*, Πύλη για την ελληνική γλώσσα, κέντρο ελληνικής Γλώσσας.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ/ ΔΙΑΛΕΞΕΙΣ

Tiemersma, S. A., 2014. *Video games and architecture: An extensive account on video game theory and the possible application of this theory in architectural design*. (Ερευνητική εργασία)

Κατσαραγάκη, Ν., Κυριαζή, Σ., 2008. *Παιγνιώδεις διαδράσεις από τη Νέα Βαβυλώνα στο blur pavilion*. (Διάλεξη)

Παπαδοπούλου, Τ., 2013. *Κριτήρια αφηγηματολογικά στον έλεγχο της μετάφρασης λογοτεχνικών κειμένων: Η περίπτωση των Sveno και Ravese*. Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. (Διπλωματική Μεταπτυχιακή Εργασία)

ΑΡΘΡΑ ΣΕ ΙΣΤΟΤΟΠΟΥΣ

Brale, W., 2020, *PacMan: The 10 Weirdest Origin Stories According To Fan Theories*. <https://www.thegamer.com/pacman-weirdest-origin-stories-fan-theories/> Πρόσβαση 19/03/2022

Gust, M. 2009. *Room with a Grue*. <https://tap-repeatedly.com/2009/06/room-with-a-grue/> Πρόσβαση 05/06/22

IGN, *Luring Girl Into Alley*. https://www.ign.com/wikis/gta-5/Luring_Girl_Into_Alley Πρόσβαση 05/06/22

Kelly, T., 2011. *Video Game Writing and the Sense of Story*. <http://www.whatgamesare.com/2011/02/video-game-writing-and-the-sense-of-story-writing.html> Πρόσβαση 03/02/22

Mindspace: architecture, ideas and experiences, 2018. *Architecture and Storytelling*. <https://mindspacearchitects.wordpress.com/2018/04/05/architecture-and-storytelling/> Πρόσβαση 03/02/22

Sabău, A., 2020. *Exploring Virtual Dystopias. A study of architectural stagecraft and narrative in video games. Case study: Valve's Half-Life 2. Universitatea Tehnica Cluj-Napoca*. https://www.researchgate.net/figure/View-of-the-Citadel-from-the-rooftops-of-City-17-Drawing-by-the-author-based-on_fig2_353120074 Πρόσβαση 22/09/21

Stevens, R.G., 2021. *10 Best Procedurally-Generated Games That Aren't Minecraft*. <https://www.thegamer.com/best-procedurally-generated-games-minecraft/> Πρόσβαση 21/03/22

Stouhi, D., 2020. *From Backdrop to Spotlight: The Significance of Architecture in Video Game Design*. <https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design> Πρόσβαση 21/03/22

Totten, C.W., 2008. *Game Design and Architecture, Thesis Master of Architecture*. Washington D.C.: The Catholic University of America. <https://www.gamasutra.com/images/ChrisTotten20090616.pdf> Πρόσβαση 22/09/21

ΙΣΤΟΤΟΠΟΙ

Wikipedia, *Early history of video games*. https://en.wikipedia.org/wiki/Early_history_of_video_games Πρόσβαση 12/08/22

Wikipedia, *Procedural Generation*. https://en.wikipedia.org/wiki/Procedural_generation Πρόσβαση 25/04/22

NEΣ

<https://br.pinterest.com/pin/575194183658666245/>
<https://gr.pinterest.com/pin/182536591126170199/>
https://www.schaakkunst.nl/Schaakkunst_Boldriaan.htm
<https://gr.pinterest.com/pin/519462138281507797/>
<https://www.opumo.com/magazine/urban-tetris-by-mariyan-atanasov/>
<https://sketchplanations.com/desire-path>
<https://github.com/matjojo/desire-paths>
Στιγμιότυπο videogame από: *Grand Theft Auto V*
Στιγμιότυπο παιχνιδιού από: <https://tetris.com/play-tetris>
Στιγμιότυπο παιχνιδιού από: <https://playminigames.ru/en/game/snood>
Στιγμιότυπο παιχνιδιού από: <https://freepacman.org/>
https://www.goodreads.com/book/show/540503.Beyond_This_Horizon
<https://www.simonandschuster.com/books/Beyond-This-Horizon/Robert-A-Hein-781476736860>
<https://wilcfry.com/reviews/books/heinlein-robot/beyond-horizon/>
Στιγμιότυπα video από: <https://www.youtube.com/watch?v=fx2XxsVRSnU>
<https://www.gamesradar.com/cyberpunk-2077-map/>
<https://survivethis.news/en/cyberpunk-2077-night-city-map-high-resolution/>
Στιγμιότυπα video από: <https://www.ign.com/maps/cyberpunk-2077/night-city>
Στιγμιότυπο videogame από: *Grand Theft Auto V*
<https://www.facebook.com/OfficialVinewood/photos/132102110324492>

21 https://en.wikipedia.org/wiki/Hollywood_Sign
22 Στιγμιότυπα video από: https://www.youtube.com/watch?v=9MRt1eGONqc&ab_channel=GR
SIGHT
23 Στιγμιότυπα video από: <https://www.youtube.com/watch?v=K3oQKhqIXM0>
24 Στιγμιότυπο videogame από: *Grand Theft Auto V*
25 Στιγμιότυπο videogame από: *Grand Theft Auto V*
26 https://www.ign.com/wikis/gta-5/Luring_Girl_Into_Alley
27 https://www.youtube.com/watch?v=liNr_kHBs5s
28 Στιγμιότυπο videogame από: *Grand Theft Auto V*
29 Στιγμιότυπο videogame από: *Grand Theft Auto V*
30 https://www.ign.com/wikis/gta-5/Luring_Girl_Into_Alley
31 Στιγμιότυπο videogame από: *Grand Theft Auto V*
32 Tschumi, B., 1994. *Architecture and Disjunction*. Cambridge , MA. MIT Press.
Chapter 10: The pleasure of architecture
33 Tschumi, B., 1994. *Architecture and Disjunction*. Cambridge , MA. MIT Press.
Chapter 10: The pleasure of architecture