

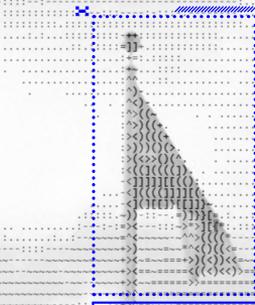
LANDMARKS ARE LOADED

>>DETECTION. 95% MATCH!

BOSTON, STATE HOUSE



ID: LANDMARK_IMG-86
DATE: 10.07.2033
LOCATION: BOSTON, MASSACHUSETTS
TYPE: CAPITOL BUILDING
HEIGHT: 15.00m
FLOORS: 3
APPEARANCE > The Last of Us I



[SCANNING...]

>> LIFEFORM DETECTED
GENDER: MALE

PERSON_01 / JOEL

SURVIVAL INVENTORY /
NAVIGATION TOOLS

NOVEL BACKPACK

UPGRADES
AVAILABLE

CAPACITY: 60%
REMAINING: 48%

MAP FRAGMENT (corn)
FLASHLIGHT (limited battery)
RAG + ALCOHOL (crafting)
PILLS (progression)
SCISSORS (unlock paths)
AMMO (risk / reward)
NOTE FROM NFC
(environmental clue)

SUBJECT: IDENTIFIED

POSSIBLE ENTRANCE

2025-2026

LANDMARKS RE_LOADED

Η Αρχιτεκτονική της Εξοικείωσης
στα Εικονικά Περιβάλλοντα των
Video Games

Ερευνητική Εργασία [APY 901]

Ετος: 5ο / Εξάμηνο: Θ

Landmarks Reloaded:

*Architectural Familiarity in the Virtual Worlds of
Video Games*

Επιμέλεια + Σχεδιασμός:

Δέσποινα Μαστρομιχάλη [197]

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Κατερίνα Κοτζιά



2025-2026

Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

Πολυτεχνική Σχολή

Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

© 2026 Δέσποινα Μαστρομιχάλη,
Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ιωάννινα



» **Επιχειρώντας να εισχωρήσω στις καθηλωτικές σφαίρες των περιβαλλόντων των βιντεοπαιχνιδιών, η έρευνά μου γίνεται μια προσωπική οδύσσεια : ένα ταξίδι αυτογνωσίας και ανάπτυξης. Μέσα στα εικονοστοιχεία, αποκαλύπτω όχι μόνο τα μυστικά των εικονικών κόσμων, αλλά και τον απόηχο της δικής μου εξέλιξης.**

Για τους νεότερους, λοιπόν, εαυτούς μου και αυτούς που ακόμη δεν έχω γνωρίσει: Εύχομαι να μην περιορίζεις τον εαυτό σου στα όρια των προηγούμενων εμπειριών σου. Να μπορείς να αντιλαμβάνεσαι και να αναγνωρίζεις το φως όταν σε περιβάλλει. Να σου δίνεις την ευκαιρία να υπερβαίνεις τις προσδοκίες σου και να επιτυγχάνεις περισσότερα από όσα κάποτε φανταζόσουν.

Δ.Μ.

Ευχαριστίες

Η παρούσα ερευνητική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο των σπουδών μου στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων.

Θα ήθελα καταρχάς να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στην επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, Κατερίνα Κοτζιά, για την εμπιστοσύνη, την καθοδήγηση και την υπομονή της σε όλα τα στάδια της εργασίας. Οι παρατηρήσεις της, οι δημιουργικές συζητήσεις μας και η διάθεσή της να μοιραστεί γνώσεις και εμπειρίες υπήρξαν καθοριστικές τόσο για τη διαμόρφωση του θέματος όσο και για την εξέλιξη της σκέψης μου.

Ευχαριστώ επίσης τα μέλη της τριμελούς εξεταστικής επιτροπής, Γιώργο Ρυμενίδη και Νίκο Πατσαβό, για τον χρόνο και το ενδιαφέρον τους για την αξιολόγηση της παρούσας εργασίας.

Ένα μεγάλο «ευχαριστώ» οφείλω στην οικογένειά μου – στους γονείς μου και την αδελφή μου. Η στήριξη, η υπομονή και η αγάπη τους, στις καλές και στις δύσκολες στιγμές, έδωσαν νόημα και αντοχή σε αυτή τη διαδρομή· χωρίς αυτούς, τίποτα δεν θα ήταν το ίδιο.

Ιδιαίτερες ευχαριστίες οφείλω και στις δύο παιδικές μου φίλες, την Άννα και τη Μαρίνα, που στέκονται δίπλα μου σε κάθε φάση της ζωής μου – και σε αυτήν. Η παρουσία τους, οι συζητήσεις μας και η συνεχής πίστη τους σε εμένα λειτούργησαν ως σταθερό σημείο αναφοράς σε στιγμές αμφιβολίας και κούρασης.

Ιδιαίτερη μνεία θα ήθελα να κάνω στον Γεράσιμο, που μοιράζεται μαζί μου το πάθος για τα βιντεοπαιχνίδια και στάθηκε σταθερά δίπλα μου σε όλη τη διάρκεια αυτής της εργασίας. Η υποστήριξή του, η βοήθειά του να βάλω σε σειρά τις σκέψεις μου και ο τρόπος με τον οποίο δεν με άφησε ποτέ να τα παρατήσω, άφησαν το αποτύπωμά τους σε κάθε στάδιο της διαδικασίας, κάνοντας την πορεία αυτή λιγότερο αγχωτική και περισσότερο δημιουργική.

Σε όλους όσους, με τον τρόπο τους, συνέβαλαν ώστε αυτή η εργασία να ολοκληρωθεί, εκφράζω την ειλικρινή μου ευγνωμοσύνη.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	007
Κεφάλαιο 1	
1.1 Εισαγωγή στους Εικονικούς Κόσμους	010
1.2 Βασικές Έννοιες και Σχεδιαστική Προσέγγιση των Βιντεοπαιχνιδιών	014
1.3 Τύποι Βιντεοπαιχνιδιών και ο Χωρικός τους Σχεδιασμός	026
Κεφάλαιο 2	
2.1 Πρώιμα Πειράματα και η Επανάσταση των Arcade	042
2.2 Η Άνοδος της Οικιακής Κονσόλας και τα Παιχνίδια Πλατφόρμας	048
2.3 Η Καινοτομία των Τρισδιάστατων Κόσμων	057
Κεφάλαιο 3	
3.1 Εισαγωγή στα Τοπόσημα: Ιστορική Προέλευση	065
3.2 Κατηγορίες Τοπόσημων: Σημαντικότητα και Χαρακτηριστικά	066
3.2.2 Είδη Σημαντικότητας: Οπτικά, Γνωστικά και Δομικά Χαρακτηριστικά	069
3.2.3 Ταξιδιωτικοί οδηγοί: η εργαλειοποίηση της εικόνας της πόλης	075
3.3 Τα Τοπόσημα στην Αστική Πλοήγηση	075
3.4 Οπτικά και Δομικά Γνωρίσματα Λειτουργικών Τοπόσημων	079
3.5 Επικαλυπτόμενες Αστικές Κατηγορίες	079
3.6 Η Συναισθηματική και Πολιτιστική Απήχηση των Τοπόσημων	080
3.7 Οι Προκλήσεις και οι Περιορισμοί στον Σχεδιασμό Τοπόσημων	082
3.8 Συμπεράσματα	084
Κεφάλαιο 4	
4.1 Εισαγωγικές Παρατηρήσεις	085

Περιεχόμενα

4.2	Φανταστικές Πόλεις	086
4.2.1	<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> – Η Περίπτωση του Novigrad	105
4.3	Οικείες Πόλεις	116
4.3.1	<i>Grand Theft Auto V</i> – Η Περίπτωση του Los Santos	117
4.4	Μελλοντικές Πόλεις	118
4.4.1	<i>The Last of Us: Part II</i> – Η Περίπτωση του Seattle	118
4.5	Συμπεράσματα	133
Επίλογος		134
Βιβλιογραφία		137
Λίστα Εικόνων		142

Landmarks Reloaded

Η Αρχιτεκτονική της Εξοικείωσης στα Εικονικά Περιβάλλοντα των Video Games

Τα τελευταία χρόνια, η έννοια του χώρου επεκτείνεται πέρα από τον υλικό και τον άμεσα αντιληπτό κόσμο. Η αρχιτεκτονική δεν περιορίζεται πλέον στον φυσικό χώρο, αλλά συναντάται και σε εικονικά περιβάλλοντα όπως αυτά των βιντεοπαιχνιδιών, όπου οι παίκτες καλούνται να βιώσουν, να κατανοήσουν και να αλληλοεπιδράσουν με κόσμους που αντλούν έμπνευση από την πραγματικότητα. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν υπερβεί τον ρόλο της ψυχαγωγίας και, όπως υποστηρίζει ο Eric Zimmerman (2004), συνιστούν διαδραστικά περιβάλλοντα με τεχνητούς κανόνες και αισθητική σύνθεση, προσφέροντας μια καθηλωτική εμπειρία μέσω αφήγησης και αρχιτεκτονικής.

007

Η εμπύθιση (immersion) δεν επιτυγχάνεται μόνο χάρη στην τεχνολογική πρόοδο, αλλά και μέσω της χωρικής εξοικείωσης: την ικανότητα του παίκτη να προσανατολίζεται και να αισθάνεται οικειότητα με τον ψηφιακό χώρο. Η συνάντηση του game design με την αρχιτεκτονική αποτελεί εύφορο πεδίο διερεύνησης.

Η σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής και εικονικού σχεδιασμού βρίσκεται στο επίκεντρο της παρούσας ερευνητικής εργασίας εστιάζοντας στη διερεύνηση του ρόλου των τοπόσημων στο game design. Συγκεκριμένα, διερευνάται πώς τα τοπόσημα συμβάλλουν στην πλοήγηση, τη συναισθηματική εμπλοκή, την αφήγηση και την εμπύθιση σε εικονικά περιβάλλοντα. Το ερευνητικό ερώτημα υπερβαίνει τη θεώρηση του χώρου ως σκηνικού, προσεγγίζοντάς τον ως ενεργό φορέα εμπειρίας και νοηματοδότησης.

Στον πραγματικό κόσμο, τα τοπόσημα λειτουργούν ως σημεία αναφοράς που διευκολύνουν τον προσανατολισμό και ενισχύουν τη συναισθηματική σύνδεση με τον χώρο. Ο Kevin Lynch (1960) τονίζει τον ρόλο τους στη διαμόρφωση των νοητικών χαρτών των χρηστών. Αντίστοιχα, στα βιντεοπαιχνίδια, ο Marc Bonner (2014) επισημαίνει τη συμβολή τους στην εμπύθιση και την αφηγηματική συνοχή. Τα εικονικά τοπόσημα δεν λειτουργούν μόνο ως μέσα πλοήγησης, αλλά και ως

αφηγηματικοί κόμβοι και σύμβολα.

Η μελέτη φιλοδοξεί να καταδείξει ότι τα εικονικά τοπόσημα δεν είναι απλώς αισθητικά ή δομικά στοιχεία, αλλά φορείς μνήμης, συμβολισμού και αφηγηματικής καθοδήγησης. Η επιλογή του θέματος απορρέει από προσωπικό ενδιαφέρον και βιωματική σχέση με τον υπό μελέτη χώρο. Ως gamer και λάτρης των εικονικών κόσμων, ανέκαθεν με ενδιέφερε πώς ο σχεδιασμός ενός ψηφιακού περιβάλλοντος επηρεάζει την εμπειρία του παίκτη. Παράλληλα, ως φοιτήτρια αρχιτεκτονικής, παρατηρώ τις συνδέσεις ανάμεσα σε αστικά και εικονικά τοπία, και θέλησα να μελετήσω συγκριτικά δύο πεδία που, παρά τη φαινομενική τους απόσταση, παρουσιάζουν ουσιαστικές συγκλίσεις. Η επιθυμία να μελετήσω πώς στοιχεία του αστικού σχεδιασμού επαναπροσδιορίζονται στο ψηφιακό περιβάλλον αποτέλεσε το έναυσμα για αυτή τη μελέτη.

Ο σκοπός της εργασίας είναι διττός: αφενός, να αναδείξει τη σημασία των τοπόσημων στον σχεδιασμό εικονικών κόσμων, αφετέρου, να συγκρίνει τις λειτουργίες τους σε πραγματικά και φανταστικά περιβάλλοντα, μέσω θεωρητικής ανάλυσης και εμπειρικών παραδειγμάτων.

Για την απάντηση στο παραπάνω ερώτημα, ακολουθείται συνδυαστική μεθοδολογική προσέγγιση. Αρχικά, πραγματοποιείται θεωρητική ανάλυση βιβλιογραφίας, με βάση θεωρίες από την αρχιτεκτονική και τον σχεδιασμό βιντεοπαιχνιδιών. Στη συνέχεια, επιλέγονται συγκεκριμένα case studies από παιχνίδια με σημαντική παρουσία τοπόσημων, τα οποία αναλύονται σε σχέση με τη λειτουργία τους στον σχεδιασμό και την εμπειρία του παίκτη.

Η εργασία οργανώνεται σε τέσσερα διακριτά κεφάλαια, καθένα από τα οποία φωτίζει διαφορετική πτυχή του βασικού ερευνητικού ερωτήματος:

- Το **Κεφάλαιο 1** παρουσιάζει έννοιες και ορισμούς σχετικά με τον σχεδιασμό εικονικών κόσμων και την έννοια της απεικονιστικότητας (imageability) του Kevin Lynch.
- Το **Κεφάλαιο 2** παρακολουθεί την ιστορική εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών και την ενσωμάτωση αρχιτεκτονικών στοιχείων.
- Το **Κεφάλαιο 3** εξετάζει τη λειτουργία των τοπόσημων στην πραγματική πόλη μέσα από τις σχετικές θεωρίες.
- Το **Κεφάλαιο 4** εστιάζει στη συγκριτική ανάλυση τριών εικονικών πόλεων, ταξινομημένων σε φανταστικές, οικείες και μελλοντικές πόλεις.

Πέρα από την ακαδημαϊκή της συμβολή, η παρούσα εργασία φιλοδοξεί να λειτουργήσει και ως πρακτικός οδηγός κατανόησης της αρχιτεκτονικής των

εικονικών κόσμων. Εντοπίζοντας κοινές σχεδιαστικές πρακτικές και αναδεικνύοντας τα χωρικά και αφηγηματικά μοτίβα που διατρέχουν διαφορετικούς τίτλους, μπορεί να συμβάλει στη βαθύτερη κατανόηση των μηχανισμών του game design – ιδιαίτερα από αρχάριους παίκτες, οι οποίοι ενδέχεται να εξοικειώνονται ευκολότερα με νέα ψηφιακά τοπία μέσα από αυτή την προσέγγιση.

Καταληκτικά, η εργασία επιχειρεί να γεφυρώσει το πεδίο της αρχιτεκτονικής με εκείνο της διαδραστικής ψυχαγωγίας, αναδεικνύοντας τον ρόλο των τοποσήμων ως βασικούς κόμβους νοητικής χαρτογράφησης, χωρικής εξοικείωσης και αφηγηματικής εμπλοκής. Τα τοπόσημα – είτε ένας ουρανοξύστης στον ορίζοντα μιας πραγματικής πόλης είτε μια εικονική αφίδα σε έναν φανταστικό κόσμο – αποκτούν σημασία μέσα από τη συνάντησή τους με το ανθρώπινο βλέμμα και την εμπειρία του χώρου, φυσικού ή ψηφιακού.



Εικονικοί Κόσμοι και Σχεδιαστικές Αρχές

Θεμελιώδεις Όροι και Εργαλεία Κατανόησης των Video Games

1.1 Εισαγωγή στους Εικονικούς Κόσμους

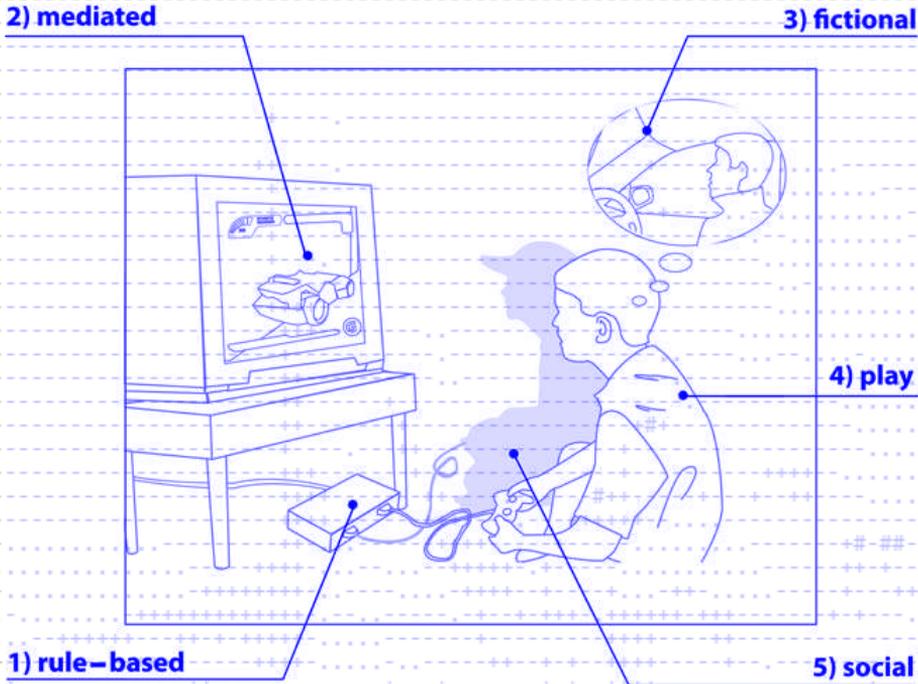
Απαλλαγμένα από τους περιορισμούς του φυσικού χώρου, τα ψηφιακά περιβάλλοντα αντανakλούν κοινωνικές και τεχνολογικές μεταβολές (Nitsche, 2008).

Η ιδέα αυτή έχει ιστορικές ρίζες: από τα οράματα των Alberti και Da Vinci, έως τα ουτοπικά σχέδια των κονστρουκτιβιστών και της φουτουριστικής αρχιτεκτονικής, η αρχιτεκτονική εκφράζει διαχρονικά ιδεολογικά και τεχνολογικά οράματα. Αντίστοιχα, οι εικονικοί κόσμοι δεν αναπαριστούν απλώς την πραγματικότητα, αλλά λειτουργούν ως δημιουργικές προτάσεις χώρου. Δυνητικά, συνιστούν πεδία πειραματισμού και επιρροής, προσφέροντας στην αρχιτεκτονική νέες δυνατότητες διαμόρφωσης χώρων που ενισχύουν την εξέλιξη των προ-απεικονιστικών μέσων και επαναπροσδιορίζουν τη σχέση του χρήστη με το περιβάλλον (Bertoι, 1996, σ. 312–313).

Η σύνδεση αρχιτεκτονικής και βιντεοπαιχνιδιών είναι παρούσα από την αρχή της ψηφιακής απεικόνισης. Τα ψηφιακά δίκτυα προσφέρουν σπονδυλωτές, προσαρμόσιμες και συμμετοχικές εμπειρίες – χαρακτηριστικά εγγενή στα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία εξελίχθηκαν από απλές εφαρμογές σε σύνθετα εικονικά περιβάλλοντα που συνδυάζουν τεχνολογία, αφήγηση και χωρική αντίληψη. Η πρόοδος της υπολογιστικής ισχύος έχει οδηγήσει σε υψηλά επίπεδα εμπύθισης (immersion) και διαδραστικότητας – δηλαδή στην αίσθηση πλήρους παρουσίας του παίκτη στον ψηφιακό κόσμο (Buyukbaykal, 2020).

Σύμφωνα με τον Eric Zimmerman (2000, σ. 159–160), η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών αποτελεί ένα εξελισσόμενο οικοσύστημα, όπου ο χωρικός σχεδιασμός και η αφήγηση διαμορφώνουν την εμπειρία του χρήστη. Ο χώρος δεν είναι απλώς σκηνικό, αλλά εργαλείο πλοήγησης, εμπλοκής και συναισθηματικής σύνδεσης. Αν και η αφήγηση βρίσκεται συχνά στο επίκεντρο των θεωρητικών προσεγγίσεων,

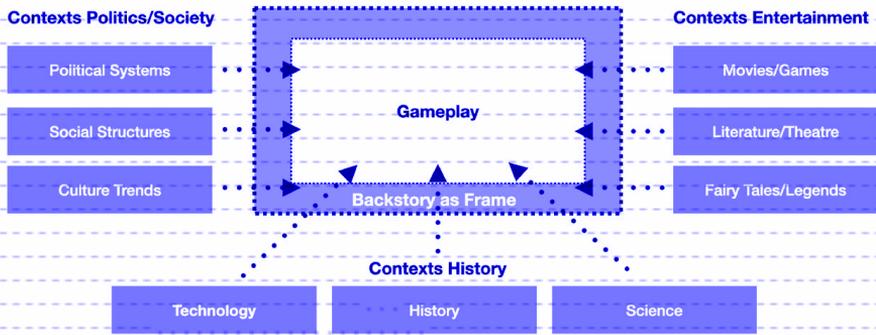
δεν έχουν όλα τα βιντεοπαιχνίδια αφηγηματικό χαρακτήρα. Πολλά εστιάζουν στη διαδραστικότητα χωρίς ρητή αφήγηση – όπως το Tetris, το οποίο βασίζεται αποκλειστικά σε μηχανισμούς χωρικής διάταξης και χρονικής πίεσης.



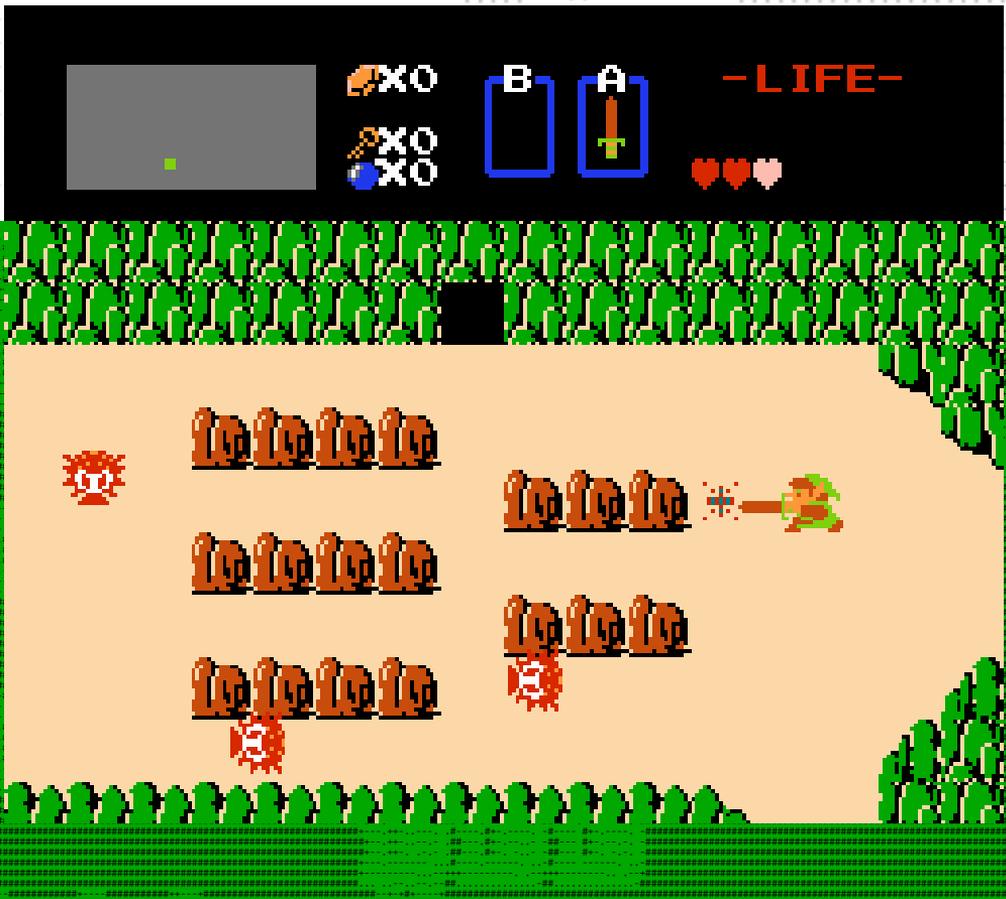
Εικόνα 1: Διάγραμμα των βασικών χαρακτηριστικών των ψηφιακών παιχνιδιών. Το εικονικό περιβάλλον συγκροτείται ως συνδυασμός πέντε αλληλοσυνδεόμενων διαστάσεων: κανόνες (rule-based), διαμεσολάβηση μέσω τεχνολογίας (mediated), μυθοπλασία (fictional), παιχνίδι (play) και κοινωνική αλληλεπίδραση (social). Αυτά τα στοιχεία επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζεται, βιώνεται και νοηματοδοτείται ο ψηφιακός χώρος.

Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται σε παιχνίδια που επιδιώκουν τη μεταφορά ιστοριών, βασισμένα σε αναγνωρίσιμες αφηγηματικές φόρμες και θεματικά μοτίβα (genre conventions). Σε αυτά, η αφηγηματική θεωρία λειτουργεί ως σχεδιαστικό εργαλείο, ενισχύοντας τη σύνδεση παίκτη-χώρου και καλλιεργώντας μια πολυεπίπεδη εμπειρία.

Τέλος, τα βιντεοπαιχνίδια δεν περιορίζονται σε έναν τύπο απεικόνισης, ορισμένοι τίτλοι αξιοποιούν είτε δισδιάστατες (2D) είτε τρισδιάστατες (3D) αναπαραστάσεις. Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται στα τρισδιάστατα περιβάλλοντα, τα οποία προσφέρουν πλουσιότερη χωρική εμπειρία, αυξημένη διαδραστικότητα και στενότερη σύνδεση ανάμεσα στην αρχιτεκτονική και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού (gameplay).



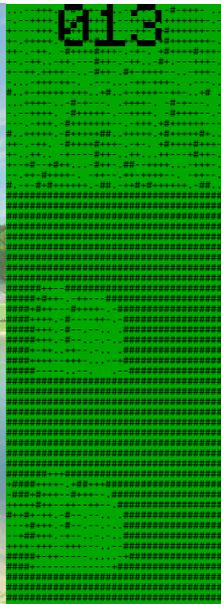
Εικόνα 2: Διάγραμμα που απεικονίζει το πώς το gameplay και το αφηγηματικό υπόβαθρο (backstory) των βιντεοπαιχνιδιών πλαισιώνονται από ιστορικά, κοινωνικά, πολιτικά και ψυχαγωγικά συμφοραζόμενα. Η αφήγηση λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος ανάμεσα στον παικτικό μηχανισμό και τις εξωτερικές πολιτισμικές αναφορές, ενισχύοντας τη νοηματοδότηση του εικονικού κόσμου.



Εικόνα 3: *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), όπου ο χώρος αποδίδεται δισδιάστατα (2D) με απλουστευμένη γεωμετρία και συμβολική απεικόνιση των στοιχείων του κόσμου. Η πλοήγηση βασίζεται σε επίπεδες μεταβάσεις, προσφέροντας έναν πιο αφαιρετικό τρόπο χωρικής πρόσληψης και αλληλεπίδρασης.



Εικόνα 4: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), τρισδιάστατο (3D) ανοικτό περιβάλλον, όπου η κλίμακα του τοπίου, το βάθος πεδίου και τα ορατά σημεία αναφοράς (ερείπια/κατάλοιπα, shrine) οργανώνουν τον προσανατολισμό του παίκτη. Η πλοήγηση δεν είναι γραμμική, αλλά προκύπτει από την ανάγνωση του χώρου και την άμεση κίνηση μέσα σε αυτόν, ενισχύοντας την εμπύθιση και την εξερεύνηση.



Εικόνα 5: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), πλήρως τρισδιάστατο (3D) ανοικτό περιβάλλον, όπου ο παίκτης βιώνει τον χώρο με προοπτική, βάθος και άμεση σωματική πλοήγηση. Η αναπαράσταση του τοπίου ενισχύει το gameplay, μετατρέποντας τον χώρο από φόντο σε ενεργό στοιχείο αφήγησης, εξερεύνησης και δράσης.

1.2 Βασικές Έννοιες και Σχεδιαστική Προσέγγιση των Βιντεοπαιχνιδιών

Ο σχεδιασμός ενός βιντεοπαιχνιδιού συνδυάζει τεχνολογία, αφήγηση και χωρική σκέψη. Ο εικονικός χώρος (virtual space) αφορά ψηφιακά περιβάλλοντα που προσομοιώνουν εμπειρίες παρουσίας και δράσης (Bartle, 2003, σ. 4–5). Εντός του εντάσσεται ο χώρος του παιχνιδιού (game space), δηλαδή οι περιοχές όπου οργανώνονται δράση και αφήγηση, βάσει αρχών λειτουργικότητας και πλοήγησης (Zimmerman & Salen, 2003, σ. 11, 14–16). Η χωρική διαμόρφωση (διαδρομές, εμπόδια, ενδείξεις) κατευθύνει τις επιλογές του παίκτη και τη ροή της εμπειρίας.



Εικόνα 6: *The Last of Us: Part I* (Naughty Dog, 2013), Η αυτοσχέδια οχύρωση από ξύλο, μέταλλο και συρματοπλεγμα, σε συνδυασμό με την προειδοποιητική πινακίδα, «διαβάζεται» από τον παίκτη ως απροσπέλαστο εμπόδιο. Η υλικότητα, το ύψος και η διάταξη των αντικειμένων καθοδηγούν τη χωρική αντίληψη, ενεργοποιώντας τον μηχανισμό της πλοήγησης και υποδεικνύοντας την ανάγκη αναζήτησης εναλλακτικής διαδρομής.

Η έννοια της απεικονιστικότητας (imageability) του Kevin Lynch (1960), δηλαδή η ικανότητα ενός χώρου να γίνεται ευανάγνωστος μέσω διακριτών στοιχείων που ενισχύουν τη γνωστική χαρτογράφηση (cognitive mapping). Κομβική, επίσης, είναι η έννοια του τοπόσημου (landmark): διακριτά στοιχεία που ενισχύουν προσανατολισμό, μνήμη και αναγνωρισιμότητα. Στον εικονικό χώρο των βιντεοπαιχνιδιών, τα τοπόσημα λειτουργούν ως μηχανισμοί πλοήγησης, αφήγησης και μνήμης, με βάση αρχές όπως ιεράρχηση, κλίμακα και συνοχή (Nitsche, 2008, σ. 159–160), συχνά μεταφέροντας πολιτισμικά νοήματα ή σηματοδοτώντας αφηγηματικές καμπές.



Εικόνα 7: Επίσημος χάρτης του πρώτου ορόφου στο *Resident Evil* (1996), όπου τα safe rooms (ασφαλή δωμάτια) και τα typewriters (για αποθήκευση προόδου) λειτουργούν ως σημεία ενδιαφέροντος και χωρικά τοπόσημα. Η διάκριση χώρων και λειτουργικών ζωνών ενισχύει την απεικονιστικότητα (Lynch, 1960), επιτρέποντας την αποτελεσματική πλοήγηση και τη διαμόρφωση ενός νοητικού χάρτη του αρχοντικού.

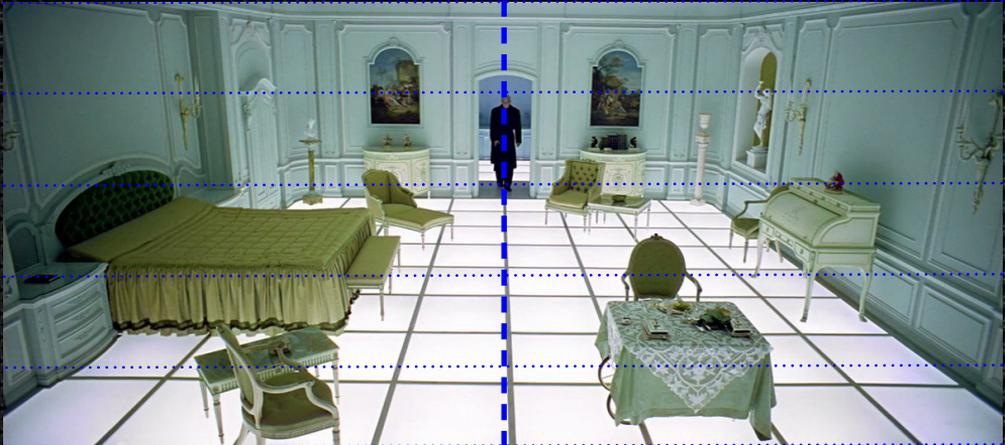


Εικόνα 9: *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), Άποψη της Φλωρεντίας με τον τρούλο της Santa Maria del Fiore να λειτουργεί ως εμβληματικό τοπόσημο (landmark), καθοδηγώντας τον προσανατολισμό του παίκτη και ενισχύοντας την αναγνωρισιμότητα του χώρου μέσω κλίμακας και αρχιτεκτονικής ιεράρχησης.



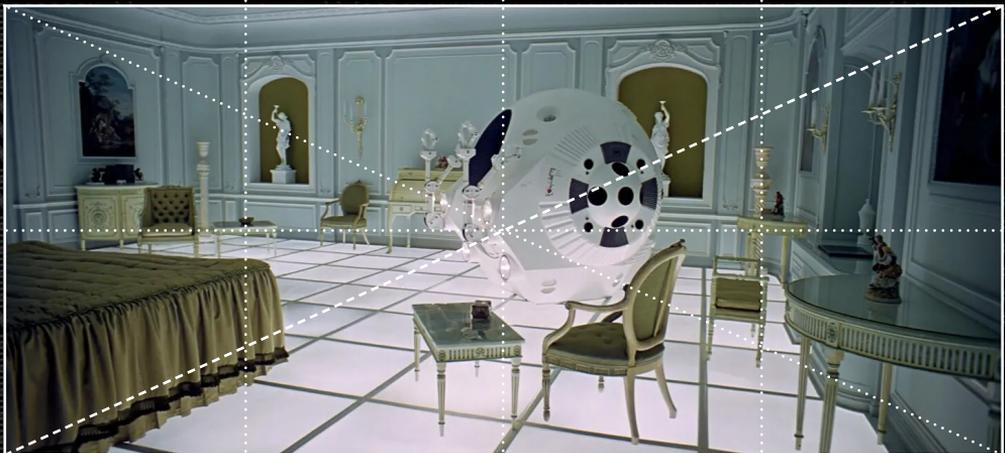
Εικόνα 10: *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009), πανοραμική θέαση της Φλωρεντίας, όπου ο πύργος του Palazzo Vecchio και ο τρούλος της Santa Maria del Fiore συγκροτούν ένα σύστημα ορατών τοποσήμων (landmarks). Η έντονη κατακόρυφη ανάπτυξη και η κυριαρχία τους στον ορίζοντα ενισχύουν τη γνωστική χαρτογράφηση της πόλης, λειτουργώντας ως σταθερά σημεία αναφοράς για πλοήγηση, προσανατολισμό και αίσθηση κλίμακας.

Κεντρικό εργαλείο σύνδεσης χώρου και αφήγησης είναι η περιβαλλοντική αφήγηση (environmental storytelling): η πρακτική όπου ο χώρος «αφηγείται» μέσω υλικότητας, διάταξης, φθοράς, φωτισμού και ήχου. Ο Henry Jenkins (2004, σ. 14) περιγράφει τον game designer ως «αφηγηματικό αρχιτέκτονα» που οικοδομεί «παλάτια μνήμης» μέσω της χωρικής εμπειρίας. Στο ίδιο πλαίσιο, η mise-en-scène (η οργάνωση των οπτικών στοιχείων) μεταφέρεται στα παιχνίδια ως σχεδιαστική σύνθεση που δεν καθορίζεται από σταθερή κάμερα, αλλά από έναν χώρο όπου το βλέμμα/κάμερα είναι δυναμικά και συχνά ελεγχόμενα από τον παίκτη.

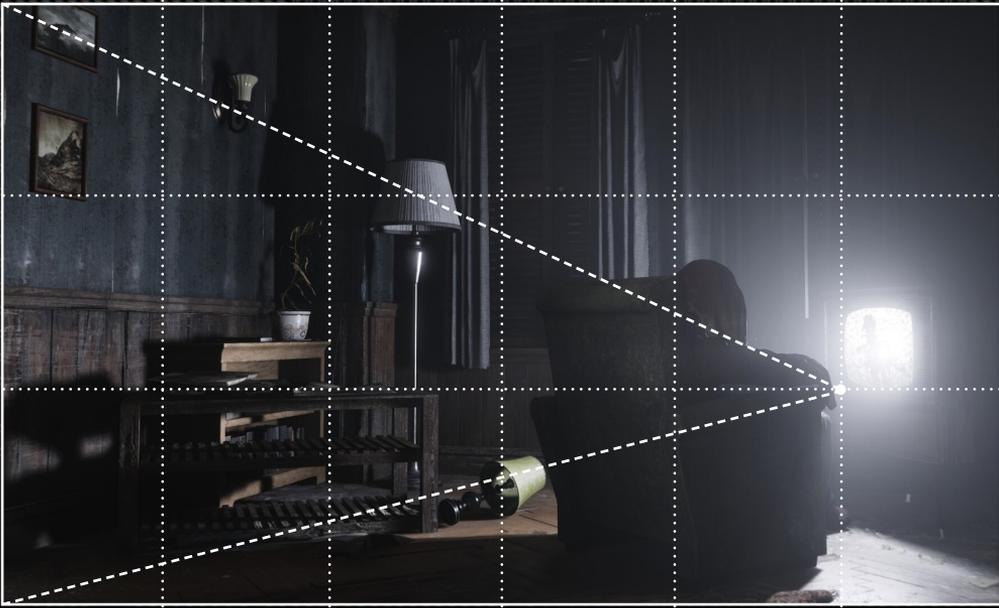


018

Εικόνα 11: *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968). Η σκηνή λειτουργεί ως υποδειγματική mise-en-scène: ο φωτισμός, η συμμετρική διάταξη επίπλων και η γεωμετρία του χώρου ενορχηστρώνουν το βλέμμα του θεατή. Στον κινηματογράφο αυτά καθορίζονται από τον σκηνοθέτη.



Εικόνα 12: *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968). Εμβληματικό παράδειγμα mise-en-scène, όπου η λευκή «κάψουλα», η αυστηρή ορθοκανονική γεωμετρία, η συμμετρία και ο ομοιόμορφος φωτισμός οργανώνουν την προσοχή του θεατή και επιβάλλουν συγκεκριμένη ανάγνωση του χώρου.



Εικόνα 13: *Silent Hill 2 - Remake* (Konami, 2024), Εδώ η mise-en-scène αξιοποιεί φωτισμό, αντικείμενα και χωρική διάταξη για να παράγει ατμόσφαιρα και νόημα. Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, εδώ η σκηνή δεν είναι στατική: η θέση του παίκτη, η κάμερα και η δική του κίνηση ενεργοποιούν τον χώρο ως ζωντανό φορέα αφήγησης,

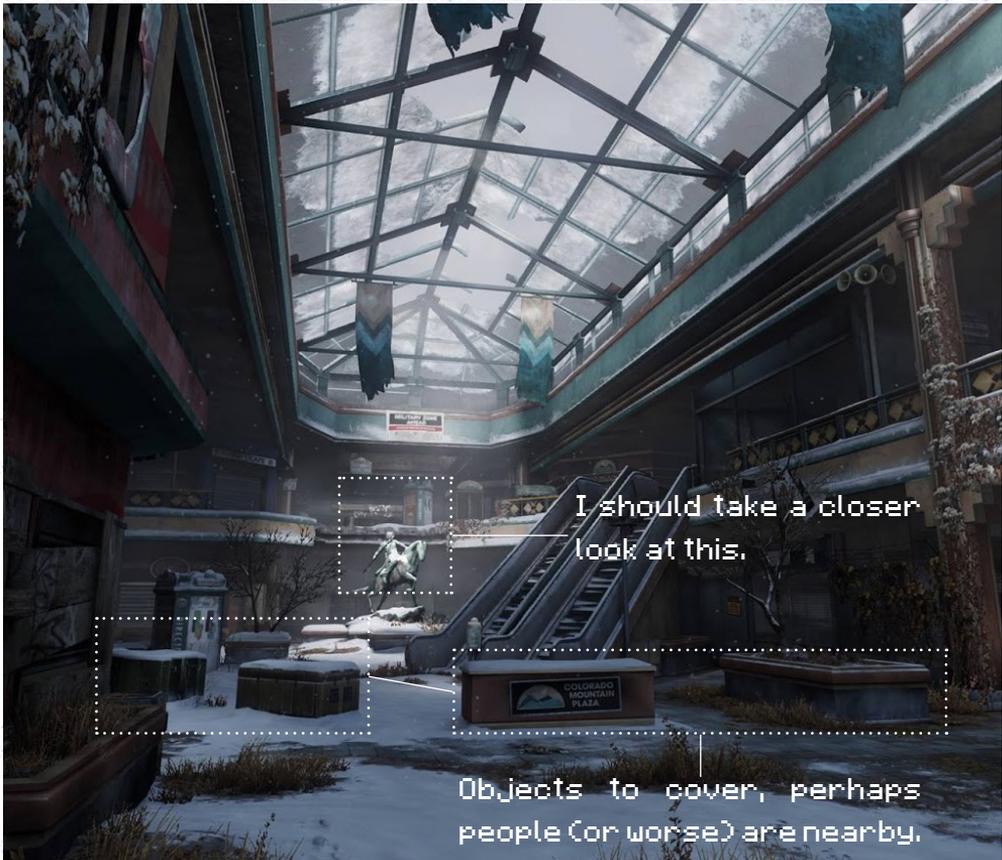


019

Εικόνα 14: *Silent Hill 2 - Remake* (Konami, 2024), Σκηνή όπου η mise-en-scène μετατρέπει τον εσωτερικό χώρο σε αφηγηματικό μηχανισμό: ο περιορισμένος φωτισμός, τα σκηνικά ίχνη (διακόσμηση, φθορά, αντικείμενα) και η επιλεκτική ορατότητα δημιουργούν ένταση και αβεβαιότητα. Ο παίκτης δεν παρακολουθεί απλώς τη σύνθεση, αλλά την αποκαλύπτει σταδιακά μέσω της κίνησής του, καθιστώντας την εξερεύνησή μέρος της αφήγησης.

Ενδεικτικά, στο *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), έναν από τους σημαντικότερους τίτλους των τελευταίων ετών, το μετα-αποκαλυπτικό περιβάλλον δεν εξυπηρετεί μόνο την αναπαράσταση της καταστροφής – μέσω της υπερβλάστησης και της αστικής φθοράς – αλλά επενδύει σε λεπτομέρειες που συνθέτουν μια πιο ρεαλιστική και «ζωντανή» αφήγηση του κόσμου. Σε μία σκηνή, ο παίκτης συναντά μια σειρά από εγκαταλελειμμένα καταστήματα. Ανάμεσά τους, μια βιτρίνα καταστήματος παιχνιδιών με γεμάτα ράφια, και παραπέρα, μια βιτρίνα καταστήματος ρούχων με απογυμνωμένα μοντέλα επίδειξης. Αυτές οι σχεδόν αδιόρατες λεπτομέρειες – η λεηλατημένη βιτρίνα ρούχων σε αντίθεση με τη γεμάτη βιτρίνα παιχνιδιών – αφηγούνται τη λογική επιβίωσης όσων πέρασαν: επιλέγουν τα απαραίτητα (ένδυση) και αγνοούν τα περιττά (παιχνίδια). Έτσι, η αφήγηση δεν εκφράζεται ρητά, αλλά αναδύεται μέσω της παρατήρησης και της ερμηνείας των χωρικών ενδείξεων (Janainah, 2020).

020



Εικόνα 15: *The Last of Us – Left Behind* (Naughty Dog, 2013), Εγκαταλελειμμένο εμπορικό κέντρο όπου το χιόνι, η υπερβλάστηση και η φθορά των κατασκευών τονίζουν την πλήρη εγκατάλειψη του δημόσιου χώρου μετά την κατάρρευση της κοινωνίας από την πανδημία.



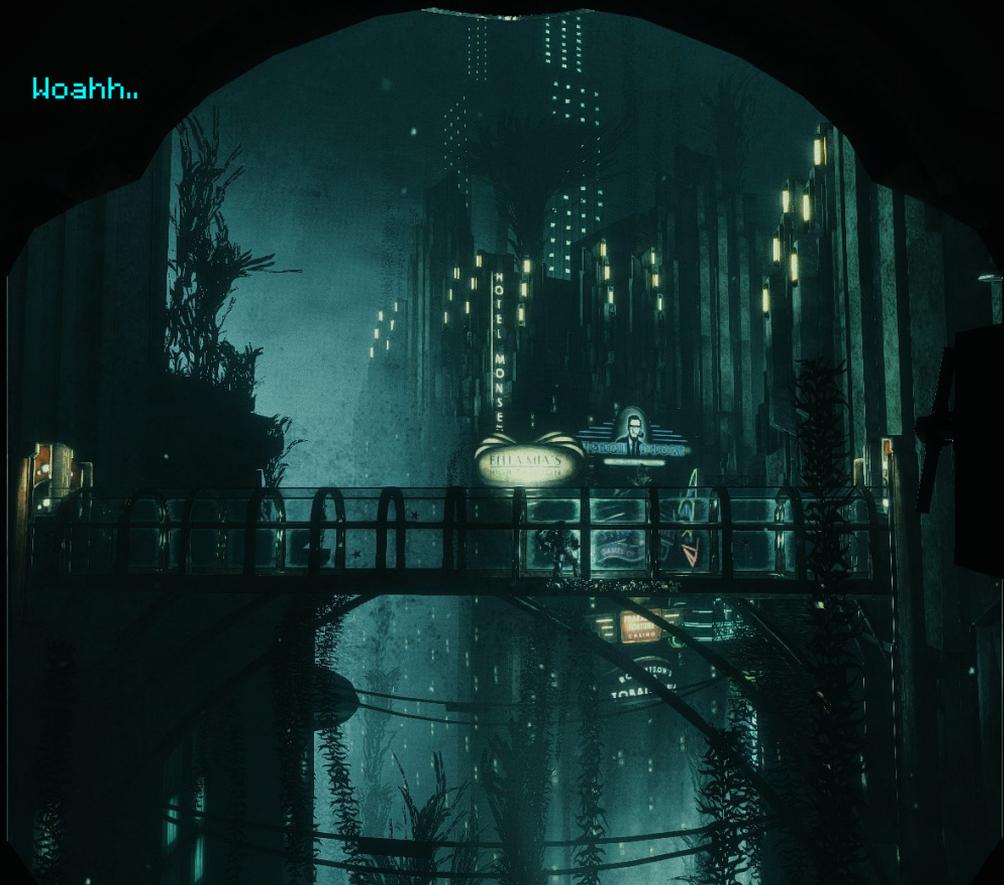
Εικόνα 16: *The Last of Us – Left Behind* (Naughty Dog, 2013), Πλήρως εφοδιασμένες βιτρίνες ενός καταστήματος παιχνιδιών όπου η διατηρημένη βιτρίνα και η παγωμένη αισθητική του χώρου υπογραμμίζουν την ξαφνική εγκατάλειψη της προ-αποκαλυπτικής καθημερινότητας.



Εικόνα 17: *The Last of Us – Left Behind* (Naughty Dog, 2013), Βιτρίνα εγκαταλελειμμένου καταστήματος όπου τα σπασμένα τζάμια, οι ξεθωριασμένες παιδικές αφίσες και η αστική φθορά λειτουργούν ως λεπτές χωρικές ενδείξεις της μετα-αποκαλυπτικής καθημερινότητας και τη λογική επιβίωσης των ανθρώπων που προηγήθηκαν.

Το *BioShock* (2K Games, 2007) αποτελεί εμβληματικό παράδειγμα βιντεοπαιχνιδιού που μεταδίδει την αφήγησή του κυρίως μέσω του περιβάλλοντα χώρου και της διαδραστικής ανακάλυψης. Αντί να βασίζεται σε παραδοσιακές

αφηγηματικές τεχνικές, καλεί τον παίκτη να ερμηνεύσει τον κόσμο μέσω της παρατήρησης και της αλληλεπίδρασης με αντικείμενα. Η ιστορία δεν προσφέρεται άμεσα, αλλά αποκαλύπτεται σταδιακά, καθώς ο παίκτης συγκεντρώνει ενδείξεις που εξηγούν πώς μια φαινομενικά ουτοπική κοινωνία κατέρρευσε σε έναν δυστοπικό εφιάλτη. Καθώς εξερευνά τους σκοτεινούς, ερειπωμένους διαδρόμους της υποβρύχιας πόλης Rapture, ανακαλύπτει ηχητικά ημερολόγια – μαρτυρίες των πρώην κατοίκων – που φωτίζουν πτυχές της πλοκής. Παράλληλα, η παρουσία αντικειμένων, γκράφιτι και απόκοσμων ήχων ενισχύει τη μυστηριώδη ατμόσφαιρα. Η αφήγηση προκύπτει από την παρατήρηση, ενισχύοντας την εμπλοκή και την ανακάλυψη.



Εικόνα 18: *Bioshock* (2K Games, 2007), Υποθαλάσσια θέα της πόλης Rapture όπου οι φωτεινές πινακίδες, οι υψηλοί πύργοι και η γυάλινη γέφυρα συνθέτουν την εικόνα μιας εγκαταλελειμμένης πόλης από την ανθρώπινη παρουσία.



Εικόνα 19: Bioshock (2K Games, 2007), Η κεντρική είσοδος του Medical Pavilion, με τον επιβλητικό γυάλινο θόλο και τη συμμετρική διάταξη της σκάλας, παρουσιάζει ένα χαρακτηριστικό τοπίο της αρχιτεκτονικής ταυτότητας της πόλης.



023

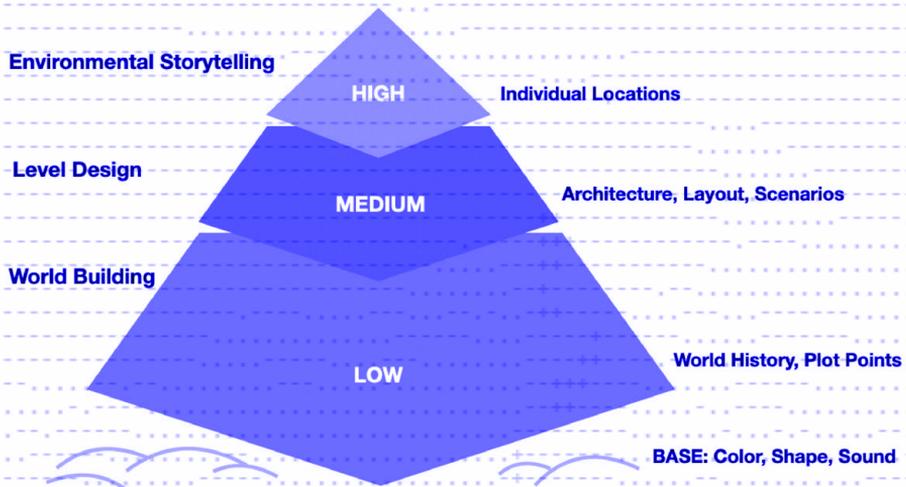
A message.

Oh my.. IS THAT BLOOD?!

I need to figure out what happened to this city.

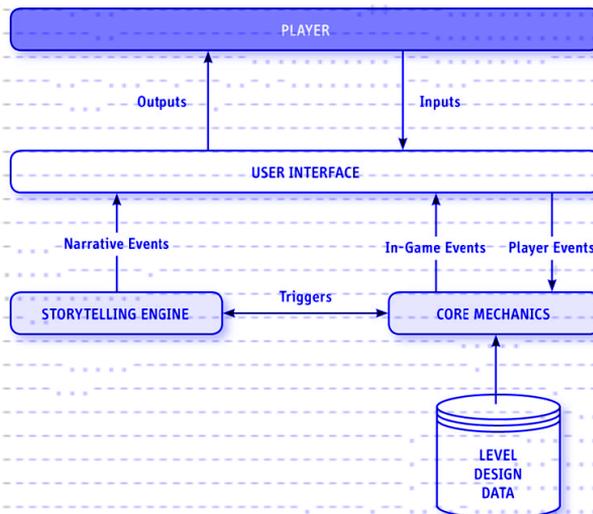
Εικόνα 20: Bioshock (2K Games, 2007), Χώρος χειρουργείας όπου οι αφίσες, τα εργαλεία και το μήνυμα "Do No Harm" στο πάτωμα συγκροτούν μια σκληρή παραμορφωμένη ιατρικής αισθητικής, υποδηλώνοντας την αποσύνθεση του συστήματος υγείας της πόλης Rapture.

Οι επιμέρους αφηγήσεις αποκτούν συνοχή μέσω του world-building, δηλαδή της διαμόρφωσης κανόνων, ιστορικής μνήμης και κοινωνικοπολιτικών δομών του κόσμου (Brown, 2020). Η αρχιτεκτονική συμμετέχει ενεργά σε αυτή τη δομή μέσω του σχεδιασμού επιπέδων (level design), που οργανώνει μορφολογία, ροή, ρυθμό (pacing), φωτισμό και τοποθέτηση τοποσήμων, σε συνεργασία με τις υπόλοιπες ομάδες παραγωγής (Johansson, 2014, σ. 11).



024

Εικόνα 21: Ιεραρχική σχέση μεταξύ world-building, level design και environmental storytelling, όπου η αρχιτεκτονική και η χωρική διάταξη λειτουργούν ως ενδιάμεσος μηχανισμός που μεταφράζει τη δομή και την ιστορία του κόσμου σε βιωματική, αφηγηματική εμπειρία για τον παίκτη.

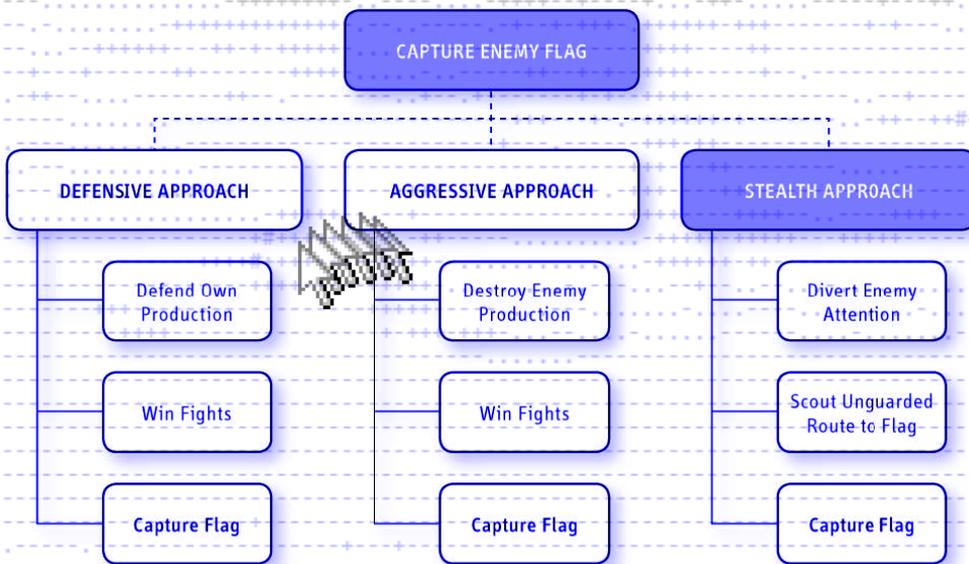


Εικόνα 22: Εννοιολογικό διάγραμμα που παρουσιάζει τον σχεδιασμό επιπέδων ως μηχανισμό διαμεσολάβησης ανάμεσα στην αφήγηση, τους μηχανισμούς gameplay και την εμπειρία του παίκτη.

Τέλος, όπως επισημαίνει ο Zimmerman (1996), η «γλώσσα» των παιχνιδιών λειτουργεί ως γνωσιακό εργαλείο κατανόησης σύνθετων συστημάτων, καθώς η εμπλοκή περιλαμβάνει συνεχή λήψη αποφάσεων. Ο ίδιος περιγράφει την ανατομία της επιλογής (anatomy of a choice) ως μια αλληλουχία πέντε σταδίων:

1. Το πλαίσιο της επιλογής
2. Η αντίληψη της δυνατότητας επιλογής
3. Ο μηχανισμός εκτέλεσης
4. Το αποτέλεσμα της επιλογής
5. Η αναπαράσταση του αποτελέσματος στον παίκτη.

Κάθε στάδιο τροφοδοτεί το επόμενο, δημιουργώντας έναν κύκλο δράσης και ανατροφοδότησης που ενισχύει την εμπλοκή και καλλιεργεί την πρόβλεψη, τη στρατηγική σκέψη και την ερμηνεία αφηγηματικών μοτίβων. Έτσι, η ενασχόληση με τα βιντεοπαιχνίδια δεν περιορίζεται στη διασκέδαση, αλλά αποτελεί μορφή άσκησης συστημικής κατανόησης και δημιουργικής σκέψης.



025

Εικόνα 23: Διάγραμμα ιεράρχησης επιλογών σε σενάριο παιχνιδιού, που αποτυπώνει την «ανατομία της επιλογής» (Zimmerman, 2004). Το παράδειγμα αναδεικνύει πώς ο παίκτης καλείται να αναπτύξει συστημική και στρατηγική σκέψη μέσα από εναλλακτικές διαδρομές δράσης.

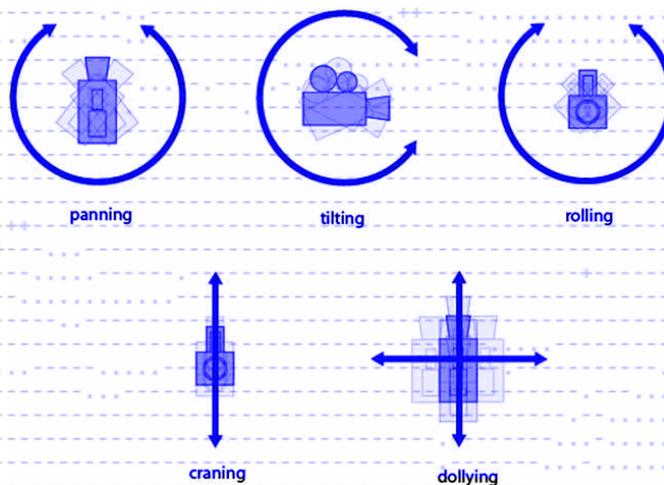
1.3 Τύποι Βιντεοπαιχνιδιών και ο Χωρικός τους Σχεδιασμός

Ο σχεδιασμός ενός βιντεοπαιχνιδιού ξεκινά από την εμπειρία που στοχεύει να προσφέρει και την κατηγορία στην οποία ανήκει – το gameplay και τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αλληλεπιδρά με τον εικονικό κόσμο. Η ταξινόμηση σε είδη και υποείδη λειτουργεί ως εργαλείο κατανόησης της σχέσης μεταξύ μηχανισμών, αφήγησης και χωρικού σχεδιασμού (Rogers, 2014, σ. 9). Η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται σε είδη που σχετίζονται άμεσα με την πλοήγηση και τη χωρική εμπειρία.

Από τα πιο διαδεδομένα είδη είναι τα παιχνίδια δράσης (action), τα οποία βασίζονται σε αντανakλαστικά, ταχύτητα και ακρίβεια. Στα παιχνίδια σκοποβολής (shooters), η οπτική γωνία – πρώτου ή τρίτου προσώπου – επηρεάζει καθοριστικά τη χωρική εμπειρία (Apperley, 2006, σ. 10).

Στα παιχνίδια πρώτου προσώπου (First-Person Shooter – FPS), ο παίκτης βιώνει τον κόσμο μέσα από την οπτική γωνία του πρωταγωνιστή – του avatar που χειρίζεται. Η κάμερα ενισχύει την αίσθηση παρουσίας, ενώ η περιορισμένη ορατότητα εντείνει την ένταση και εξαρτά τον παίκτη από την ηχητική καθοδήγηση και τη μνήμη του χώρου. Η οπτική της κάμερας, ως αφηγηματικός φορέας και εργαλείο πλοήγησης, μετατρέπει τον εικονικό χώρο όχι απλώς σε τόπο δράσης, αλλά σε δυναμικό σκηνικό όπου ο παίκτης εξελίσσεται από αρχικά ευάλωτος σε κυρίαρχος της εμπειρίας (Nitsche, 2008, σ. 108). Ο παίκτης δεν παρατηρεί απλώς το περιβάλλον, βρίσκεται μέσα σε αυτό, βιώνοντας τον χώρο άμεσα.

026



Εικόνα 24: Βασικοί τύποι κίνησης της κάμερας οι οποίοι στα παιχνίδια πρώτου προσώπου (FPS), λειτουργούν ως προέκταση της οπτικής του παίκτη, ενισχύοντας την αίσθηση φυσικής παρουσίας, τον προσανατολισμό στον χώρο και τη σκηνοθετημένη εμπλοκή με το περιβάλλον.

Η παράδοση των FPS έχει τις ρίζες της σε εμβληματικούς τίτλους όπως το *DOOM* (id Software, 2016) και το *Half-Life 2* (Valve, 2004), όπου ο χωρικός σχεδιασμός, οι μηχανισμοί πυροδότησης και η οπτική εμπειρία συνεργάζονται για να δημιουργήσουν έντονο ρυθμό δράσης και αίσθηση κινδύνου (Newman, 2004, σ. 118–122). Ωστόσο, η αφήγηση στα παραδοσιακά FPS είναι συχνά δευτερεύουσα ή περιορίζεται σε σεναριακά σκηνοθετημένες στιγμές (scripted sequences, narrative rails). Αντίθετα, σε τίτλους όπως το *Metro Exodus* (4A Games, 2019), αξιοποιούν τον χώρο ως φορέα περιβαλλοντικής αφήγησης (Perron, 2009, σ. 23–24).



Εικόνα 25: *DOOM* (id Software, 2016), Χώρος συντήρησης σε βιομηχανική εγκατάσταση της UAC στον Άρη, που έχει μεταμορφωθεί σε σκηνή βίαιης τελετουργίας, με κρεμασμένα σώματα και έναν φωτεινό κόκκινο κύκλο στο πάτωμα που υποδηλώνουν την πλήρη ανατροπή της αρχικής λειτουργίας του χώρου.

027



Εικόνα 26: *DOOM* (id Software, 2016), Πανοραμική θέα του αρειανού τοπίου. Η έντονη χρωματική παλέτα του κόκκινου ουρανού και οι φλεγόμενες εγκαταστάσεις στο βάθος μετατρέπουν το τοπίο σε σκηνικό αποκάλυψης, ενισχύοντας την αίσθηση κλίμακας, απειλής και συνεχούς έντασης.



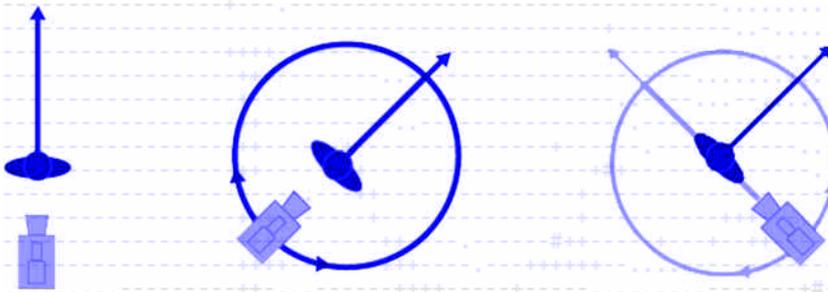
Εικόνα 27: *Metro Exodus* (4A Games, 2019), Το άγαλμα του Λένιν δεσπόζει σε έναν εγκαταλελειμμένο υπαίθριο χώρο, λειτουργώντας ως απομεινάρι της σοβιετικής περιόδου και ως υπενθύμιση ενός παρελθόντος που παραμένει ακίνητο μέσα στη μετα-αποκαλυπτική πραγματικότητα.

028



Εικόνα 28: *Metro Exodus* (4A Games, 2019), Το άγαλμα του Λένιν εμφανίζεται αποκεφαλισμένο, μετατρέποντας το άλλοτε επιβλητικό σοβιετικό τοπίο σε σύμβολο κατάρρευσης της ιδεολογίας και αποδόμησης της ιστορικής μνήμης. Η δυνατότητα του παίκτη να αλληλεπιδράσει και να καταστρέψει το μνημείο (achievement: Decommunization) ενισχύει τη σύνδεση χώρου και αφήγησης, καθιστώντας την αρχιτεκτονική όχι στατικό σκηνικό αλλά ενεργό φορέα πολιτικού νοήματος.

Στα παιχνίδια τρίτου προσώπου (Third-Person Shooters – TPS), η κάμερα τοποθετείται πίσω και συνήθως ελαφρώς πάνω από τον χαρακτήρα, επιτρέποντας στον παίκτη να βλέπει το avatar του και το περιβάλλον γύρω του. Αυτή η οπτική προσφέρει μεγαλύτερη επίγνωση του χώρου, διευκολύνοντας την τακτική προσέγγιση και την αξιοποίηση της κάλυψης. Παράλληλα, επιτρέπει καλύτερη προβολή της κινησιολογίας, της ενδυμασίας και της αλληλεπίδρασης του χαρακτήρα με τον χώρο (Rogers, 2014, σ. 130). Σειρές όπως το *Uncharted* (Naughty Dog, 2007–) και το *Gears of War* (Epic Games, 2006–2019) αξιοποιούν αυτή την οπτική όχι μόνο για να εξυπηρετήσουν το gameplay, αλλά και για να καθορίσουν τον ρυθμό και τη συναισθηματική ένταση της αφήγησης.



Εικόνα 29: Διάγραμμα τοποθέτησης και κίνησης της κάμερας σε παιχνίδια τρίτου προσώπου (TPS), όπου η κάμερα ακολουθεί τον χαρακτήρα από πίσω και ελαφρώς υπερυψωμένη, προσφέροντας αυξημένη επίγνωση του περιβάλλοντος, καλύτερο χωρικό έλεγχο και οπτική κατανόηση της σχέσης του avatar με τον χώρο.

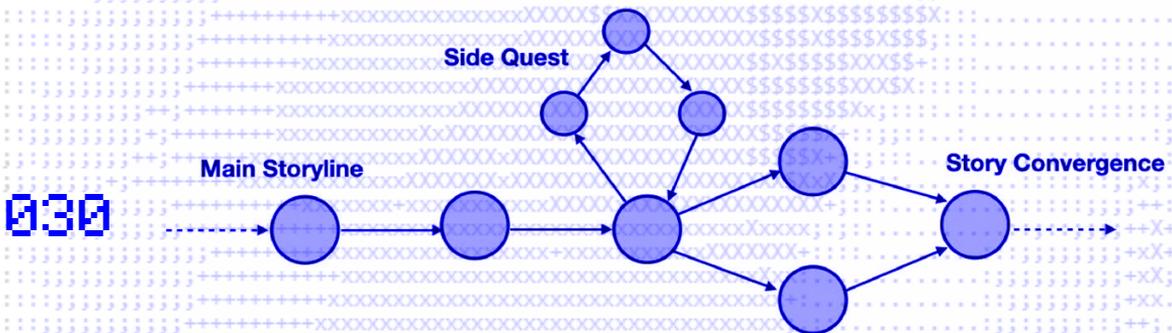
029



Εικόνα 30: *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog, 2016), Ο πρωταγωνιστής στέκεται στο χείλος ενός γκρεμού και αντικρίζει την παγωμένη, βραχώδη ακτογραμμή, όπου οι σταυροί καρφωμένοι σε απομονωμένους βράχους υποδεικνύουν ταυτόχρονα τον προορισμό του και τη διαδρομή μέσα από έναν χώρο ταφής πειρατών, προοιωνίζοντας τον κίνδυνο που ακολουθεί.

Παρότι τα FPS και TPS έχουν καθιερωθεί ως διακριτές κατηγορίες, οι δύο αυτές οπτικές έχουν επηρεάσει και διαμορφώσει σε μεγάλο βαθμό την πλειονότητα των άλλων ειδών. Επίσης, η βασική τους αρχή είναι κοινή: ο παίκτης βιώνει τον χώρο μέσω *avatar* και το περιβάλλον λειτουργεί ως ενεργός παράγοντας προσανατολισμού, ρυθμού και συναισθηματικής εμπλοκής.

Μια ακόμη υποκατηγορία των παιχνιδιών δράσης είναι τα *action-adventure*, που συνδυάζουν δράση με εξερεύνηση. Σε αυτά, ο εικονικός χώρος δεν είναι απλώς πεδίο μάχης, αλλά εργαλείο ανακάλυψης και προόδου στην ιστορία. Η αρχιτεκτονική σχεδιάζεται ώστε να ενθαρρύνει την κίνηση του παίκτη, είτε μέσω σαφών οπτικών μονοπατιών είτε μέσω περιβαλλοντικών προκλήσεων που απαιτούν παρατηρητικότητα και στρατηγική (Salen & Zimmerman, 2004, σ. 8).



Εικόνα 31: Διαγραμματική απεικόνιση της αφηγηματικής δομής στα *action-adventure* παιχνίδια, όπου η κύρια γραμμή της ιστορίας διασταυρώνεται με παράπλευρες αποστολές (*side quests*), επιτρέποντας την εξερεύνηση του χώρου και την αποκάλυψη αφηγηματικών στοιχείων, πριν την τελική σύγκλιση της πλοκής. Ο εικονικός χώρος λειτουργεί ταυτόχρονα ως μηχανισμός προόδου, πλοήγησης και χωρικής αφήγησης.

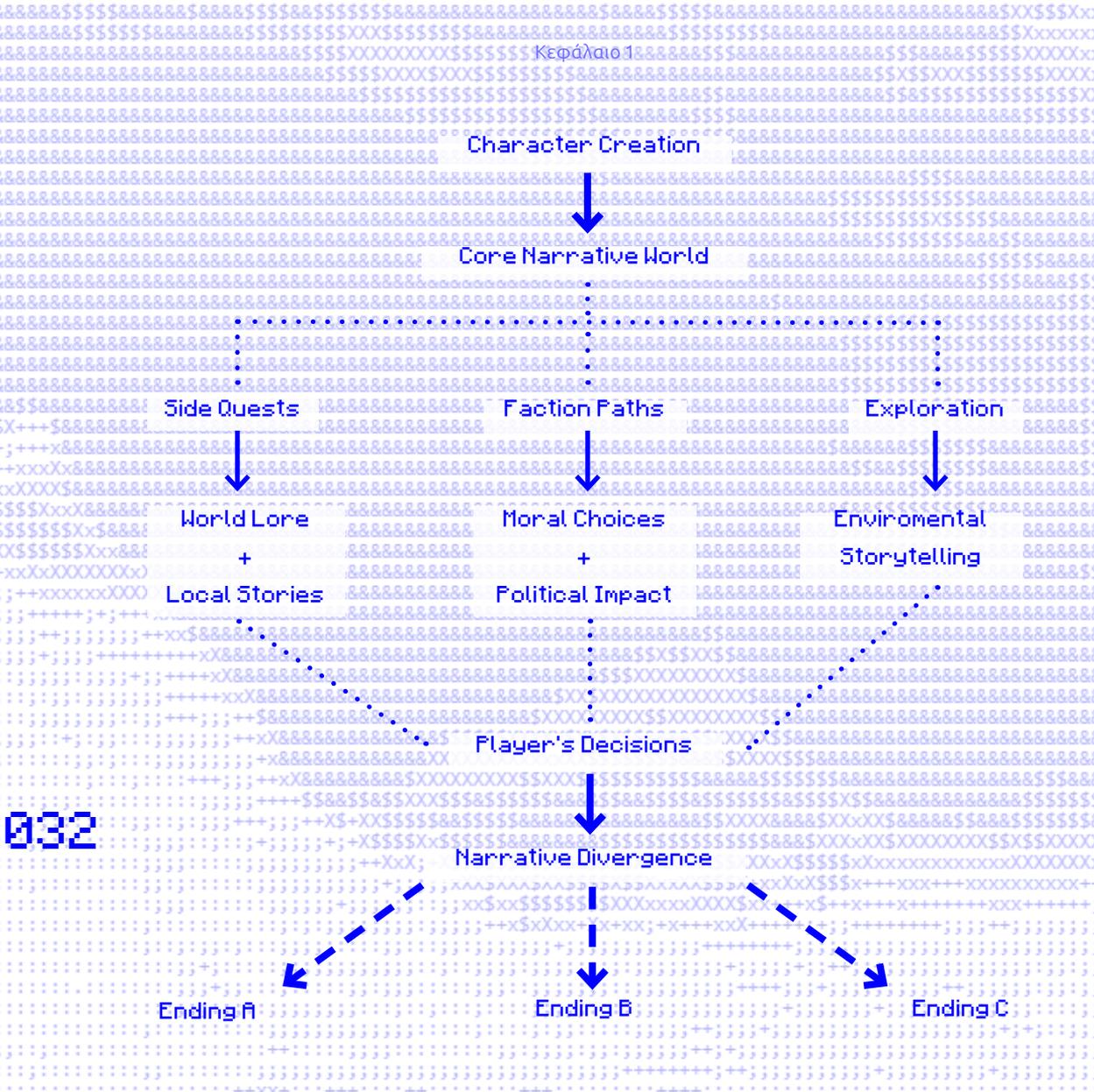
Σειρές όπως το *Tomb Raider* (Core Design/Eidos, 1996–) και το *Prince of Persia* (Ubisoft, 2003–) ανέδειξαν περιβάλλοντα όπου εμπόδια, ερείπια και μνημειακές δομές λειτουργούν ταυτόχρονα ως *gameplay* μηχανισμοί και φορείς αφήγησης (Wolf, 2001, σ. 109). Ο Henry Jenkins, στο *Game Design as Narrative Architecture* (2004), υποστηρίζει ότι οι χώροι που ενσωματώνουν χωρικά αφηγηματικά στοιχεία, επιτρέπουν στους παίκτες να βιώνουν ενεργά την ιστορία μέσω της εξερεύνησης.



Εικόνα 32: *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015), Στη «Lost City» της μυθικής Κιτέζ, η Lara στέκεται στο ύψος του κεντρικού ναού (και τελικού προορισμού του βιντεοπαιχνιδιού) την ώρα που καμάρες, γέφυρες και αγάλματα καταρρέουν μέσα στις φλόγες, μετατρέποντας τον ιερό χώρο ταυτόχρονα σε πεδίο μάχης και διαδρομή διαφυγής.

031

Συνεχίζοντας, τα παιχνίδια ρόλων (Role-Playing Games – RPGs) αποτελούν μία από τις πιο καθιερωμένες και πολυδιάστατες κατηγορίες βιντεοπαιχνιδιών, όπου ο εικονικός χώρος λειτουργεί κυρίως ως πεδίο ενσάρκωσης ρόλου: ο παίκτης αναλαμβάνει έναν φανταστικό χαρακτήρα και δρα με σχετική ελευθερία στο εικονικό-φανταστικό περιβάλλον. Η κατηγορία αντλεί τις ρίζες της από παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, όπως το *Dungeons and Dragons*. Οι Dille & Platten, στο *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*, αναφέρουν ότι «σε ένα παιχνίδι ρόλων (RPG) δεν προχωράς τόσο μέσα από μια ιστορία, όσο προσπαθείς να χτίσεις τον χαρακτήρα σου για να αντιμετωπίσεις καλύτερα τον κόσμο του παιχνιδιού. Έτσι, το ταξίδι του χαρακτήρα γίνεται η ιστορία.» Η σταδιακή ανάπτυξη του χαρακτήρα και η προοδευτική χαρτογράφηση του περιβάλλοντος συνδέουν άρρηκτα την αφήγηση με την πλοήγηση: οι παίκτες δεν κινούνται απλώς στον εικονικό χώρο, αλλά δημιουργούν δεσμούς με αυτόν, επιστρέφοντας σε σημεία που αποκτούν σημασία μέσα από αποστολές και αφηγηματικά γεγονότα.



Εικόνα 33: Εννοιολογικό διάγραμμα αφηγηματικής δομής στα παιχνίδια ρόλων (RPG), όπου η εξέλιξη της ιστορίας διαμορφώνεται μέσα από επιλογές του παίκτη, παράλληλες αποστολές και αλληλεπίδραση με κοινωνικά και πολιτικά συστήματα του κόσμου, οδηγώντας σε διακλαδωμένες αφηγηματικές πορείες και πολλαπλά πιθανά τέλη.

Στα δυτικού τύπου παιχνίδια ρόλων (Western RPGs – WRPGs), όπως το *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), αναγνωρισμένο ως υπόδειγμα περιβαλλοντικού σχεδιασμού σε ανοιχτού κόσμου παιχνίδι (open-world exploration), ο χάρτης οργανώνεται γύρω από τοπότητα ορατά από απόσταση που λειτουργούν ως οδηγοί πλοήγησης και φορείς αφηγηματικού περιεχομένου. Η εξερεύνηση αποκαλύπτει αφηγηματικά θραύσματα όχι μόνο μέσω διαλόγων ή αποστολών, αλλά και μέσα από την αρχιτεκτονική και την τοπογραφία.



Εικόνα 34: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), Ο ήρωας και το άλογο του διασχίζουν μία ράχη με χαμηλή βλάστηση, έχοντας μπροστά τους πεδιάδες, δάση και χιονισμένα βουνά· η συνεχής εναλλαγή τοπίων δείχνει πώς η πλοήγηση στον χώρο συνδέεται με την προσωπική διαδρομή αφήγησης του παίκτη.



Εικόνα 35: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), Ο ήρωας στέκεται στην άκρη του βράχου παρατηρώντας μια απέραντη λίμνη, πλαισιωμένη από οροσειρές και δάση· ο ανοιχτός ορίζοντας υπογραμμίζει την ελευθερία περιπλάνησης στον εικονικό κόσμο του *Skyrim*.

Αντίθετα, στα ιαπωνικά παιχνίδια ρόλων (Japanese RPGs – JRPGs), όπως η εμβληματική σειρά *Final Fantasy* (Square Enix, 1987–), ο σχεδιασμός εστιάζει περισσότερο στη γραμμική αφήγηση και στη διαδοχή χωρικών ενοτήτων με έντονη σκηνοθετική ταυτότητα. Οι χώροι λειτουργούν σαν σκηνές θεάτρου, καθοδηγώντας το βλέμμα και την προσοχή του παίκτη, ενώ ενισχύουν την αίσθηση της κλίμακας και της πολιτισμικής ταυτότητας του κόσμου (Barton & Loguidice, 2009, σ. 79).



Εικόνα 36: *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), Από χαμηλή γωνία, ο Cloud κοιτάζει τον επιβλητικό πύργο της Shinra και τα γιγάντια κυλινδρικά κτίρια γύρω του· η σύνθεση υπογραμμίζει την τεράστια κλίμακα της εταιρείας και τη θέση του ήρωα ως μικρής φιγούρας απέναντι στην εξουσία.



Εικόνα 37: *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020), Η πυκνή αγορά του Wall Market γεμίζει την οθόνη με νεοπ επιγραφές, πάγκους και πολύχρωμα φανάρια, δημιουργώντας ένα χαστικό αλλά αναγνωρίσιμο δίκτυο σημείων προσανατολισμού για τον παίκτη.

Στα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Massively Multiplayer Online RPGs – MMORPGs), όπως το *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), ο εικονικός χώρος αποκτά κοινωνική διάσταση: πόλεις, πεδία μάχης και χώροι επιδρομών λειτουργούν ως σημεία συνάντησης, συνεργασίας και ανταγωνισμού (Taylor, 2006, σ. 30–31).

Αξίζει να σημειωθεί πως, παρά τη συστηματική ταξινόμηση των βιντεοπαιχνιδιών σε διακριτές κατηγορίες, στην πράξη τα περισσότερα παιχνίδια συνδυάζουν

στοιχεία από διαφορετικά είδη. Ο Rogers (2014) επισημαίνει ότι η ανάμειξη μηχανισμών και αφηγηματικών εργαλείων οδηγεί στη δημιουργία υβριδικών παιχνιδιών που ξεπερνούν τα παραδοσιακά όρια. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η σειρά του *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007–), η οποία συνδυάζει το stealth gameplay (μηχανισμούς απόκρυψης/αποφυγής εντοπισμού, διαχείριση ορατότητας και θορύβου, καθώς και «σιωπηρή» προσέγγιση στόχων αντί για άμεση σύγκρουση) με το action-adventure πλαίσιο, διαμορφώνοντας έναν υβριδικό τύπο παιχνιδιού όπου ο εικονικός χώρος έχει καθοριστικό ρόλο. Η αναπαράσταση ιστορικών πόλεων – όπως η Φλωρεντία ή το Παρίσι – δεν αποτελεί απλώς αισθητικό υπόβαθρο, αλλά λειτουργεί ως δυναμικό πεδίο δράσης και αφήγησης. Η πόλη μετατρέπεται σε ζωντανό σύστημα, στο οποίο ο παίκτης συνδυάζει ιστορική εξερεύνηση και στρατηγική κίνηση (Aroni, 2019). Μέσω αυτού του μοντέλου, το *Assassin's Creed* προωθεί μια ιδιαίτερη μορφή χωρικής αφήγησης, όπου ο χώρος αφηγείται τόσο την ιστορία του παιχνιδιού όσο και τις ιστορικές περιόδους που αναπαριστά.



035

Εικόνα 38: *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), Θέα από μπαλκόνι με κατεύθυνση προς την Notre-Dame de Paris, η οποία λειτουργεί ως κυρίαρχο τοπόσημο προσανατολισμού και χωρικής ιεράρχησης μέσα στον αστικό ιστό του βιντεοπαιχνιδιού.



Εικόνα 39: *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), Πανοραμική θέα του Παρισιού του 18ου αιώνα, όπου η πόλη λειτουργεί ως πολυεπίπεδο πεδίο πλοήγησης, αναδεικνύοντας τη χωρική κλίμακα και τη σημασία των τοποσημών στη στρατηγική κίνηση του παίκτη.

036



Εικόνα 40: *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), Πανοραμική άποψη των Ανακτόρων των Βερσαλλιών, όπου η μνημειακή κλίμακα, η ασυτήρη γεωμετρία των κήπων και η αξονική οργάνωση του χώρου λειτουργούν ως τοπόσημο, υψηλής αναγνωρισιμότητας και χωρικής ιεράρχησης, υποστηρίζοντας τόσο την πλοήγηση όσο και την ιστορική αφήγηση.



037

Εικόνα 41: Assassin's Creed Unity (Ubisoft, 2014), Σκηνή μαζικής συγκέντρωσης μπροστά στο Ανάκτορο του Λούβρου, όπως αναπαρίσταται στο βιντεοπαιχνίδι. Ο αρχιτεκτονικός χώρος λειτουργεί ως αφηγηματικό πεδίο ενσωματώνοντας το ιστορικό γεγονός της Γαλλικής Επανάστασης στο gameplay και στη χωρική εμπειρία του παίκτη.

Στην περίπτωση του *Dark Souls* (FromSoftware, 2016), το action-RPG αποκτά ιδιαίτερο χαρακτήρα, συνδυάζοντας μηχανισμούς πρόκλησης με αφήγηση και επιρροές από το survival-horror. Ο εικονικός χώρος σχεδιάζεται ως λαβυρινθώδες περιβάλλον, γεμάτο επικίνδυνες διαδρομές, κρυφά περάσματα και κατακόμβες, που δοκιμάζουν τη μνήμη και την ικανότητα προσανατολισμού του παίκτη. Η παρουσία αναγνωρίσιμων τοπόσημων αποκτά κρίσιμο ρόλο στην πλοήγηση, προσφέροντας σημεία αναφοράς σε ένα εχθρικό και ασαφές περιβάλλον (Ye, 2023, σ. 10–11). Το επίπεδο δυσκολίας ενισχύεται από αυτήν τη χωρική δομή: η πρόκληση δεν περιορίζεται στη μάχη, αλλά περιλαμβάνει την ενεργή χαρτογράφηση διαδρομών και τη σύνδεση των τοπόσημων με την αίσθηση προσωπικής προόδου. Έτσι, η αρχιτεκτονική του *Dark Souls* μετατρέπεται σε φορέα αφήγησης, καθώς η κατανόηση του χώρου καθορίζει και την κατανόηση του ίδιου του κόσμου.



Εικόνα 42: *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016), To Cemetery of Ash λειτουργεί ως αρχικό «κατόφλι» του κόσμου, εισάγοντας τον παίκτη στη χωρική και αφηγηματική λογική του παιχνιδιού. Η δοκιμασία με την οποία έρχεται αντιμετώπιση σηματοδοτεί την αναγνωρίση του παίκτη ως αξίου να προχωρήσει προς τη πόλη Lothric.



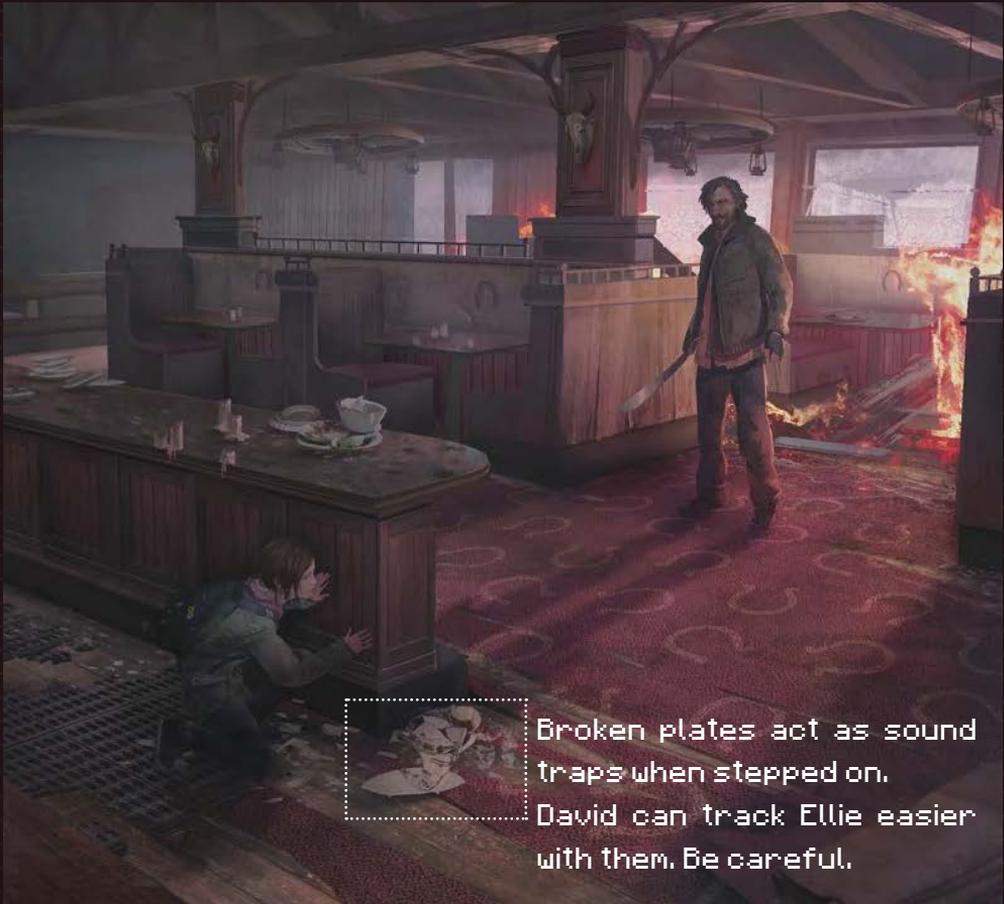
Εικόνα 43: *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016), Το Lothric Castle αποτελεί σημαντική τοποθεσία του παιχνιδιού όπου κορυφώνεται η χωρική και αφηγηματική πορεία. Το ερειπωμένο κάστρο λειτουργεί ως σκηνικό τελικής δοκιμασίας, ενσωματώνοντας την παρακμή και την απώλεια στο ίδιο το αρχιτεκτονικό τοπίο.



Εικόνα 44: *Dark Souls III* (FromSoftware, 2016), Η πόλη Irithyll of the Boreal Valley αποτελεί μη προαιρετικό κόμβο προόδου της ιστορίας. Η μνημειακή γοτθική αρχιτεκτονική, το αιώνιο φεγγάρι και ο κεντρικός καθεδρικός ναός λειτουργούν ως ισχυρά τοπόσημα προσανατολισμού.

Τα παραδείγματα αυτά δείχνουν πως τα όρια μεταξύ των ειδών δεν είναι απολύτως σαφή. Ο ίδιος σχεδιαστικός μηχανισμός – όπως ένα σύστημα κάλυψης, ένας πύργος ως τοπόσημο – μπορεί να εξυπηρετεί διαφορετικούς σκοπούς, ανάλογα με το πλαίσιο κάθε παιχνιδιού. Η μελέτη των βασικών εννοιών και σχεδιαστικών αρχών στα βιντεοπαιχνίδια δείχνει ότι ο εικονικός χώρος δεν λειτουργεί απλώς ως σκηνικό δράσης, αλλά ως ένα πολυεπίπεδο σύστημα όπου συνυπάρχουν μηχανισμοί πλοήγησης, αφήγησης και αλληλεπίδρασης. Από την επιλογή της οπτικής γωνίας και την οργάνωση του περιβάλλοντος, μέχρι την κατασκευή των κανόνων, κάθε σχεδιαστική απόφαση επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αντιλαμβάνεται και βιώνει τον κόσμο του παιχνιδιού. Οι αρχές αυτές, συνδεδεμένες με τη συστημική σκέψη και τη χωρική αρχιτεκτονική, αποτελούν τη θεωρητική βάση για την κατανόηση της εξέλιξης των βιντεοπαιχνιδιών, όπως θα παρουσιαστεί στο επόμενο κεφάλαιο.

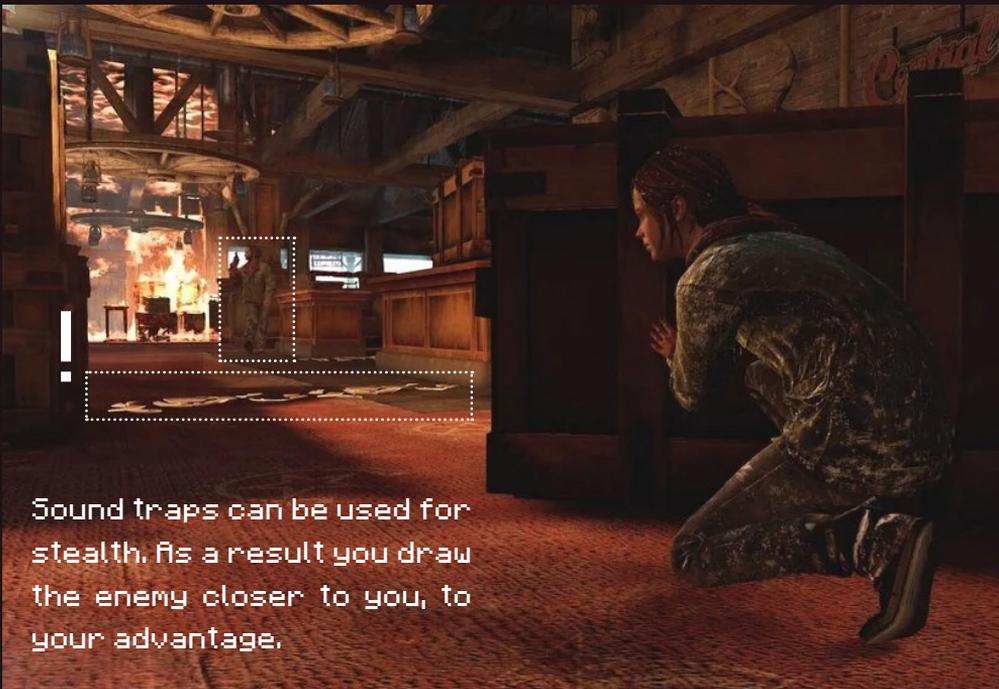
040



Εικόνα 45: *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), Concept art ενός εσωτερικού χώρου ο οποίος μετατρέπεται σε πεδίο μάχης και επιβίωσης, με τη χωρική διάταξη, τον φωτισμό και τα εμπόδια να καθοδηγούν τη σιωπηρή πλοήγηση του παίκτη.



Εικόνα 46: *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), Το τελικό αποτέλεσμα, στα χέρια του παίκτη πλέον, ένας χώρος που δεν απεικονίζεται απλώς, αλλά ενεργοποιείται ως μηχανισμός λήψης αποφάσεων και σύγκρουσης.



Εικόνα 47: *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), Στο τελικό παιχνίδι, αυτά τα αφηρημένα χωρικά εργαλεία μεταφράζονται σε μηχανισμούς stealth (απόκρυψης/αποφυγής εντοπισμού κτλ.) , όπου η πλοήγηση και η επιβίωση του παίκτη προκύπτουν άμεσα από τη χωρική οργάνωση.

Από το Pixel στην Ποδη

Η Ιστορική Εξέλιξη των Video Games και της Διαμόρφωσης των Εικονικών τους Κόσμων

2.1 Πρώτα Πειράματα και η Επανάσταση των Arcade

Αφού ορίστηκαν οι βασικές έννοιες του εικονικού σχεδιασμού, είναι σημαντικό να εξεταστεί η ιστορική τους εξέλιξη. Η πορεία των βιντεοπαιχνιδιών αντανακλά τεχνολογικές καινοτομίες αλλά και αλλαγές στον τρόπο με τον οποίο ο χώρος σχεδιάζεται και βιώνεται. Από τα δισδιάστατα περιβάλλοντα έως τα σύγχρονα τρισδιάστατα open worlds, διακρίνεται μια σταδιακή εμπάθυνση στη λειτουργική και αφηγηματική σημασία του χώρου. Η ενότητα εξετάζει αυτήν τη μετάβαση, ώστε να γίνει κατανοητό πώς ο εικονικός χώρος αναδύθηκε και μετασχηματίστηκε με τον χρόνο.

Τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια δημιουργήθηκαν σε μεταπολεμικούς υπολογιστές, σχεδιασμένους κυρίως για στρατιωτικές εφαρμογές. Ένα από τα πρώτα παραδείγματα είναι το *Tennis for Two* (1958), του φυσικού William Higinbotham: μια απλή προσομοίωση τένις δύο παικτών, κατασκευασμένη για αναλογικό υπολογιστή. Η απεικόνιση ήταν στοιχειώδης – μια γραμμή για το γήπεδο και δύο σημεία για τους παίκτες – χωρίς προοπτική ή βάθος. Τα γραφικά λειτουργικά, περισσότερο θύμιζαν τεχνική προσομοίωση παρά εικονικό κόσμο.



043

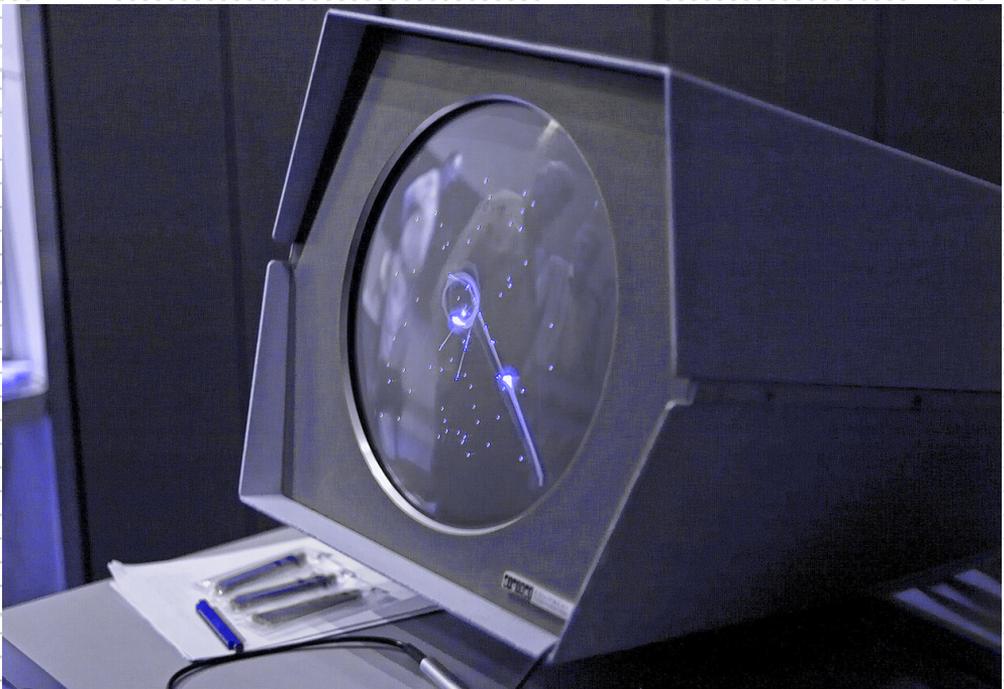
Εικόνα 48: Οθόνη καθοδικού σωλήνα (oscilloscope) του αναλογικού υπολογιστή που χρησιμοποιήθηκε για το *Tennis for Two* (1958), όπου η οπτική αναπαράσταση περιορίζεται σε μία γραμμική γεωμετρία χωρίς βάθος ή προοπτική, και μαρτυρά τον πρωτόλειο χαρακτήρα των πρώιμων βιντεοπαιχνιδιών.

Με την είσοδο των υπολογιστών στα πανεπιστήμια, εμφανίζονται πιο σύνθετα παραδείγματα όπως το *Spacewar!* (MIT, 1962): ένα δισδιάστατο διαστημικό πεδίο με ήλιο στο κέντρο, που επηρέαζε με βαρύτητα τις τροχιές των σκαφών. Η κίνηση με βάση την αδράνεια και την βαρύτητα μετέτρεψε τον χώρο σε λειτουργικό, διαδραστικό περιβάλλον. Συνολικά, τα πρώιμα αυτά παιχνίδια χρησιμοποιούσαν απλοποιημένους δισδιάστατους χώρους με περιορισμένο αφηγηματικό βάθος, όπου ο χώρος λειτουργούσε κυρίως ως υπόβαθρο της δράσης.



Εικόνα 49: Οθόνη του υπολογιστή PDP-1 με το *Spacewar!* (MIT, 1962) στο Computer History Museum το 2007.

044



Εικόνα 50: Οθόνη του υπολογιστή PDP-1 με το *Spacewar!* (MIT, 1962) στο Computer History Museum το 2007.

Μέχρι τη δεκαετία του 1970, η εμπορική εφαρμογή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πήρε τη μορφή των arcade: αυτόνομων μονάδων ψυχαγωγίας με κερματοδέκτες. Το *Pong* (Atari, 1972) διατήρησε την απλότητα του δισδιάστατου χώρου – ένα «γήπεδο» με σαφή όρια, όπου ο χώρος λειτουργούσε ως πλαίσιο κανόνων και όχι ως εμπειρικό περιβάλλον. Αποτελεί ένα από τα πιο εμβληματικά παιχνίδια της εποχής και σηματοδότησε την απαρχή της ανάπτυξης της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών (O’Driscoll, 2022).

3-73

THE NEWEST ² PLAYER
VIDEO SKILL GAME

PONG

from ATARI CORPORATION
SYZYGY ENGINEERED

The Team That Pioneered Video Technology

FEATURES

- STRIKING Attract Mode
- Ball Serves Automatically
- Realistic Sounds of Ball Bouncing, Striking Paddle
- Simple to Operate Controls
- ALL SOLID STATE TV and Components for Long, Rugged Life
- ONE YEAR COMPUTER WARRANTY
- Proven HIGH PROFITS in Location After Location
- Low Key Cabinet, Suitable for Sophisticated Locations
- 25¢ per play



THIS GAME IS AVAILABLE FROM YOUR LOCAL DISTRIBUTOR

Manufactured by
ATARI, INC.
2962 SCOTT BLVD.
SANTA CLARA, CA.
95050

Maximum Dimensions:
WIDTH - 26"
HEIGHT - 80"
DEPTH - 24"
SHIPPING WEIGHT:
150 Lb.

Εικόνα 51: Διαφημιστικό φυλλάδιο για το βιντεοπαιχνίδι *Pong* (Atari, 1972), το οποίο αποτελεί το πρώτο εμπορικά επιτυχημένο arcade βιντεοπαιχνίδι.



Εικόνα 52: Η μεταφορά του *Pong* (Atari, 1972) από τα arcade στον οικιακό χώρο ανέδειξε τη μετάβαση του βιντεοπαιχνιδιού σε καθημερινή μορφή ψυχαγωγίας, διατηρώντας την απλότητα της χωρικής οργάνωσης και τη γραμμική λογική του gameplay.

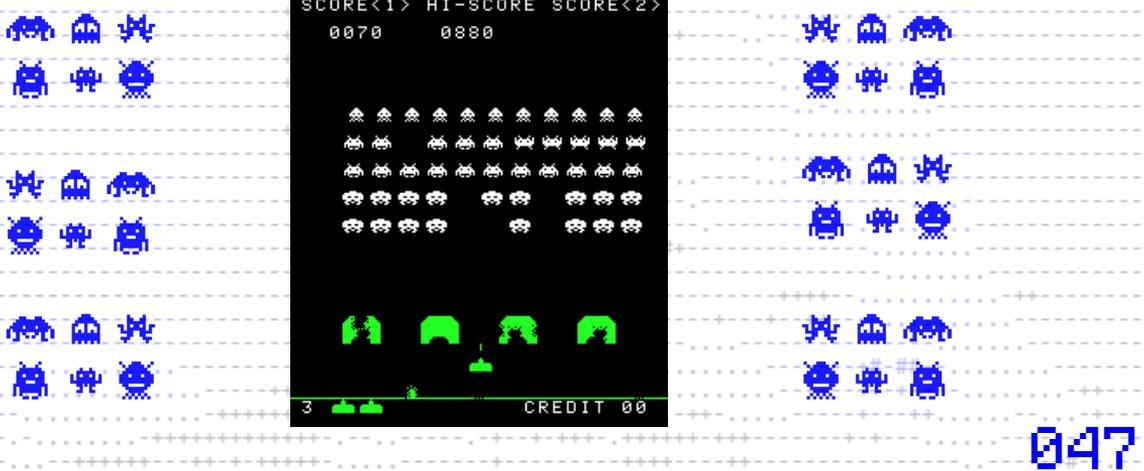
046

Το *Maze War* (1973–74), συχνά αναφερόμενο ως το πρώτο first-person shooter (FPS), εισήγαγε δύο καινοτομίες: την οπτική πρώτου προσώπου και την ψευδαίσθηση τρισδιάστατου χώρου. Ο λιτός λαβύρινθός του, παρότι χωρίς υφές ή διακοσμητικά στοιχεία, παρείχε προοπτική πλοήγηση, στρατηγικές επιλογές και ενίσχυση της χωρικής μνήμης. Η τοποθέτηση της «κάμερας» στο βλέμμα του παίκτη εγκαινίασε μια νέα εμπειρία εμπύθισης και πλοήγησης (Olivetti, 2012).



Εικόνα 53: Εκτέλεση του *Maze War* (1973–74), σε υπολογιστή Imlac PDS-1. Πρώιμη υλοποίηση τρισδιάστατης πλοήγησης σε οπτική πρώτου προσώπου, όπου ο εικονικός λαβύρινθος αποδίδεται μέσω γραμμικής προοπτικής, εισάγει την δυνατότητα της εμπειρίας «μέσα στον χώρο».

Το 1978, το *Space Invaders* (Taito) σηματοδότησε την αρχή της «χρυσής εποχής» των arcade και καθιέρωσε τα action-shooters. Η σκηνή οργανώνεται σε τρία επίπεδα (εχθροί – πεδίο μάχης – παίκτης), ενώ η σταδιακή κάθοδος των εχθρών συμπιέζει τον χώρο και δημιουργεί πίεση. Ακολούθησε το *Asteroids* (Atari, 1979), που διεύρυνε την αντίληψη του εικονικού χώρου: με το wrap-around effect ο χώρος αποκτά κυκλικότητα και ψευδαίσθηση απεραντοσύνης, ενώ η κίνηση του σκάφους, που ελέγχεται από τον παίκτη, υπακούει σε αδράνεια, απαιτώντας στρατηγική πλοήγηση και συνεχή προσαρμογή (Brown, 2013).



Εικόνα 54: Ο εικονικός χώρος του *Space Invaders* (Taito, 1978) οργανώνεται σε τρία κατακόρυφα επίπεδα –εχθροί, πεδίο μάχης και θέση του παίκτη – μετατρέποντας τον διδιάστατο χώρο σε σύστημα χρονικά μεταβαλλόμενης πίεσης, όπου η καθοδική κίνηση των αντιπάλων συγκροτεί έναν μηχανισμό έντασης και ρυθμού.



Εικόνα 55: *Asteroids* (Atari, 1979), Κυκλικός, απέραντος χώρος χωρίς όρια, όπου η αδράνεια και το wrap-around effect καθιστούν την πλοήγηση κεντρικό στοιχείο της εμπειρίας.

2.2 Η Άνοδος της Οικιακής Κονσόλας και τα Παιχνίδια Πλατφόρμας

Η δεκαετία του 1980 αποτέλεσε σημείο καμπής για τα βιντεοπαιχνίδια, με τεχνολογική πρόοδο, ανάδυση νέων ειδών και την εισαγωγή αρχών χωρικού σχεδιασμού στους εικονικούς κόσμους. Η κυκλοφορία οικιακών κονσολών, κυρίως του NES (Nintendo Entertainment System), έκανε τα παιχνίδια προσβάσιμα σε ευρύτερο κοινό (Kohler, 2010), ενισχύοντας την ανάπτυξη ιστορικών τίτλων όπως *Super Mario Bros.* και *The Legend of Zelda*, που καθόρισαν την κουλτούρα του gaming (Paumgartner, 2010, σ. 1).



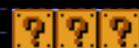
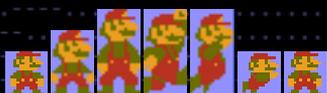
Εικόνα 56: Κονσόλα παιχνιδιών Nintendo Entertainment System με χειριστήριο, (1985-1995).

Αναλυτικότερα, το *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) αποτέλεσε το πιο καθοριστικό δείγμα των platformers, εισάγοντας μια χωρική λογική που επηρέασε ολόκληρη τη βιομηχανία. Τα παιχνίδια πλατφόρμας βασίζονται στην κίνηση με εμπόδια και εχθρούς, απαιτώντας άλματα, συγχρονισμό και χωρική εκτίμηση. Στο *Super Mario Bros.*, ο δισδιάστατος κόσμος οργανώνεται σε γραμμικά, με πλευρική κύλιση (side-scrolling) επίπεδα δυσκολίας (πίστες), με τον παίκτη να κινείται κυρίως οριζόντια αλλά και κατακόρυφα, μέσω σωλήνων, σκαλών και αιωρούμενων πλατφορμών, ώστε να φτάσει στον τελικό στόχο (Jones, 1985, σ. 3). Παράλληλα, Ο χώρος ήταν λειτουργικά οργανωμένος και αφηγηματικά φορτισμένος: οι σωλήνες έκρυβαν μυστικές διαδρομές, τα κάστρα σηματοδοτούσαν το τέλος κάθε κόσμου, ενώ οι έντονες χρωματικές αντιθέσεις διευκόλυναν την πλοήγηση. Κάθε στοιχείο συνδύαζε αισθητική, λειτουργία και αφήγηση (Jones, 1985, σ. 21-22).

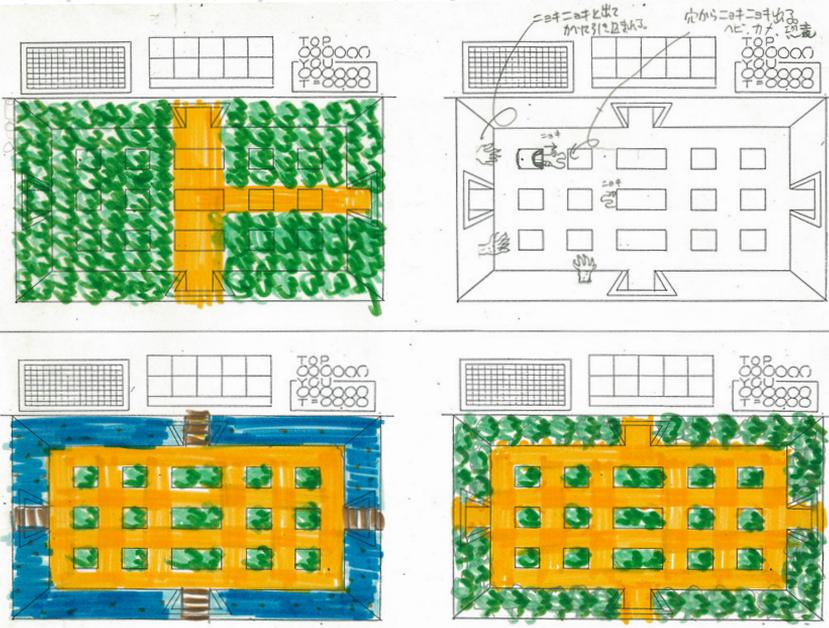
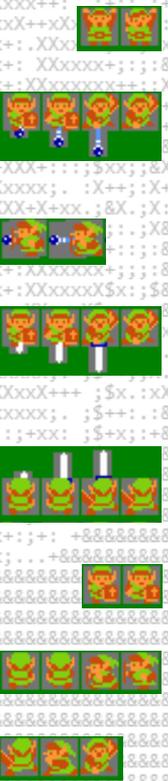


Εικόνα 57: *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), Το δισδιάστατο περιβάλλον πλευρικής κύλισης (side-scrolling) του βιντεοπαιχνιδιού, όπου η κίνηση οργανώνεται σε πλατφόρμες με άλματα και εμπόδια, απαιτώντας συνεχή χωρική εκτίμηση και συγχρονισμό.

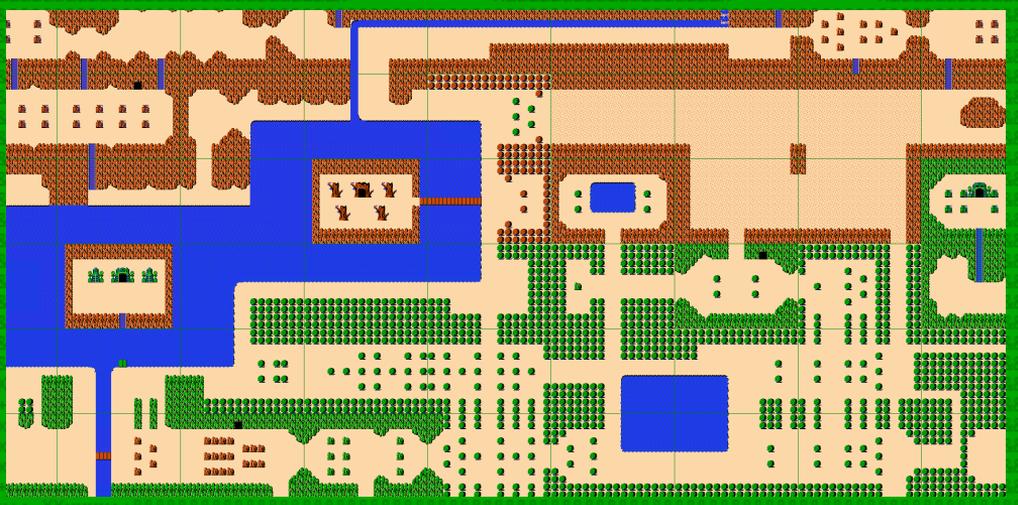
Αξίζει να γίνει αναφορά στο *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), έναν από τους πιο επιδραστικούς τίτλους στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών, που θεμελίωσε το είδος των action-adventure (Kohler, 2016, σ. 45). Το παιχνίδι εισήγαγε την έννοια της ανοιχτής εξερεύνησης (open-world exploration), αντικαθιστώντας τη γραμμική πρόοδο με έναν συνεχή, δισδιάστατο κόσμο – το βασίλειο της Hyrule – όπου ο παίκτης κινούνται ελεύθερα, ανακαλύπτοντας σταδιακά τον κόσμο, χωρίς προκαθορισμένη πορεία. Ο παίκτης αναπτύσσει νοητική χαρτογράφηση, βιώνοντας τον χώρο μέσα από την παρατήρηση και την αλληλεπίδραση (Sheff, 1994). Παρά τα 8-bit γραφικά, η χρήση επαναλαμβανόμενων μοτίβων και χρωμάτων επιτρέπει αναγνώριση και εξοικείωση. Επιπλέον, η εισαγωγή του συστήματος αποθήκευσης προόδου (battery backup save system) επέτρεψε πιο



σύνθετες και εκτενείς αφηγήσεις, χωρίς την ανάγκη επανεκκίνησης (Future PLC, 2023, σ. 11, Linneman, 2019).



Εικόνα 58: Προσέγδια της Nintendo για τον εικονικό κόσμο του *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), που αποτυπώνουν τη λογική της χωρικής οργάνωσης της Hyrule: διακριτές περιοχές, διαδρομές και κόμβοι εξερεύνησης, σχεδιασμένοι ώστε να ενθαρρύνουν τη μη γραμμική πλοήγηση, τη σταδιακή αποκάλυψη του χώρου και τη γνωστική χαρτογράφηση από τον παίκτη.



Εικόνα 59: *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), Απόσπασμα του συνολικού χάρτη του βασιλείου της Hyrule, που αποτυπώνει τη μη γραμμική, ανοιχτή δομή του κόσμου και τη σύνδεση διακριτών περιοχών μέσω χωρικών περασμάτων και τοποσήμων.



Στην ίδια δεκαετία, το *Castlevania* (Konami, 1986) εισήγαγε μια σκοτεινή αισθητική στον χώρο των platformers, μεταφέροντας τους παίκτες στο γοτθικό κάστρο του Κόμη Δράκουλα (David, 2023). Σε αντίθεση με την ανοιχτή δομή του *Zelda*, ο κόσμος είναι γραμμικός, οργανωμένος σε στάδια με κάθετη και οριζόντια πλοήγηση. Πέτρινοι διάδρομοι, γοτθικές αίθουσες και μυστικά δωμάτια συγκροτούν έναν σκηνικό-λαβύρινθο. Η ατμόσφαιρα ενισχύεται από σκοτεινές παλέτες και λεπτομερή 8-bit γραφικά (κηροπήγια, σκελετοί, αλυσίδες), προσδίδοντας στον χώρο αφηγηματικό βάρος.

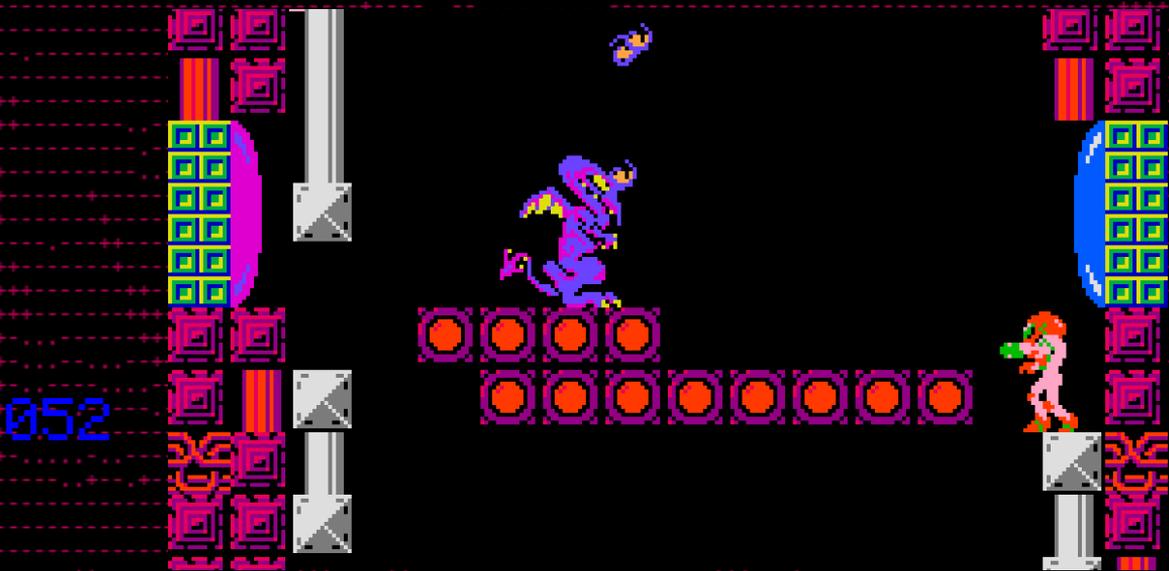


Εικόνα 60: Τελική πίστα από το *Castlevania* (Konami για Famicom Disk System, 1986). Ο γραμμικός, διδιάστατος σχεδιασμός της πίστας και η γοτθική αρχιτεκτονική του κάστρου συγκροτούν έναν σκοτεινό, σκηνοθετημένο χώρο έντασης και κάθετης πλοήγησης.



Εικόνα 61: *Castlevania* (Konami για Famicom Disk System, 1986), Εξωτερική άποψη του κάστρου, όπου η περιορισμένη χρωματική παλέτα και οι έντονες σιλουέτες συγκροτούν μια ατμόσφαιρα τρόμου. Το περιβάλλον λειτουργεί ως οπτικό προοίμιο της τελικής αναμέτρησης, ενισχύοντας την αίσθηση απειλής και μυστηρίου μέσα από τον διδιάστατο, θεατρικό σχεδιασμό του χώρου.

Το *Metroid* (Nintendo, 1986) ανανέωσε τη φόρμα του platformer, ενσωματώνοντας μη γραμμική εξερεύνηση στον λαβυρινθώδη κόσμο του πλανήτη Zebes (Thomas, 2007). Η πλοήγηση εξαρτάται από την απόκτηση νέων ικανοτήτων (power-ups), που ξεκλειδώνουν πρόσβαση σε κρυφές περιοχές (Nitsche, 2008, σ. 48). Η εχθρική αισθητική – ψυχρές παλέτες, βιομηχανικά και εξωγήινα περιβάλλοντα – ενισχύει την αίσθηση απομόνωσης. Το *Metroid* καθιέρωσε τον εικονικό κόσμο ως «παζλ», με έμφαση στη μνήμη, την επιστροφή σε προηγούμενες περιοχές (backtracking) και τη χωρική χαρτογράφηση ως βασικά στοιχεία της εμπειρίας.



Εικόνα 62: *Metroid* (Nintendo για Famicom Disk System, 1986). Ο διαδιάστατος αλλά μη γραμμικός κόσμος του πλανήτη Zebes συγκροτεί έναν διασυνδεδεμένο λαβύρινθο, στον οποίο η πρόοδος του παίκτη εξαρτάται άμεσα από την απόκτηση ικανοτήτων και την επανεξερεύνηση στον χώρο.

Το 1987 κυκλοφόρησαν τίτλοι που επηρέασαν καθοριστικά τον χωρικό σχεδιασμό στα βιντεοπαιχνίδια. Το *Mega Man* (Capcom, 1987) διαφοροποιήθηκε από τα συμβατικά platformers, επιτρέποντας μη γραμμική επιλογή σταδίων (Speer & Nutt, 2003). Ο παίκτης μπορούσε να επιλέξει τη σειρά με την οποία θα αντιμετώπιζε τους λεγόμενους Robot Masters, δηλαδή ισχυρούς εχθρούς (bosses) κάθε επιπέδου, που λειτουργούν ως σημεία ολοκλήρωσης μιας χωρικής διαδρομής. Μετά την ήττα τους, ο παίκτης αποκτούσε ένα νέο όπλο, σχεδιασμένο ώστε να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό απέναντι σε κάποιον άλλο αντίπαλο. Τα επίπεδα οργανώνονταν σύμφωνα με τη θεματική ταυτότητα κάθε boss (φωτιά, πάγος, ηλεκτρισμός κτλ.), μετατρέποντας την αρχιτεκτονική του χώρου σε αφηγηματικό και λειτουργικό φορέα. Με τον τρόπο αυτό, ο χώρος συνδέθηκε άμεσα με το



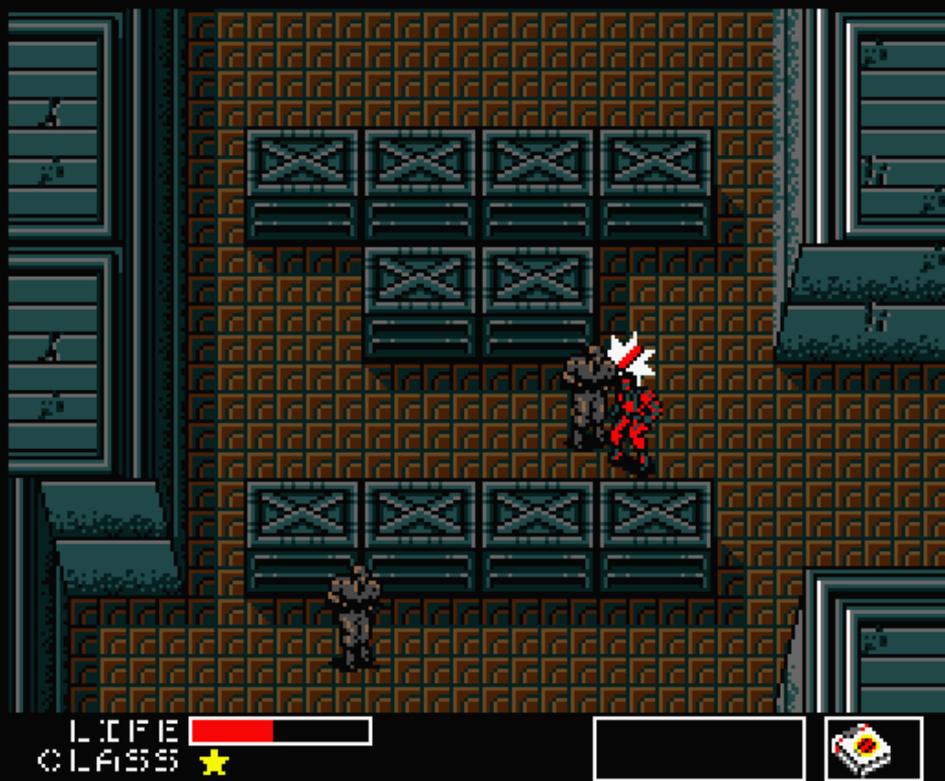
gameplay και την πρόοδο του παίκτη, ανοίγοντας τον δρόμο για πιο συνεκτικά και στρατηγικά οργανωμένα platformers.



Εικόνα 63: Στιγμιότυπα από τους διαφορετικούς κόσμους του *Mega Man* (Capcom για Nintendo, 1987), όπου κάθε επίπεδο διαμορφώνεται ως θεματικός και λειτουργικός χώρος συνδεδεμένος με τον αντίστοιχο Robot Master. Η μη γραμμική επιλογή σταδίων και η απόκτηση νέων ικανοτήτων μετατρέπουν τον εικονικό χώρο σε σύστημα στρατηγικών αποφάσεων και γνωστικής χαρτογράφησης.

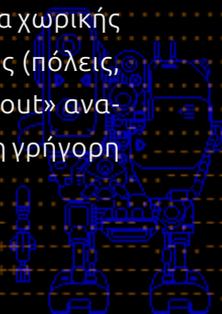


Το *Metal Gear* (Konami, 1987) εισήγαγε το stealth gameplay σε προβολή top-down (προοπτική κάτοψη), μετατοπίζοντας την έμφαση από τη μάχη στην απόκρυψη (Patterson, 2009). Ο εικονικός χώρος σχεδιάστηκε γύρω από μηχανισμούς επιτήρησης – φρουρούς, κάμερες, στενούς διαδρόμους – και κάθε στοιχείο (κουτιά, πόρτες) απέκτησε στρατηγικό και αφηγηματικό ρόλο. Ο ήρωας Solid Snake βασιζόταν στη διακριτικότητα, ενώ ο ίδιος ο χώρος απέπνεε την αίσθηση του ελέγχου.



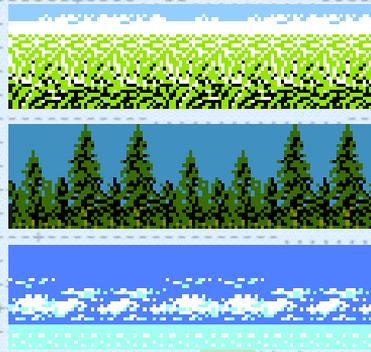
Εικόνα 64: *Metal Gear* (Konami, 1987). Ο εικονικός χώρος σχεδιάζεται ως σύστημα επιτήρησης και απόκρυψης. Η top-down προοπτική και οι στενοί διάδρομοι μετατρέπουν την πλοήγηση σε “puzzle-stealth”, απαιτώντας από τον παίκτη στρατηγική ανάγνωση του χώρου, αξιοποίηση τυφλών σημείων και αποφυγή άμεσης σύγκρουσης.

Την ίδια χρονιά, το *Final Fantasy* (Square, 1987) θεμελίωσε το είδος των ιαπωνικών RPGs (JRPGs). Ο εικονικός του κόσμος οργανώθηκε σε δύο επίπεδα χωρικής κλίμακας: τον overworld (παγκόσμιο χάρτη) και τους τοπικούς χώρους (πόλεις, μπουντρούμια). Ο παγκόσμιος χάρτης λειτουργούσε ως μια «zoomed-out» αναπαράσταση του κόσμου, συμπυκνώνοντας το τοπίο και επιτρέποντας τη γρήγορη



μετακίνηση και τον γεωγραφικό προσανατολισμό, ενώ οι τοπικοί χώροι αποτελούσαν τη «zoomed-in» εκδοχή του ίδιου κόσμου, όπου η κλίμακα μεγάλωνε και ο χώρος αποκτούσε λεπτομέρεια, αφήγηση και λειτουργικό βάθος.

Παρά την οπτική απλότητα, το παιχνίδι αξιοποίησε γεωμετρικά μοτίβα, γραπτό διάλογο, cutscenes και τη μουσική του Nobuo Uematsu για να προσδώσει συναισθηματική βαρύτητα και αφηγηματική συνέπεια. Ακόμη και το turn-based battle system – ένα σύστημα μάχης όπου οι ενέργειες των χαρακτήρων εκτελούνται διαδοχικά σε προκαθορισμένους γύρους – λειτούργησε ως μέρος της αφηγηματικής χωροθέτησης.

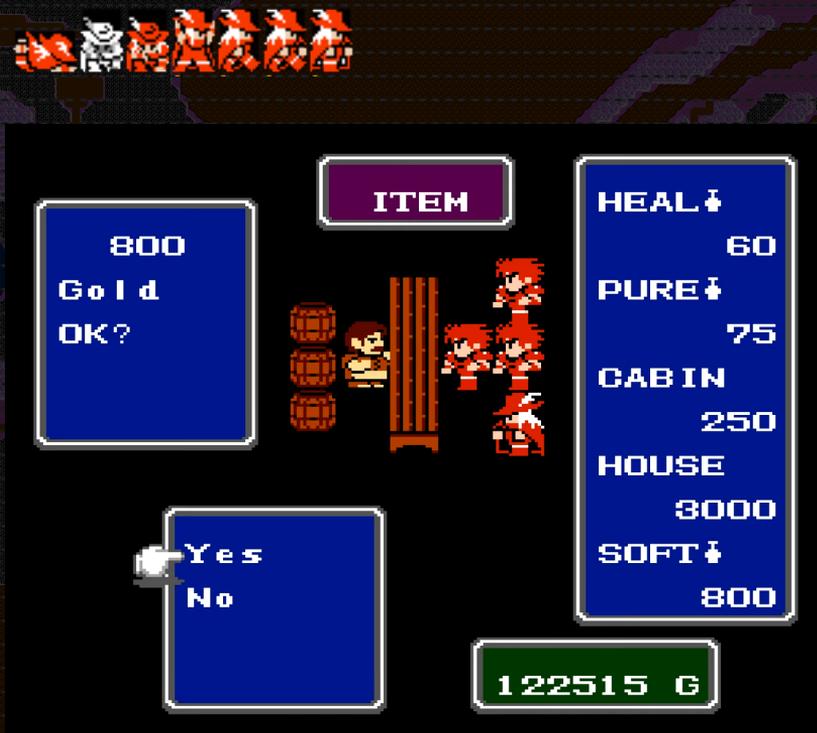


Εικόνα 65: Απόσπασμα από τον παγκόσμιο χάρτη (overworld) του *Final Fantasy* (Square, 1987), ο οποίος λειτουργεί ως «zoomed-out» αναπαράσταση του εικονικού κόσμου. Η αφαιρετική απεικόνιση βουνών, θαλασσών και οικισμών συμπυκνώνει τη γεωγραφία σε ένα συνεχές σύνολο, προσφέροντας προσανατολισμό, αίσθηση κλίμακας και ελευθερία εξερεύνησης.

055



Εικόνα 66: Απόσπασμα από τοπικό χώρο (zoomed-in εκδοχή του κόσμου) στο *Final Fantasy* (Square, 1987), όπου η κλίμακα μεταβάλλεται και ο χώρος αποκτά λεπτομέρεια και λειτουργικό βάθος. Ο οικισμός λειτουργεί ως αφηγηματικός και κοινωνικός κόμβος, μέσω της αλληλεπίδρασης με NPCs (Non-Player Characters, χαρακτήρες που δεν ελέγχονται από τον παίκτη και μεταφέρουν πληροφορίες, αποστολές ή στοιχεία της αφήγησης), ενισχύοντας τη σχέση εξερεύνησης και ιστορίας.



Εικόνα 67: Εσωτερικός χώρος καταστήματος σε πόλη στο *Final Fantasy* (Square, 1987), γεωμετρικά απλοποιημένη αρχιτεκτονική και ορθοκανονική οργάνωση που λειτουργούν ως αφηγηματικό πλαίσιο κοινωνικής αλληλεπίδρασης και οικονομίας του κόσμου.

056



Εικόνα 68: Turn-based μάχη στο *Final Fantasy* (Square, 1987), η σύγκρουση ως χωρική και αφηγηματική «σκηνή», όπου η στρατηγική, ο ρυθμός και η μουσική ενισχύουν τη δραματικότητα του εικονικού κόσμου.





2.3 Η Καινοτομία των Τρισδιάστατων Κόσμων

Μέχρι τη δεκαετία του 1990, η εξέλιξη των δισδιάστατων γραφικών είχε ήδη φέρει επανάσταση στο level design δηλαδή στον σχεδιασμό των επιπέδων του παιχνιδιού ως οργανωμένων χωρικών ενοτήτων που καθορίζουν τη ροή, τη δυσκολία, την πλοήγηση και τον ρυθμό της εμπειρίας του παίκτη. Ωστόσο, η μετάβαση σε τρισδιάστατα, δυναμικά περιβάλλοντα άλλαξε ριζικά την εμπειρία της εμπύθισης: ο παίκτης δεν κινούνταν πλέον σε επίπεδες επιφάνειες, αλλά καλούνταν να διαχειριστεί όγκο, βάθος, προοπτική και προσανατολισμό μέσα σε έναν ολοκληρωμένο τρισδιάστατο κόσμο.

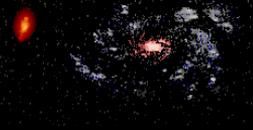
Το *DOOM* (id Software, 1993) έκανε δημοφιλές το είδος των FPS, θέτοντας νέα πρότυπα για τα γραφικά και το gameplay (Brown, 2013). Παρά την εντύπωση πλήρους 3D, χρησιμοποιεί τεχνική 2.5D – περιορισμένη τρίτη διάσταση με κίνηση σε δύο άξονες (Nitsche, 2008, σ. 111). Οι παίκτες περιηγούνται σε λαβυρινθώδεις διαδρόμους και αλληλεπιδρούν με κρυφές πόρτες, αίθουσες μάχης και εχθρούς. Η αρχιτεκτονική του παιχνιδιού συνδυάζει βιομηχανική αισθητική με επιστημονική φαντασία και στρατιωτικά μοτίβα. Ο σχεδιασμός βασίζεται σε έντονες εναλλαγές: στενοί διάδρομοι διαδέχονται ανοιχτούς χώρους, γωνίες κρύβουν κινδύνους, ενώ τα μυστικά δωμάτια ενισχύουν την εξερεύνηση. Η χωρική σύνθεση εντείνει τη δράση και ενεργοποιεί την μνήμη, και απαιτεί στρατηγική και γρήγορες αντιδράσεις – με την αρχιτεκτονική να λειτουργεί ως βασικός ρυθμιστής του gameplay (Newman, 2004, σ. 122).



057



Εικόνα 69: *DOOM* (id Software, 1993), Εσωτερικός 2.5D χώρος που συνδυάζει στενούς διαδρόμους και ανοιχτές αίθουσες μάχης, οργανωμένη ώστε να ελέγχει τον ρυθμό, την ένταση και τη στρατηγική πλοήγηση του παίκτη.

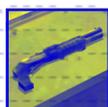
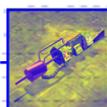
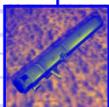


Το *Half-Life* (Valve, 1998) αναβάθμισε τα FPS, εφαρμόζοντας συστηματικά την περιβαλλοντική αφήγηση ως βασικό μηχανισμό σχεδιασμού. Σε αντίθεση με προηγούμενους τίτλους, όπου η ιστορία μεταδιδόταν κυρίως μέσω κειμένου ή cutscenes, εδώ η αφήγηση ενσωματώνεται στον ίδιο τον χώρο. Ο χωρικός σχεδιασμός δημιουργεί ατμόσφαιρα έντασης και μυστηρίου, παρασύροντας τον παίκτη σταδιακά στον κόσμο του παιχνιδιού (Salen & Zimmerman, 2004, σ. 20). Εργαστήρια, σπηλιές, εγκαταλελειμμένες εγκαταστάσεις λειτουργούν ως αφηγηματικά μέσα: ένα σπασμένο τζάμι, μια διαρροή ή η θέση που έχουν τα πτώματα επιστημόνων είναι σημεία στο χώρο που ο παίκτης καλείται να ερμηνεύσει. Το παιχνίδι συνδύασε χώρο και αφήγηση σε μια εμπειρία όπου ο εικονικός κόσμος γίνεται φορέας νοήματος. Σε αυτό το πλαίσιο, τα τοπία αποκτούν πλέον όλο και περισσότερη σημασία, στην καθοδήγηση του παίκτη ενισχύοντας την κατανόηση του εικονικού κόσμου μέσα στον οποίο βρίσκεται – στοιχείο που αναλύεται περαιτέρω στο επόμενο κεφάλαιο (Antonon, 2012, σ. 175).



Εικόνα 70: *Half-Life* (Valve, 1998), Χώροι όπως η καντίνα και οι εγκαταστάσεις προσωπικού αξιοποιούνται στην περιβαλλοντική αφήγηση: ίχνη καταστροφής, εγκατάλειψης και βίας μετατρέπουν έναν οικείο λειτουργικό χώρο σε αφηγηματικό τεκμήριο.

Τα *DOOM* και *Half-Life* αποτέλεσαν πρότυπα για τα μεταγενέστερα FPS, καθορίζοντας όχι μόνο το gameplay, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αντιλαμβάνεται και βιώνει τον εικονικό χώρο. Η έμφαση στον ρυθμό, την αφήγηση μέσω χωρικής οργάνωσης και την ελευθερία πλοήγησης εισήγαγε μια νέα «γλώσσα» σχεδιασμού, όπου παράγοντες όπως η αναλογία, η τρισδιάστατη απόδοση και ο βαθμός λεπτομέρειας (Level of Detail) απέκτησαν κομβική σημασία.





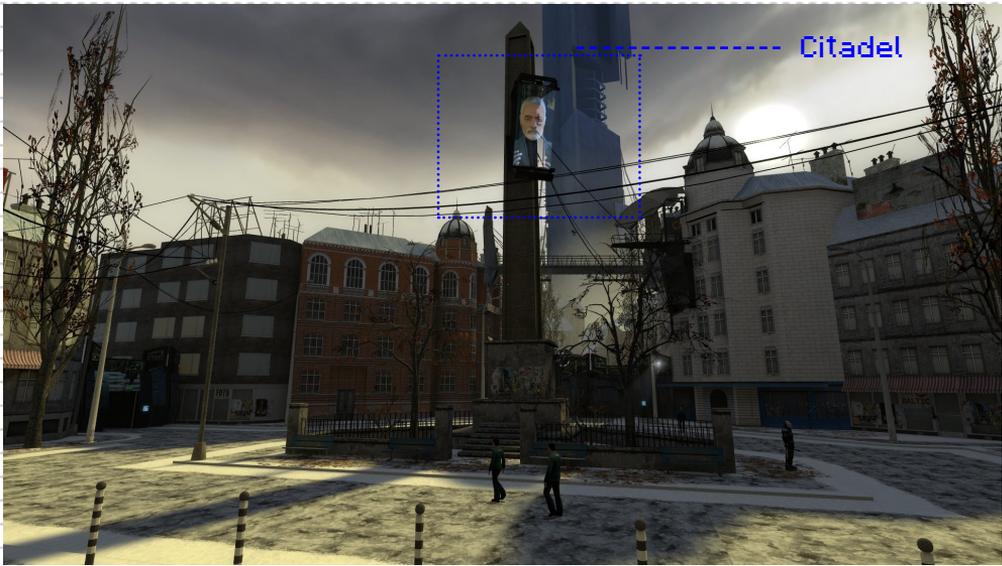
Εικόνα 71: *Half-Life* (Valve, 1998), Ο στενός βιομηχανικός διάδρομος λειτουργεί ως πεδίο έντασης και αιφνιδιασμού, όπου η γραμμική γεωμετρία ενισχύει την ένταση της σύγκρουσης.

Η δεύτερη έκδοση του *Half-Life*, το *Half-Life 2* (2004), εισήγαγε μεγαλύτερη τεχνική αρτιότητα, βάθος και ποιότητα στον σχεδιασμό περιβαλλόντων, εγκαινιάζοντας μια νέα εποχή για τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Η έμφαση στον ρεαλισμό, την αφήγηση και την εμπύθιση εδραίωσε τη σημασία των εικονικών περιβαλλόντων ως βασικό παράγοντα της εμπειρίας του παίκτη (Buyukbaykal, 2020, σ. 17).

Κεντρικό σκηνικό, η City 17, ισορροπεί ανάμεσα στον ρεαλισμό και τη δυστοπική υπερβολή: πολυώροφα κτίρια, αυλές και υπόγειες διαδρομές παραπέμπουν σε μετασοβιετικές πόλεις της Ανατολικής Ευρώπης, όπως η Σόφια ή η Αγία Πετρούπολη. Η υλικότητα του χώρου αποτυπώνει την αστική ιστορία μέσα από στρώματα αρχιτεκτονικής – από νεοκλασικά έως σύγχρονες πολυκατοικίες (Dimopoulos, 2020, σ. 221). Πάνω σε αυτό τον «ρεαλιστικό» ιστό υπερεπιβάλλεται η αρχιτεκτονική των Combine, μιας εξωγήινης-τεχνοκρατικής δύναμης κατοχής που ελέγχει την πόλη μέσω επιτήρησης και καταστολής: επιβλητικά μεταλλικά πλέγματα, κατασκευές ελέγχου και ο πύργος Citadel, που δεσπόζει ως τοπόσημο και σύμβολο εξουσίας (Reeve, 2018). Ο σχεδιασμός δεν εξυπηρετεί μόνο την αισθητική αλλά και την αφήγηση: ο παίκτης κινείται σε μια πόλη όπου ο έλεγχος είναι πανταχού παρών, ακόμα κι όταν δεν φαίνεται.

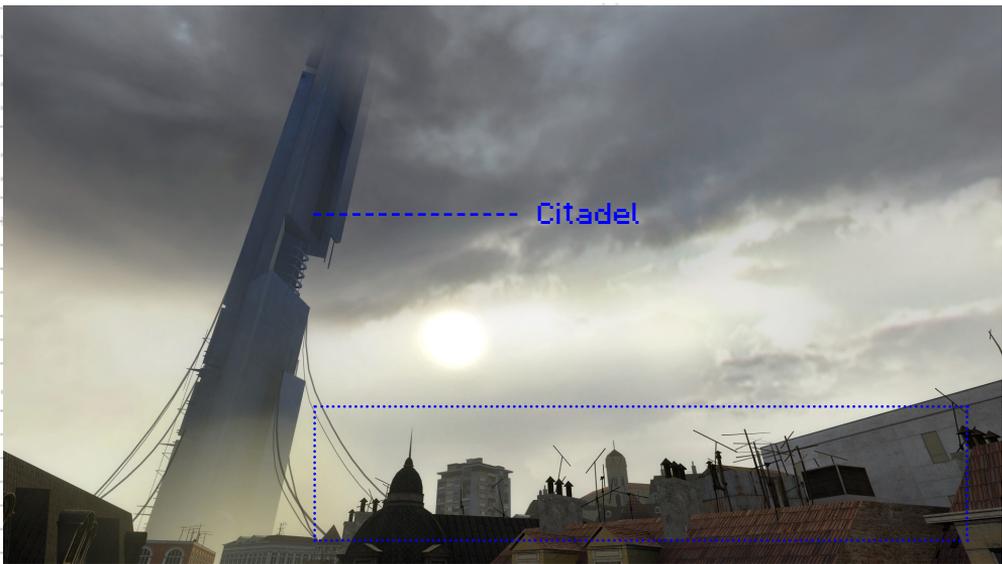
059





Εικόνα 72: *Half-Life 2* (Valve, 2004), Η City 17 ως δυστοπικό αστικό τοπίο: ρεαλιστικός πολεοδομικός σχεδιασμός πόλης με διακριτά ιστορικά αρχιτεκτονικά στρώματα στις όψεις των κτιρίων και τον ουρανοξύστη της Citadel ως κυρίαρχο τοπόσημο και εργαλείο προσανατολισμού.

060



Εικόνα 73: *Half-Life 2* (Valve, 2004), Η μνημειακή κλίμακα του πύργου Citadel και η αφύσικη γεωμετρία του οργανώνουν τον χώρο αφηγηματικά, συμβολίζοντας την επιβαλλόμενη εξουσία μέσα στον αστικό ιστό.

Η Valve χρησιμοποίησε και μικρότερα τοπόσημα – σταθμοί, πλατείες, οβελίσκοι – ώστε να ενισχύσει τη γνωστική χαρτογράφηση. Αν και η πορεία είναι γραμμική, ο σχεδιασμός δημιουργεί την αίσθηση μιας «ανοικτής» πόλης, όπου κάτι συμβαίνει πάντα λίγο έξω από το οπτικό πεδίο του παίκτη. Η αστική διάταξη

υποστηρίζει και το gameplay: τα σοκάκια, οι πλατείες και τα υπόγεια κανάλια μετατρέπονται σε σκηνές μάχης, με εναλλαγές ρυθμού και τακτικής. Η προσοχή στη λεπτομέρεια – από τα υλικά έως τις μεταβολές φωτισμού – ενισχύει την εμπύθιση, καθιστώντας την πόλη φορέα αφήγησης και δράσης.



Εικόνα 74: *Half-Life 2* (Valve, 2004), Αποψη της City 17 με εμφανές το αστικό δίκτυο μεταφορών (γραμμές τραμ), το οποίο λειτουργεί ως γραμμικό τοπόσημο και στοιχείο προσανατολισμού μέσα στον αστικό ιστό, ενισχύοντας τη γνωστική χαρτογράφηση. Μαζί με τα πολυώροφα κτίρια συνθέτουν έναν συνεκτικό αλλά αυστηρά ελεγχόμενο ιστό.

061



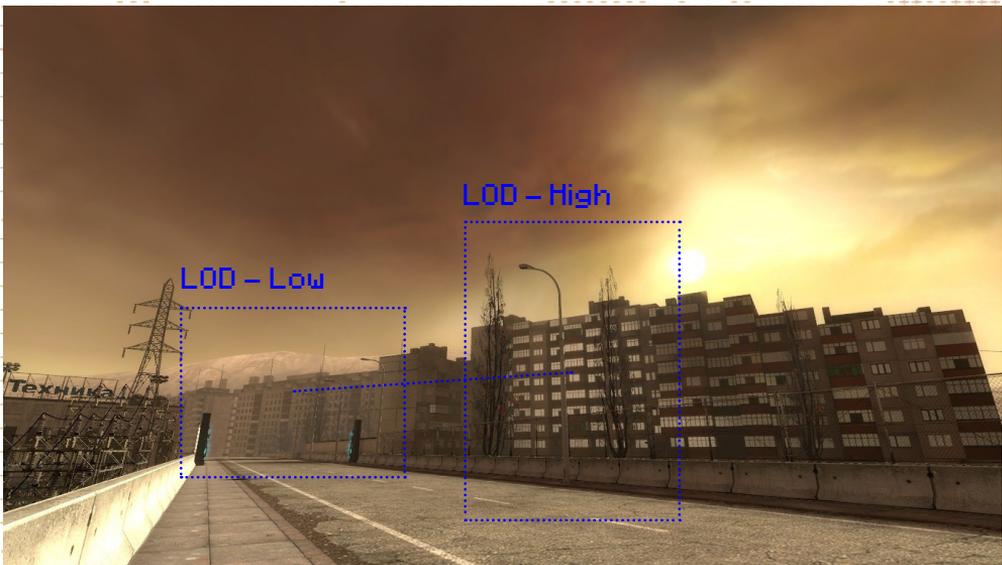
Εικόνα 75: *Half-Life 2* (Valve, 2004), Εσωτερικός χώρος κατοικίας στη City 17, όπου η περιβαλλοντική αφήγηση αναπτύσσεται μέσα από την αρχιτεκτονική λεπτομέρεια και τη σκηνοθεσία του χώρου: η τηλεοπτική μετάδοση, η στάση των NPCs και η θέα προς την πόλη λειτουργούν ως αφηγηματικές ενδείξεις που υποδηλώνουν την κοινωνική καταπίεση και καθοδηγούν την κατανόηση του κόσμου χωρίς τη χρήση κειμένου.

Η επιτυχία της City 17 βασίστηκε επίσης στη μηχανή γραφικών Source Engine, δηλαδή στο λογισμικό που διαχειρίζεται τη δημιουργία, την απεικόνιση και τη λειτουργία του εικονικού κόσμου σε πραγματικό χρόνο. Σε συνδυασμό με το σύστημα φυσικής Havok, το οποίο προσομοιώνει βασικούς φυσικούς νόμους (βάρος, αδράνεια, σύγκρουση), ο χώρος απέκτησε πρωτοφανή βαθμό αλληλεπίδρασης: βαρέλια, κιβώτια και αντικείμενα δεν ήταν διακοσμητικά στοιχεία, αλλά μπορούσαν να μετακινηθούν, να στοιβαχτούν ή να χρησιμοποιηθούν στρατηγικά, προσδίδοντας στον χώρο σχεδόν σωματική διάσταση.

Καίρια ήταν και η χρήση του Level of Detail (LOD), μιας τεχνικής όπου η λεπτομέρεια των αντικειμένων μειώνεται όσο απομακρύνονται από τον παίκτη, ώστε να εξοικονομούνται υπολογιστικοί πόροι χωρίς να διαταράσσεται η αίσθηση κλίμακας. Μακρινά κτίρια αποδίδονταν απλοποιημένα, ενώ οι κοντινοί χώροι εμφάνιζαν πλήρη γεωμετρική και υλική λεπτομέρεια.

Παράλληλα, ο δυναμικός φωτισμός και η φωτομετρία αξιοποιούνται όχι μόνο για αισθητική, αλλά και για καθοδήγηση: το φως σηματοδοτεί αφηγηματικά σημεία, εντείνει τη δραματικότητα ή υποδεικνύει τη σωστή πορεία. Τέλος, τα scripted sequences – σκηνοθετημένα γεγονότα όπως καταρρεύσεις, επιθέσεις ή μεταβολές του χώρου – ενσωματώνονται οργανικά στο gameplay χωρίς διακοπή της δράσης, δημιουργώντας την αίσθηση ενός ζωντανού κόσμου, παρότι η εμπειρία είναι μελετημένα δομημένη.

062



Εικόνα 76: *Half-Life 2* (Valve, 2004), Κατεστραμμένο αστικό τοπίο της City 17, όπου ο φωτισμός και η υλικότητα των ερειπωμένων κτιρίων αξιοποιούνται για να κατευθύνουν την κίνηση του παίκτη και να ενισχύσουν τη δραματικότητα και την αφηγηματικότητα του χώρου.

Η City 17 ξεχωρίζει όχι μόνο λόγω της τεχνικής υπεροχής της, αλλά και για τη συναισθηματική αυθεντικότητα. Ο καλλιτεχνικός διευθυντής Victor Antonov, μεγαλωμένος σε πόλη της Ανατολικής Ευρώπης, δήλωσε πως «ξαναέχτισε την πόλη της παιδικής του ηλικίας». Παρότι προσωπική, η αναπαράσταση απέκτησε καθολικό χαρακτήρα: όπως σημειώνει, παίκτες από Ουγγαρία, Ρωσία ή Μογγολία αναγνώρισαν «τη δική τους πόλη» στο εικονικό περιβάλλον. Αυτή η σύνθεση του προσωπικού και του συλλογικού προσδίδει στην City 17 μοναδική πολιτισμική βαρύτητα – δεν είναι απλώς σκηνικό, αλλά φορέας μνήμης, και ταυτότητας στοιχείο που συμβάλει σημαντικά στην εμπύθιση.



Εικόνα 77: *Half-Life 2* (Valve, 2004), Θέα της City 17, ενός πολεοδομικού μωσαϊκού που ανασυνθέτει προσωπικές μνήμες του δημιουργού σε έναν εικονικό χώρο με συλλογική αναγνωρισιμότητα.



Εικόνα 78: *Half-Life 2* (Valve, 2004), Κατεστραμμένο αστικό τοπίο της City 17, όπου ο φωτισμός και η υλικότητα των ερειπωμένων κτιρίων αξιοποιούνται για να κατευθύνουν την κίνηση του παίκτη και να ενισχύσουν τη δραματικότητα και την αφηγηματικότητα του χώρου.

Ανακεφαλαιώνοντας, από τα πρώτα πειραματικά arcade της δεκαετίας του 1960 έως τα τρισδιάστατα περιβάλλοντα του τέλους του 20ού αιώνα, η εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών αντανακλά τη μετάβαση από απλές γεωμετρίες σε πλήρεις, καθηλωτικούς εικονικούς κόσμους. Τίτλοι όπως το *Super Mario Bros.* και το *The Legend of Zelda* θεμελίωσαν τη χωρική αφήγηση και την ελεύθερη εξερεύνηση, ενώ τα *Castlevania*, *Metroid* και *Mega Man* διεύρυναν την αισθητική και αφηγηματική γλώσσα του χώρου. Η δεκαετία του 1990 υπήρξε καθοριστική: η πρόοδος των 3D γραφικών μετέτρεψε τον χώρο από σκηνικό σε δυναμικό φορέα εμπειρίας. Το *Half-Life 2* σφράγισε αυτή τη μετάβαση, με τη City 17 να αποτελεί ένα από τα πιο συνεκτικά και νοηματοδοτημένα εικονικά αστικά περιβάλλοντα στην ιστορία του μέσου. Από εδώ και πέρα, ο εικονικός χώρος προσεγγίζεται ως εργαλείο αφήγησης, προσανατολισμού και εμπύθισης. Στα επόμενα κεφάλαια, εξετάζονται ειδικότερα ο ρόλος των τοποσήμων, της αρχιτεκτονικής και της περιβαλλοντικής αφήγησης στον σχεδιασμό του ψηφιακού χώρου.

Αστικές 'Αγκυρες

Η σημασία των τοποσημων στην αντίληψη και ανάγνωση της πόλης

3.1 Εισαγωγή στα Τοπόσημα: Ιστορική Προέλευση

Τα τοπόσημα, φυσικά ή τεχνητά, αποτελούν σημεία που ξεχωρίζουν από το περιβάλλον τους και λειτουργούν ως κρίσιμα εργαλεία πλοήγησης. Ο όρος έχει τις ρίζες του στην παλαιά αγγλική λέξη *landmarks*, που αρχικά δήλωνε οριοδείκτες χωραφιών ή βασιλείων. Με τον καιρό, η έννοια επεκτάθηκε ώστε να περιλαμβάνει διακριτά στοιχεία ή σημεία στο τοπίο, τα οποία προσφέρουν κατευθυντήρια οπτικά σήματα (Etymonline, 2016). Ανάμεσα στα πρώιμα παραδείγματα φυσικών τοπόσημων συγκαταλέγεται το Table Mountain στη Νότια Αφρική, το οποίο χρησίμευε σε ναυτικούς της Εποχής των Ανακαλύψεων για προσανατολισμό. Αντίστοιχα, τεχνητά τοπόσημα όπως ο Φάρος της Αλεξάνδρειας και ο Κολοσσός της Ρόδου κατασκευάστηκαν ως οδηγοί ναυσιπλοΐας (Cartwright, 2018).

065



Εικόνα 79: Το χάλκινο άγαλμα του Ήλιου, γνωστό και ως Κολοσσός της Ρόδου, στέκεται πάνω από το λιμάνι, με τα πλοία να πλέουν κάτω από τα πόδια του.

3.2 Κατηγορίες Τοπόσημων: Σημαντικότητα και Χαρακτηριστικά

Τα τοπόσημα αναγνωρίζονται όχι μόνο ως γεωγραφικοί δείκτες, αλλά και ως πολιτιστικά και συμβολικά «εικονίδια» που οργανώνουν την εμπειρία της πόλης. Για αρχή, εξετάζονται μέσα από δύο βασικούς άξονες ταξινόμησης:

- **την κλίμακα εμβέλειας**, δηλαδή το πόσο μεγάλη περιοχή εξυπηρετούν ως σημεία αναφοράς, και
- **το είδος της σημαντικότητάς τους**, το οποίο μπορεί να είναι κυρίως οπτικό, γνωστικό/πολιτισμικό ή δομικό (Sorgows & Hirtle, 1999, όπως αναφέρεται στο Yesiltepe, Dalton & Torun, 2021).

Σημαντικό είναι ότι οι κατηγορίες αυτές δεν περιγράφουν αποκλειστικά εγγενείς ιδιότητες των ίδιων των στοιχείων, αλλά προκύπτουν από τη σχέση ανάμεσα στο τοπόσημο και τον παρατηρητή. Η θέση του θεατή, η κίνηση μέσα στην πόλη, ο βαθμός εξοικείωσης, οι μνήμες και οι προσδοκίες του επηρεάζουν το αν ένα στοιχείο διαβάζεται ως παγκόσμιο ή τοπικό, κυρίως οπτικό ή γνωστικό. Για τον μόνιμο κάτοικο, ένα μικρής κλίμακας χωρικό στοιχείο της γειτονιάς μπορεί να λειτουργεί ως ισχυρό γνωστικό τοπόσημο, ενώ για τον επισκέπτη να παραμένει σχεδόν αόρατο. Αντίστροφα, ένα εμβληματικό κτίριο που έχει προβληθεί διεθνώς μέσω μέσων και ταξιδιωτικών οδηγών μπορεί να είναι άμεσα αναγνωρίσιμο ακόμη και πριν από την άμεση εμπειρία του επισκέπτη.

066

3.2.1 Κλίμακα Εμβέλειας Τοποσήμων

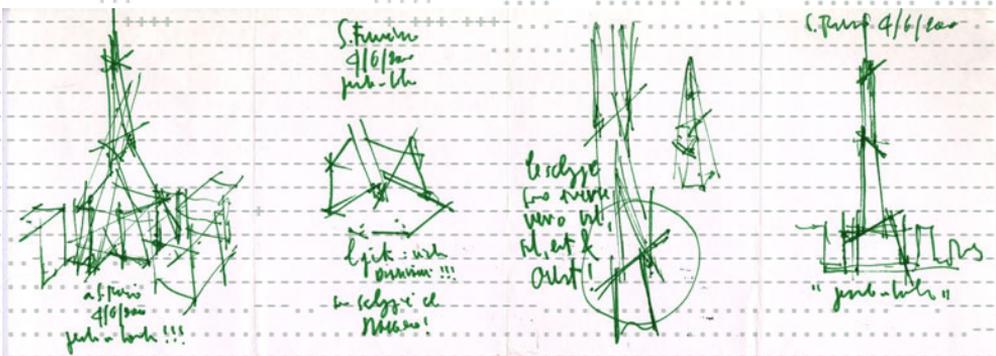
Ένας πρώτος τρόπος ταξινόμησης των τοπόσημων αφορά το εύρος κάλυψης που εξυπηρετούν ως σημεία αναφοράς. Η ευρύτερη κατηγορία είναι τα παγκόσμια τοπόσημα (global landmarks) (Steck & Mallof, 2000, όπως αναφέρεται στο Yesiltepe, Dalton & Torun, 2021), τα οποία είναι ορατά από πολλαπλά ή μακρινά σημεία, βοηθώντας στην πλοήγηση σε εκτεταμένη κλίμακα, σε επίπεδο πόλης ή ακόμη και γεωγραφικής περιφέρειας. Τα παγκόσμια τοπόσημα μπορεί να είναι φυσικοί σχηματισμοί, όπως το όρος Fuji στην Ιαπωνία, με τη χιονισμένη κορυφή και τα μονοπάτια του που δεσπόζουν πάνω από τις γύρω λίμνες (Fujisan World Cultural Heritage Council, 2023), ή το Grand Canyon στις Ηνωμένες Πολιτείες, του οποίου οι πολυεπίπεδοι κόκκινοι σχηματισμοί βράχων αποκαλύπτουν δύο δισεκατομμύρια χρόνια γεωλογικής ιστορίας, καθιστώντας τον τόπο τεράστιας επιστημονικής και πολιτιστικής σημασίας (Witze, 2019). Τοπόσημα μεγάλης εμβέλειας

αποτελούν επίσης εμβληματικά ανθρώπινα έργα, όπως ο ουρανοξύστης The Shard στο Λονδίνο του Renzo Piano, του οποίου η κρυσταλλική γυάλινη πρόσοψη αντανακλά τον ουρανό και συμπυκνώνει τη σύγχρονη, τεχνολογικά προηγμένη ταυτότητα της πόλης (González, 2018).

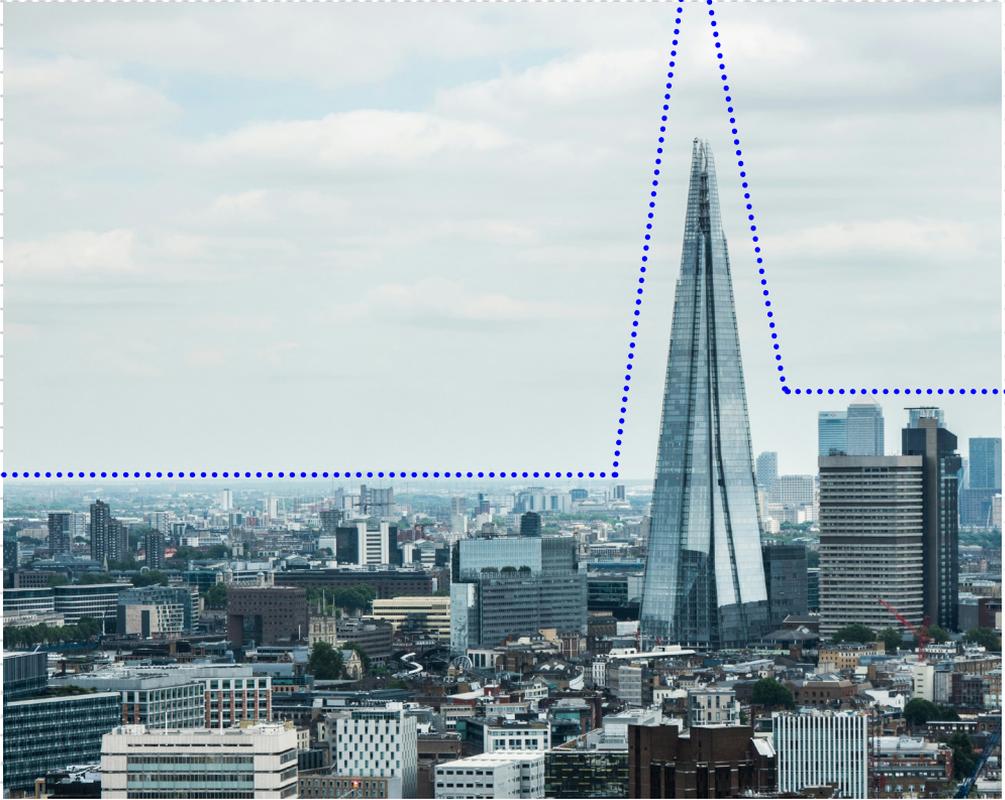


067

Εικόνα 80: Katsushika Hokusai, *Νότιος άνεμος, καθαρός ουρανός (Red Fuji)*, από τη σειρά Τριάντα Ήξι Όψεις του Φούτζι, περ. 1830–32 μ.Χ. The Metropolitan Museum of Art. Το όρος Φούτζι αποδίδεται ως «οπτική άγκυρα» μέσα από την απλοποίηση των μορφών και την έντονη χρωματική αντίθεση, που ενισχύουν την αναγνωρισιμότητά του από μεγάλη απόσταση. Η σύνθεση υπογραμμίζει το τοπίο ως σταθερό σημείο προσανατολισμού και ως πολιτισμικό σύμβολο με καθολική ισχύ.



Εικόνα 81: Πρώτα σκίτσα ιδεών (concept sketches) για τον ουρανοξύστη The Shard, Λονδίνο. Τα σκίτσα αποτυπώνουν τη διαδικασία σύλληψης της μορφής, με έμφαση στην κατακόρυφη κίνηση, την αποδόμηση του όγκου και τη γεωμετρική «αιχμή» που καθορίζει την τελική αρχιτεκτονική ταυτότητα του κτιρίου.



068

Εικόνα 82: Ο ουρανοξύστης The Shard (ολοκληρώθηκε το 2012), σχεδιασμένος από τον Renzo Piano, δεσπόζει στον ορίζοντα του Λονδίνου με τη χαρακτηριστική γυάλινη πρόσοψή του, που αντανακλά τον ουρανό. Η μορφή του παραπέμπει σε κρυστάλλινο θραύσμα, λειτουργώντας τόσο ως φυσικό σημείο προσανατολισμού στην πόλη όσο και ως πολιτιστικό σύμβολο σύγχρονης αστικής ταυτότητας.

Σε μικρότερη κλίμακα, τα τοπόσημα οργανώνουν την εμπειρία της γειτονιάς ή ενός συγκεκριμένου τμήματος της πόλης. Εδώ η ταξινόμηση δεν βασίζεται στον «τύπο» του στοιχείου (αν πρόκειται για πλατεία, γλυπτό ή κτίριο), αλλά στον περιορισμένο χωρικό ορίζοντα μέσα στον οποίο αυτό γίνεται αντιληπτό και χρήσιμο. Ένα μικρό άγαλμα σε διασταύρωση, μια εκκλησία γειτονιάς, μια ιδιαίτερη γωνία δρόμου ή μια μικρή πλατεία μπορούν να λειτουργούν ως τοπόσημα μικρής εμβέλειας για τους κατοίκους, καθοδηγώντας καθημερινές διαδρομές, ακόμη κι αν δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία για τον επισκέπτη.

Η διάκριση ανάμεσα σε μεγάλης και μικρής κλίμακας τοπόσημα είναι επομένως σχεσιακή: το ίδιο στοιχείο μπορεί να βιώνεται ως παγκόσμιο τοπόσημο από τον επισκέπτη (π.χ. μέσω ταξιδιωτικών οδηγών ή μέσων) και ως μικρότερο σημείο αναφοράς για τον κάτοικο, ανάλογα με την κλίμακα της εμπειρίας και τον βαθμό εξοικείωσης με την πόλη.

3.2.2 Είδη Σημαντικότητας: Οπτικά, Γνωστικά και Δομικά Χαρακτηριστικά

Πέρα από την κλίμακα εμβέλειας, η σημαντικότητα ενός τοπόσημου απορρέει από τα χαρακτηριστικά μέσω των οποίων γίνεται αντιληπτό και αποτυπώνεται στη μνήμη: οπτικά, γνωστικά/πολιτισμικά ή δομικά (Sorgows & Hirtle, 1999, όπως αναφέρεται στο Yesiltepe, Dalton & Torun, 2021).

1. Γνωστικά / πολιτισμικά τοπόσημα

Τα γνωστικά τοπόσημα (cognitive landmarks) έχουν ενσωματωθεί στη συλλογική μνήμη λόγω της πολιτισμικής, ιστορικής ή συμβολικής τους βαρύτητας. Συνήθως πρόκειται για εξέχοντα κτίρια ή μνημεία που αναγνωρίζονται ως σύμβολα πόλεων ή εθνών.

Ενδεικτικό παράδειγμα αποτελεί το Empire State Building στη Νέα Υόρκη, εμβληματικός ουρανοξύστης της εποχής του Art Deco, στην καρδιά του Μανχάταν. Γνωστό για τα καταστρώματα παρατήρησης με πανοραμική θέα, έχει καθιερωθεί ως πολιτιστικό σύμβολο της αμερικανικής βιομηχανικής ανάπτυξης, έχει εξυμνηθεί στον κινηματογράφο και τη λογοτεχνία και θεωρείται σύμβολο φιλοδοξίας και προόδου (Empire State Building, 2025).



Εικόνα 83: Ο εμβληματικός ουρανοξύστης Empire State (ολοκληρώθηκε το 1931), με την art deco αρχιτεκτονική του, λειτουργεί ως ισχυρό γνωστικό και πολιτιστικό τοπόσημο της Νέας Υόρκης. Η οπτική του κυριαρχία στον ορίζοντα του Manhattan, η ιστορική του σημασία και η επαναλαμβανόμενη παρουσία του στην pop κουλτούρα τον καθιστούν σύμβολο προόδου, φιλοδοξίας και αστικής ταυτότητας.

Τα τοπόσημα φέρουν συχνά εγγενή συμβολισμό – π.χ. πύργου που δηλώνουν εξουσία ή αστική υπερηφάνεια – ο οποίος μπορεί να μετασχηματίζεται με τον χρόνο: από ισχυρό σύμβολο σε ουδέτερο, αλλά αισθητικά και ιστορικά φορτισμένο στοιχείο του χώρου (Moughtin, Oc & Tiesdell, 1999, σ. 21-22). Εμβληματικά παραδείγματα, όπως οι καθεδρικοί ναοί της Παναγίας των Παρισίων ή της Σιένα, – τόσο οπτικά όσο και συμβολικά – ενσωματώνοντας κοινωνικά, πολιτιστικά και θρησκευτικά νοήματα στο αστικό τοπίο (Moughtin, Oc & Tiesdell, 1995, σ. 17).

070



Εικόνα 84: Ο καθεδρικός ναός της Notre-Dame, που δεσπόζει στο νησί Ιλ ντε λα Σιτέ, ενσαρκώνει τη συμβολική δύναμη της μεσαιωνικής εκκλησιαστικής αρχιτεκτονικής. Με τους δίδυμους πύργους του και την επιβλητική του πρόσοψη, λειτουργεί ως σημείο εστίασης του παρισινού τοπίου και ως πολιτισμικό σύμβολο ενισχύει την καθοδήγηση.



Εικόνα 85: Ο καθεδρικός ναός της Σιένα, με τη μαυρόασπρη μαρμάρινη πρόσοψη και τον επιβλητικό τρούλο, αποτελεί εμβληματικό τοπόσημο της πόλης. Η θέση του στο ψηλότερο σημείο και η ορατότητά του από μακριά τον καθιστούν φορέα θρησκευτικής και κοινωνικής ταυτότητας για την τοπική κοινότητα.

2. Οπτικά τοπόσημα

Ομοίως, άλλα σημαντικά τοπόσημα ξεχωρίζουν για τα διακριτά οπτικά χαρακτηριστικά τους, όπως το σχήμα, το χρώμα ή το μέγεθος. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το Sydney Opera House στο Σίδνεϊ, σχεδιασμένο από τον Jørn Utzon, αποτελεί ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα παραδείγματα. Ξεχωρίζει για το λευκό σχήμα του κελύφους της, που θυμίζει ιστία πλοίου ή όστρακα, καθώς και για τη θέση της ακριβώς στο μέτωπο του λιμανιού. Η ιδιαίτερη αυτή εικόνα την έχει καταστήσει ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα σύγχρονα τοπόσημα παγκοσμίως και βασικό σύμβολο της πόλης.



071

Εικόνα 86: Η Όπερα του Σίδνεϊ ως χαρακτηριστικό παγκόσμιο και οπτικό τοπόσημο στο μέτωπο του λιμανιού, σύμβολο της πόλης και της Αυστραλίας.

Ακόμη ένα παράδειγμα, σχεδιασμένο από τους Frank Gehry και Vlado Milunić, το κτίριο στο οποίο στεγάζεται η Nationale-Nederlanden στην Πράγα, γνωστό ως Dancing House. Με θέα στον ποταμό Vltava, το κτίριο αποτελείται από δύο καμπύλες μορφές που θυμίζουν ζευγάρι σε χορό, εξ ου και το παρατσούκλι «Fred και Ginger». Η αντίθεση μεταξύ γυαλιού και σκυροδέματος δημιουργεί έναν παιχνιδιάρικο αλλά αρμονικό σχεδιασμό, που ξεχωρίζει από την ιστορική αρχιτεκτονική της πόλης και καθιστά το κτίριο σύγχρονο τοπόσημο με πανοραμική θέα (Prague City Tourism, 2025).



Εικόνα 87: Το Dancing House (ολοκληρώθηκε το 1996), στην Πράγα, σχεδιασμένο από τους Frank Gehry και Vlado Milunić, συνδυάζει κυματιστές φόρμες και υλικά που καταλήγουν να συνθέτουν ένα εμβληματικό σύμβολο αρχιτεκτονικής και πολιτιστικής ταυτότητας. Προσαρμογή από την ιστοσελίδα Prague City Tourism.

072

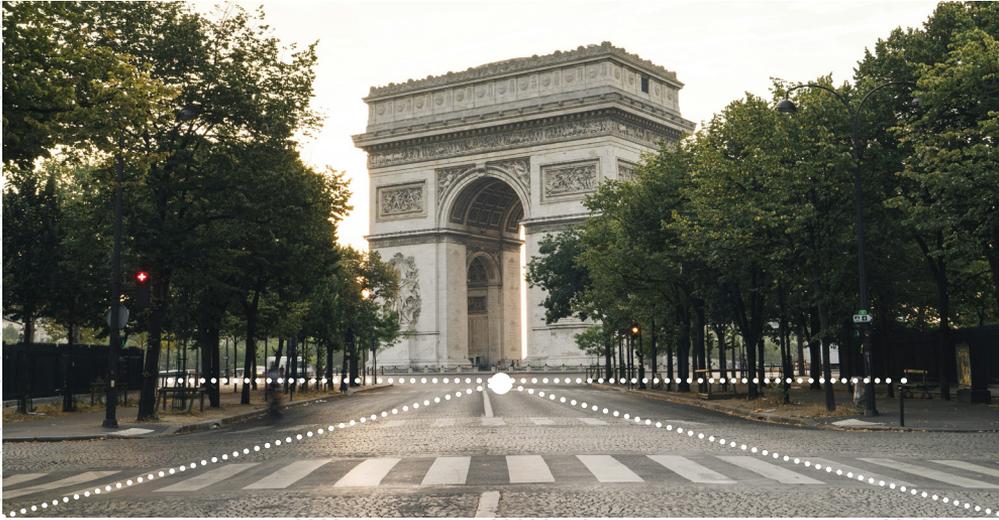
Τα παραπάνω οπτικά γνωρίσματα δεν αφορούν μόνο μια ξεχωριστή κατηγορία «οπτικών» τοπόσημων, αλλά συνιστούν βασικά εργαλεία σχεδιασμού για τη λειτουργικότητα όλων των τοπόσημων, όπως θα αναλυθεί στην ενότητα 3.4.

3. Δομικά Χαρακτηριστικά

Τα δομικά χαρακτηριστικά αποτελούν το τρίτο κριτήριο της σημαντικότητας των τοπόσημων και σχετίζονται με τον ρόλο τους στη συνολική αστική δομή. Σε αυτή την κατηγορία, το τοπόσημο δεν εξετάζεται μόνο ως μορφή ή ως σύμβολο, αλλά ως στοιχείο που βρίσκεται σε καίριες θέσεις του αστικού δικτύου – σε κόμβους, άκρα, εισόδους ή κατά μήκος σημαντικών αξόνων – επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα κινούνται, προσανατολίζονται και οργανώνουν τις διαδρομές τους στην πόλη.

Μνημεία, πλατείες ή κτίρια αποκτούν δομικό χαρακτήρα όταν συμπίπτουν με τέτοιες κρίσιμες χωρικές θέσεις: όταν, για παράδειγμα, σηματοδοτούν τη διασταύρωση κύριων δρόμων, την είσοδο σε μια συνοικία, το τέλος ενός αστικού άξονα ή το σημείο μετάβασης από μία περιοχή σε άλλη (Moughtin, Oc & Tiesdell, 1999, σ. 13–14). Σε αυτές τις περιπτώσεις λειτουργούν ως οπτικές άγκυρες της αστικής δομής, υποδεικνύοντας εισόδους, μεταβάσεις και κόμβους ρών στον αστικό ιστό (ό.π., σ. 15–16).

Έτσι, το ίδιο στοιχείο μπορεί να λειτουργεί ταυτόχρονα ως μικρής εμβέλειας τοπόσημο, σε κλίμακα καθημερινής εμπειρίας, και ως δομικό τοπόσημο όταν εξεταστεί σε σχέση με το ευρύτερο αστικό δίκτυο. Η διαφορά δεν αφορά τον «τύπο» του στοιχείου, αλλά το επίπεδο ανάλυσης και τη σχέση του με τον παρατηρητή και την πόλη.



Εικόνα 88: Το Arc de Triomphe de l'Etoile (1836) ως μνημειακή άγκυρα στον αστικό ιστό, λειτουργεί ως σταθερό σημείο προσανατολισμού και συλλογικής μνήμης στην καρδιά του Παρισιού.

073



Εικόνα 89: Το γλυπτό Cloud Gate (γνωστό και ως The Bean) του Anish Kapoor στο Σικάγο (ολοκληρώθηκε το 2006), λειτουργεί ως κοινωνικό και οπτικό τοπόσημο στο Millennium Park, ενισχύοντας τη χωρική εμπειρία των επισκεπτών.



Εικόνα 90: Η Casa Batlló, ανακαινισμένη από τον Antoni Gaudí το 1906, αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα τοπόσημου με ιδιαίτερα δομικά και αισθητικά χαρακτηριστικά. Οι καμπύλες μορφές, τα οργανικά μοτίβα και η πολύχρωμη πρόσοψη λειτουργούν ως οπτικό σημείο προσανατολισμού στον αστικό ιστό της Βαρκελώνης, ενώ ενσωματώνουν την τοπική πολιτιστική ταυτότητα με φανταστική έκφραση.

074



Εικόνα 91: Το Flatiron Building (ολοκληρώθηκε το 1902), στη μοναδική του θέση ανάμεσα σε δύο δρόμους της Νέας Υόρκης, ενσαρκώνει τον ρόλο των στυλιζαρισμένων αστικών γωνιών ως τοπόσημα.

3.2.3 Ταξιδιωτικοί οδηγοί: η εργαλειοποίηση της εικόνας της πόλης

Αξίζει να σημειωθεί ότι τα τοπόσημα δεν λειτουργούν μόνο ως σημεία αναφοράς, αλλά εργαλιοποιούνται συστηματικά μέσα από ταξιδιωτικούς οδηγούς, επίσημες τουριστικές ιστοσελίδες και ψηφιακές πλατφόρμες χαρτογράφησης. Οι οδηγοί πόλης συγκροτούν επιμελημένες λίστες «must-see» προορισμών, χαράσσουν προτεινόμενες διαδρομές και οργανώνουν την εμπειρία του επισκέπτη γύρω από συγκεκριμένα τοπόσημα, τα οποία παρουσιάζονται ως συμπυκνώσεις της ταυτότητας μιας πόλης. Με αυτόν τον τρόπο, τα τοπόσημα προ-πλαισιώνονται: ο επισκέπτης καλείται να «διαβάσει» τον αστικό χώρο μέσα από μια ακολουθία επιλεγμένων σημείων, που λειτουργούν ταυτόχρονα ως εργαλεία προσανατολισμού και ως μηχανισμοί προβολής της πόλης.

3.3 Τα Τοπόσημα στην Αστική Πλοήγηση

Αν και τα τοπόσημα θεωρούνται παραδοσιακά ως ευμεγέθεις, ψηλές ή έντονα οπτικές κατασκευές, σύγχρονες μελέτες επαναπροσδιορίζουν τον όρο, ώστε να περιλαμβάνει και μικρότερης κλίμακας ή λιγότερο προφανή στοιχεία – όπως πλατείες, γλυπτά ή δημόσια έργα τέχνης – που ξεχωρίζουν λόγω σχήματος, χρώματος ή τοποθέτησης. Αυτή η διευρυμένη προσέγγιση ενισχύει τη συμβολή τους στην πλοήγηση και τη νοητική χαρτογράφηση του χώρου.

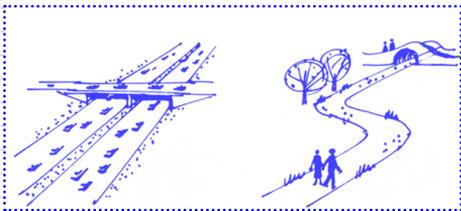
075



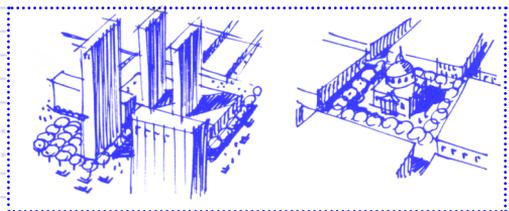
Εικόνα 92: Το Superkilen Park στην Κοπεγχάγη, σχεδιασμένο από τους BIG, Topotek1 και Superflex, αποτελεί παράδειγμα δημόσιου χώρου που λειτουργεί ως αστικό τοπόσημο μέσα από τον χειρισμό χρώματος, γεωμετρίας και αντικειμένων πολιτισμικής αναφοράς. Η ισχυρή μορφολογική διαφοροποίηση από τον γύρω ιστό ενισχύει τη νοητική οργάνωση του χώρου και καθοδηγεί την αστική πλοήγηση.

Το έργο του Kevin Lynch, *Η Εικόνα της Πόλης* (1960), προσφέρει εις βάθος ανάλυση του ρόλου των τοπόσημων στην αναγνωσιμότητα, τη συναισθηματική απήχηση και την ταυτότητα των πόλεων. Μέσω των οπτικών τους χαρακτηριστικών, της πολιτιστικής φόρτισης και της ένταξής τους σε ευρύτερα χωρικά συστήματα, τα τοπόσημα λειτουργούν ως βασικά εργαλεία για τη συγκρότηση ευανάγνωστων και βιώσιμων πόλεων. Η παρούσα ενότητα εξετάζει τα χαρακτηριστικά τους σε πραγματικά παραδείγματα, τις προκλήσεις του σχεδιασμού τους και τις παγίδες που επισημαίνει ο Lynch.

THE ELEMENTS OF A CITY / KEVIN LYNCH



PATHS

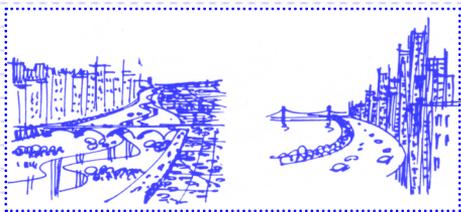


NODES

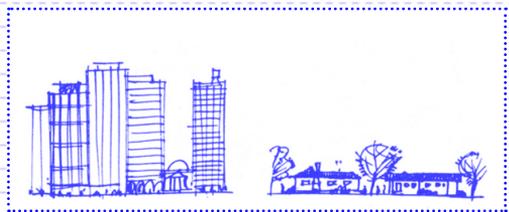
076



LANDMARKS



EDGES



DISTRICTS

Εικόνα 93: Ο Kevin Lynch, στο έργο του *The Image of the City* (1960), ανέδειξε πέντε βασικά στοιχεία που συνθέτουν τη χωρική εμπειρία της πόλης: μονοπάτια (paths), κόμβοι (nodes), τοπόσημα (landmarks), όρια (edges) και περιοχές (districts). Τα τοπόσημα λειτουργούν ως αναγνωρίσιμα σημεία προσανατολισμού και καθορίζουν την ψυχογεωγραφία της πόλης, συνεισφέροντας στην αναγνωσιμότητα και τη συνολική ταυτότητα του αστικού τοπίου.

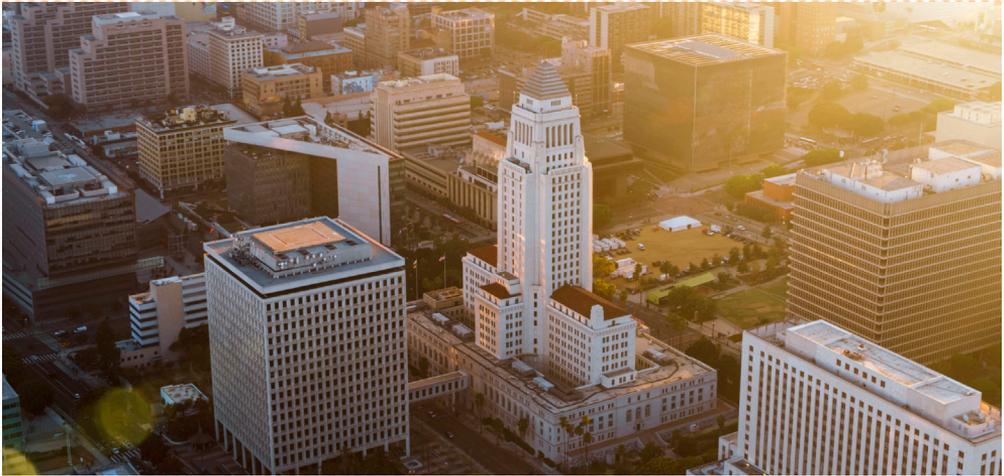
Στον πυρήνα τους, τα τοπόσημα αποτελούν σταθερά σημεία σε πολύπλοκους νοητικούς χάρτες (mental maps), που βοηθούν τα άτομα να προσανατολίζονται, να επιλέγουν διαδρομές και να εντοπίζουν τη θέση τους σε σχέση με κάποιον στόχο. Οι Siegel και White (1975) στο έργο τους *The Development of Spatial Representations of Large-Scale Environments* περιγράφουν τη χωρική γνώση ως δομημένη σε τρία επίπεδα: γνώση τοπόσημων, γνώση διαδρομών και γνώση αποτύπωσης/περιήγησης (landmark -> route -> survey knowledge). Η «απεικονιστικότητα» (imageability), κατά τον Lynch, δηλώνει ότι κάποια φυσικά στοιχεία απομνημονεύονται ευκολότερα λόγω της μορφής ή της λειτουργίας τους ως σημεία αναφοράς. Τα τοπόσημα μειώνουν το αίσθημα αποπροσανατολισμού και άγχους – ιδίως σε πολύπλοκα ή ασαφή περιβάλλοντα.

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα που αναφέρει ο Lynch είναι το Κρατικό Μέγαρο της Βοστώνης (Lynch, 1960, σ. 16–19). Ο χρυσός του θόλος λειτουργεί ως έντονη οπτική άγκυρα, ορατός από διάφορα σημεία της πόλης, διευκολύνοντας όχι μόνο την πλοήγηση αλλά και ενισχύοντας τη συμβολική σύνδεση με την ιστορική ταυτότητα της Βοστώνης. Αντίστοιχα, η πυραμιδοειδής στέγη του δημαρχείου του Λος Άντζελες (σ. 35) ξεχωρίζει στον ορίζοντα, προσφέροντας σαφή προσανατολισμό. Έτσι τα κτίρια αυτά λειτουργούν ως τοπόσημα προσδίδοντας δομή και συνοχή σε αστικά περιβάλλοντα που αλλιώς θα φαίνονταν ασύνδετα ή χαοτικά.

077



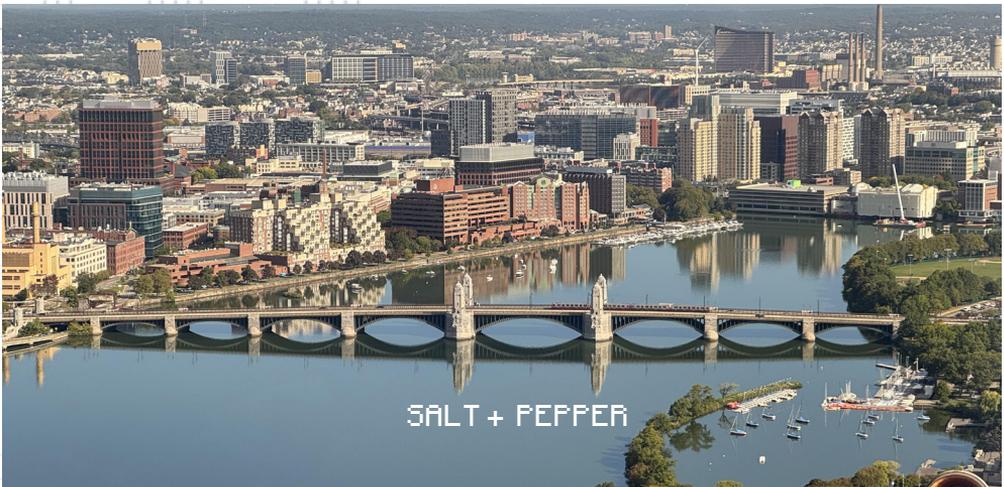
Εικόνα 94: Ο χρυσός θόλος του Κρατικού Μεγάρου της Βοστώνης λειτουργεί ως εντυπωσιακή οπτική άγκυρα στο αστικό τοπίο, συμβάλλοντας στην πλοήγηση και την ενίσχυση της πολιτικής ταυτότητας της πόλης.



Εικόνα 95: Τ Η χαρακτηριστική πυραμιδοειδής στέγη του Δημαρχείου του Λος Άντζελες καθιστά το κτίριο ένα κυρίαρχο τοπόσημο του ορίζοντα, προσφέροντας σαφή προσανατολισμό και συμβολική αναγνώριση στον αστικό ιστό.

Ο Lynch τονίζει και τη σημασία των γραμμικών τοπόσημων, όπως οι γέφυρες του ποταμού Charles στη Βοστώνη (σ. 16–20), που λειτουργούν ως φυσικές συνδέσεις συνοικιών και οπτικά σημεία αναφοράς. Σε συνδυασμό με κύριους άξονες, όπως η Beacon Street και η λεωφόρος Μασαχουσέτης, οι γέφυρες ενισχύουν τη χωρική συνοχή και υποστηρίζουν την πλοήγηση μέσω επαναλαμβανόμενων μορφών και διαδρομών.

078



Εικόνα 96: Η Longfellow Bridge, με τους χαρακτηριστικούς “salt-and-pepper” πύργους της, αποτελεί ένα από τα πιο γνωστά γραμμικά τοπόσημα της Βοστώνης. Στο έργο του Lynch, η γέφυρα παρουσιάζεται ως παράδειγμα κατασκευής που ενισχύει τη συνοχή της πόλης, παρέχοντας τόσο λειτουργική σύνδεση μεταξύ συνοικιών όσο και ισχυρή οπτική αναφορά για τον προσανατολισμό.

3.4 Οπτικά και Δομικά Γνωρίσματα Λειτουργικών Τοπόσημων

Για να λειτουργούν αποτελεσματικά ως σημεία προσανατολισμού, τα τοπόσημα δεν αρκεί να είναι εντυπωσιακά ή γνωστά, χρειάζεται να σχεδιάζονται έτσι ώστε να είναι ευδιάκριτα, συνεπή και χρήσιμα μέσα στην καθημερινή κίνηση. Ο Lynch (1960, σ. 20) επισημαίνει ότι τα πιο επιτυχημένα τοπόσημα ξεχωρίζουν καθαρά από το υπόβαθρο και διατηρούν μια σταθερή εικόνα από διαφορετικές οπτικές γωνίες και αποστάσεις.

Σε αυτό το πλαίσιο, τα οπτικά χαρακτηριστικά που αναφέρθηκαν προηγουμένως (σχήμα, χρώμα, κλίμακα) χρησιμοποιούνται συνειδητά ως μέσα σχεδιασμού: χρησιμοποιούνται για να δημιουργούν καθαρές σιλουέτες, ισχυρές αντιθέσεις με το περιβάλλον και ευανάγνωστες σχέσεις με τον ορίζοντα της πόλης. Η Εκκλησία της Χριστιανικής Επιστήμης στη Βοστώνη, για παράδειγμα, παραμένει σαφώς αναγνωρίσιμη ακόμη και μέσα σε λιγότερο ελκυστικό περιβάλλον, δείχνοντας πως η μορφολογική μοναδικότητα μπορεί να ενισχύσει την αστική αναγνωσιμότητα.

Παράλληλα, τα τοπόσημα πρέπει να εντάσσονται δομικά στο αστικό δίκτυο: να συνδέονται με κύριους άξονες κίνησης, κόμβους και σημεία μετάβασης. Η Αψίδα του Θριάμβου στο Παρίσι δεν λειτουργεί μόνο ως μνημείο, αλλά και ως κόμβος που οργανώνει ακτινικά τις λεωφόρους γύρω της, μετατρέποντας το μνημείο σε σημείο αναφοράς για ολόκληρο το οδικό σύστημα (Moughtin, Oc & Tiesdell, 1995, σ. 17). Σε αντίθεση, τοπόσημα που τοποθετούνται τυχαία ή σε απομονωμένες θέσεις, χωρίς σαφείς σχέσεις με τις διαδρομές και τις συνοικίες, τείνουν να χάνουν τη λειτουργικότητά τους, ακόμη κι αν είναι οπτικά εντυπωσιακά.

079

3.5 Επικαλυπτόμενες Αστικές Κατηγορίες

Ο Lynch υπογραμμίζει ότι τα τοπόσημα δεν υφίστανται μεμονωμένα, αλλά εντάσσονται σε ένα ευρύτερο χωρικό σύστημα που περιλαμβάνει μονοπάτια, κόμβους, συνοικίες και ακμές. Τα όρια ανάμεσα σε αυτές τις πέντε κατηγορίες είναι συχνά ρευστά, καθώς ένα στοιχείο μπορεί να επιτελεί πολλαπλές λειτουργίες. Ένας πύργος, για παράδειγμα, μπορεί ταυτόχρονα να λειτουργεί ως τοπόσημο και κόμβος, ανάλογα με τη χρήση και την αντίληψη.

Το Bull Ring στο Μπέρμιγχαμ αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα χώρου που μπορεί να εκληφθεί ταυτόχρονα ως τοπόσημο, κόμβος ή ακόμη και συνοικία. Αντίστοιχα, το Boston Common (Lynch, 1960, σ. 20–21) δεν είναι μόνο ανοιχτός χώρος αναψυχής, αλλά και κεντρικός κόμβος που συνδέει συνοικίες όπως το

Beacon Hill, το Back Bay και την εμπορική περιοχή της Βοστώνης. Ως σημείο συνάντησης, πολιτιστικός χώρος και μέσο πλοήγησης, αναδεικνύει τη δυναμική των ανοιχτών δημόσιων χώρων όταν εντάσσονται σε ένα συνεκτικό αστικό δίκτυο.



Εικόνα 97: Το Boston Common, όπως αποτυπώνεται στην αεροφωτογραφία, ενσαρκώνει τον πολύπλευρο ρόλο ενός τοπόσημου σύμφωνα με τον Lynch – λειτουργώντας ταυτόχρονα ως ανοιχτός δημόσιος χώρος, κεντρικός κόμβος και σημείο σύνδεσης μεταξύ των συνοικιών Beacon Hill, Back Bay και του εμπορικού κέντρου της Βοστώνης.



3.6 Η Συναισθηματική και Πολιτιστική Απήχηση των Τοπόσημων

Πέρα από τον ρόλο της θέσης τους στον αστικό ιστό ως σημεία αναφοράς και προσανατολισμού τοπόσημα φέρουν βαθιά συναισθηματική και πολιτισμική βαρύτητα. Λειτουργούν ως σύμβολα συλλογικής μνήμης, ταυτότητας και υπερηφάνειας, ενισχύοντας το αίσθημα του «ανήκειν» και ριζώνοντας τα άτομα στον χώρο. Ο Lynch επισημαίνει ότι αυτή η συναισθηματική σύνδεση τους προσδίδει ανθεκτικότητα και νοηματική δύναμη, μετατρέποντάς τα από σημεία προσανατολισμού σε ουσιαστικά στοιχεία της αστικής εμπειρίας.

Η πλατεία της οδού Olvera στο Los Angeles (Lynch, 1960, σ. 38–39) αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα: πέρα από τον λειτουργικό της ρόλο, ενσωματώνει την πολιτιστική κληρονομιά της πόλης. Τα πλακόστρωτα σοκάκια, η ιστορική αρχιτεκτονική και ο αισθητηριακός της πλούτος προκαλούν συναισθηματική εμπλοκή, μετατρέποντάς την σε πολιτισμική άγκυρα του αστικού τοπίου. Παρόμοια, το Κρατικό Μέγαρο της Βοστώνης (σ. 16–19), εκτός από την καθοδηγητική του αξία, συμβολίζει την ιστορική ταυτότητα της πόλης. Αντίστοιχα, η πλατεία Pershing (σ.

36–38), περιβαλλόμενη από εμβληματικά κτίρια όπως το ξενοδοχείο Biltmore, λειτουργεί ταυτόχρονα ως χωρικό και συμβολικό τοπόσημο, προσδίδοντας έμφαση στο κέντρο του Los Angeles.

THE TOWN HALL



081

Εικόνα 98: Η ιστορική πλατεία της Olvera Street λειτουργεί ως τοπόσημο πολιτιστικής μνήμης και χωρικής καθοδήγησης στην καρδιά του Los Angeles.



Εικόνα 99: Η Pershing Square αποτελεί σύγχρονο κόμβο στο αστικό δίκτυο του L.A., ενσωματώνοντας λειτουργικότητα και οπτική δύναμη ως τοπόσημο.

3.7 Οι Προκλήσεις και οι Περιορισμοί στον Σχεδιασμό Τοπόσημων

Παρότι τα τοπόσημα είναι καίρια για τη δημιουργία αναγνωρίσιμων και ευανάγνωστων πόλεων, ο Lynch (1960, σ. 5) προειδοποιεί ότι η υπερβολική εξάρτηση από αυτά, χωρίς ένταξή τους σε ένα συνεκτικό αστικό σύστημα, μπορεί να προκαλέσει σύγχυση αντί για σαφήνεια. Πρέπει επομένως να εντάσσονται σε οργανωμένο χωρικό δίκτυο, όπου μονοπάτια, συνοικίες και ακμές λειτουργούν συμπληρωματικά ως μέσα προσανατολισμού. Η περίπτωση της ζώνης μεταξύ Back Bay και South End στη Βοστώνη (Lynch, 1960, σ. 20) δείχνει πως ακόμη και ένα εξέχον τοπόσημο, όπως η Εκκλησία της Χριστιανικής Επιστήμης, καθίσταται λιγότερο αποτελεσματικό όταν δεν υποστηρίζεται από έναν συνεκτικό πολεοδομικό ιστό.



Εικόνα 100: Η Χριστιανική Εκκλησία της Επιστήμης στη Βοστώνη ως επιβλητικό αλλά απομονωμένο τοπόσημο, όπως παρατηρεί ο Kevin Lynch. Η απουσία ενοποιημένης αστικής δομής μεταξύ των περιοχών Back Bay και South End μειώνει την καθοδηγητική της αποτελεσματικότητα.

Άλλη πρόκληση εμφανίζεται όταν τοπόσημα κυριαρχούν τοπικά, αλλά παραμένουν αποκομμένα από τον ευρύτερο αστικό ιστό. Το Ιατρικό Κέντρο του Jersey City, αν και οπτικά επιβλητικό, έχει επικριθεί για την απομόνωσή του από τον γύρω χώρο. Η τοποθέτησή του στους βράχους Palisades το καθιστά αποσυνδεδεμένο από τη λειτουργική και κοινωνική ροή της πόλης, αναδεικνύοντας την ανάγκη

ένταξης των τοπόσημων στο ευρύτερο πολεοδομικό πλαίσιο.



083

Εικόνα 101: Ένα επιβλητικό κτιριακό συγκρότημα του Μεσοπολέμου, τοποθετημένο στους βράχους Palisades, το οποίο αποτέλεσε χαρακτηριστικό παράδειγμα τοπόσημου αποκομμένου από τον αστικό ιστό. Σήμερα έχει ανακαινιστεί και λειτουργεί ως συγκρότημα πολυτελών κατοικιών με την ονομασία The Beacon Jersey City.

Ο Lynch προειδοποιεί και ενάντια στην υπεραπλούστευση ή τον υπερβολικό σχεδιασμό (Lynch, 1960, σ. 10). Το Boston Common, αν και σημαντικός ιστορικός και κοινωνικός χώρος, παρουσιάζει περιορισμένη ορατότητα στα όριά του και υπερβολικά περίπλοκο σχήμα (σ. 20–21), γεγονός που ενδέχεται να αποθαρρύνει τη χρήση του. Η ισορροπία ανάμεσα στη διακριτότητα και τη λειτουργικότητα είναι κρίσιμη ώστε τα τοπόσημα να παραμένουν ελκυστικά και προσβάσιμα στον χρόνο.

Τέλος, ορισμένα τοπόσημα μπορεί να λειτουργούν ακούσια ως φραγμοί στην κινητικότητα, ιδίως όταν δεν ενσωματώνονται επαρκώς στη χωρική δομή της πόλης. Οι αυτοκινητόδρομοι του Los Angeles, όπως ο Hollywood Freeway (Lynch, 1960, σ. 39–40), παρότι αποτελούν ισχυρά οπτικά όρια, συχνά διαταράσσουν τη χωρική συνέχεια. Το πρόβλημα είναι εμφανές στις συνδέσεις μεταξύ του Union Depot και του Civic Center, όπου οι μεγάλες κατασκευές κατακερματίζουν τις διαδρομές και προκαλούν σύγχυση στην πλοήγηση.



Εικόνα 102: Ο Hollywood Freeway (US 101), Los Angeles αποτελεί αντιπροσωπευτικό παράδειγμα τοπόσημου που, παρά την ισχυρή οπτική του παρουσία, λειτουργεί ως φραγμός στην κινητικότητα, αποκόπτοντας συνοικίες και διαταράσσοντας τη χωρική συνέχεια της πόλης.

084

3.8 Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας, η ανάλυση του Lynch δείχνει ότι τα τοπόσημα δεν είναι απλώς στατικά αρχιτεκτονικά στοιχεία, αλλά δυναμικά εργαλεία που διαμορφώνουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι βιώνουν, κατανοούν και πλοηγούνται στον αστικό χώρο. Η οπτική τους ιδιαιτερότητα, η πολιτισμική τους σημασία και η ένταξή τους σε ευρύτερα αστικά συστήματα τα καθιστούν κρίσιμα για τη διαμόρφωση περιβαλλόντων με σαφή εικόνα και μνήμη. Η αποτελεσματικότητά τους όμως εξαρτάται από τον σχεδιασμό τους: η υπερβολική χωρική τους πυκνότητα, η απομόνωση ή η αισθητική μονοτονία μειώνουν τη λειτουργικότητά τους.

Τα επιτυχημένα τοπόσημα εντάσσονται στο περιβάλλον, διατηρώντας διακριτή ταυτότητα. Αυτή η ισορροπία εξασφαλίζει τη λειτουργία τους ως μέσα προσανατολισμού και ενίσχυσης της αστικής εμπειρίας. Η κατανόηση του ρόλου τους στον πραγματικό χώρο αποτελεί θεμέλιο για τη μελέτη της εφαρμογής τους στα εικονικά περιβάλλοντα. Όπως καθοδηγούν και εμπλέκουν τους ανθρώπους στις πόλεις, έτσι αξιοποιούνται και στα βιντεοπαιχνίδια, ενισχύοντας πλοήγηση, αφήγηση και εμπύθιση. Το επόμενο κεφάλαιο εξετάζει πώς τα εικονικά τοπόσημα αναπαράγουν αυτές τις λειτουργίες ως διαδραστικά και αφηγηματικά στοιχεία.

Εικονικές Πόλεις και Τοποσημα

Μια Τριμερής Θεώρηση Χωρικής Εξοικείωσης

4.1 Εισαγωγικές Παρατηρήσεις

Αφού εξετάστηκε πώς τα τοπόσημα επηρεάζουν την πλοήγηση στον αστικό χώρο, το παρόν κεφάλαιο μεταφέρει τη συζήτηση στα εικονικά περιβάλλοντα των βιντεοπαιχνιδιών, με επίκεντρο τις εικονικές πόλεις. Παρότι άυλες, συγκροτούν και αυτές σύνθετα χωρικά και αφηγηματικά συστήματα. Σε αυτό το πλαίσιο, τα τοπόσημα παίζουν κρίσιμο ρόλο: υποστηρίζουν την πλοήγηση, ενισχύουν τη νοητική αποτύπωση του χώρου και λειτουργούν ως αφηγηματικοί ή συναισθηματικοί πόλοι.

Όπως παρατηρεί ο Ulrich Götz στο *On the Evolution of Narrative Mechanics in Open-World Games* (Suter, Bauer & Kocher, 2021, σ. 170), οι επιτυχημένοι κόσμοι ανοιχτού τύπου ακολουθούν επαναλαμβανόμενες τυπολογίες, ανεξάρτητα από το εκάστοτε αφήγημα. Οι ομοιότητες μεταξύ τους οφείλονται σε στρατηγικές που εξυπηρετούν τόσο την ομαλή πλοήγηση του παίκτη όσο και τη δράση: ψηλά σημεία που προσφέρουν οπτικό έλεγχο, θεαματικά τοπία που υπογραμμίζουν δραματικές κορυφώσεις, εξέχουσες τοποθεσίες που αποτελούν τοπόσημα, ή πυκνά οργανωμένοι οικισμοί που ενισχύουν την πρόοδο του παίκτη. Ακόμα και τα όρια αυτών των κόσμων σχεδιάζονται δημιουργικά – μέσα από αλυσίδες βράχων, φαράγγια, νησιά ή σπήλαια, τα οποία προσδίδουν βάθος και συνέπεια στον εικονικό χώρο, χωρίς να απαιτείται πραγματική χωρική συνέχεια.

Για την ανάλυση των εικονικών πόλεων, υιοθετείται η κατηγοριοποίηση του Κωνσταντίνου Δημόπουλου, ο οποίος στο *Virtual Cities* (2020) διακρίνει τρία βασικά είδη:

- **Φανταστικές πόλεις**, σχεδιασμένες εξ ολοκλήρου για τις ανάγκες του παιχνιδιού,

- **Οικείες πόλεις**, βασισμένες σε υπαρκτές τοποθεσίες,
- **Μελλοντικές πόλεις**, συνήθως με δυστοπικά ή μετα-αποκαλυπτικά στοιχεία.

Αυτή η ταξινόμηση δεν είναι απλώς θεματική: προσφέρει ένα πλαίσιο κατανόησης της σχέσης του παίκτη με τον χώρο: πώς τον αντιλαμβάνεται, εξοικειώνεται και τον ερμηνεύει. Σε κάθε κατηγορία, τα τοπόσημα έχουν διαφορετική λειτουργία και νοηματοδότηση.

Προκειμένου να εμβαθύνει στον ρόλο των τοπόσημων σε κάθε μια από τις παραπάνω κατηγορίες, η παρούσα μελέτη επικεντρώνεται σε τρεις αντίστοιχους τίτλους:

- ***The Witcher 3: Wild Hunt*** για τις φανταστικές πόλεις,
- ***Grand Theft Auto V*** για τις οικείες πόλεις,
- ***The Last of Us: Part II*** για τις μελλοντικές πόλεις.

Η επιλογή τους βασίστηκε σε ποιοτικά και πολιτισμικά κριτήρια: και οι τρεις τίτλοι διαθέτουν έντονη αστική ταυτότητα και αξιοποιούν τον χώρο ενεργά για πλοήγηση και αφήγηση. Είναι εμπορικά και κριτικά επιτυχημένα παιχνίδια, με σημαντική παρουσία στη βιβλιογραφία, γεγονός που υπογραμμίζει τη σημασία τους στον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονται και βιώνονται οι εικονικές πόλεις. Κάθε παιχνίδι προσεγγίζει διαφορετικά τα τοπόσημα, αναδεικνύοντας διακριτές σχεδιαστικές φιλοσοφίες. Η συγκριτική μελέτη τους αναδεικνύει τα τοπόσημα ως μέσα πλοήγησης, αφήγησης, μνήμης και συναισθηματικής εμπλοκής.

086

4.2 Φανταστικές Πόλεις

Οι φανταστικές πόλεις στα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν ιδιαίτερο τύπο εικονικού περιβάλλοντος, καθώς δεν βασίζονται σε υπαρκτές γεωγραφικές ή ιστορικές τοποθεσίες, αλλά σχεδιάζονται εξ ολοκλήρου για τον φαντασιακό κόσμο του παιχνιδιού. Αυτό τις καθιστά ιδιαίτερα ενδιαφέρουσες, αφού απαιτούν από τον παίκτη να εξοικειωθεί χωρίς προϋπάρχουσες γνωστικές αναφορές. Σε αντίθεση με πόλεις που παραπέμπουν σε πραγματικά πρότυπα, εδώ η χωρική κατανόηση χιτίζεται σταδιακά, μέσω της εμπειρίας του *gameplay*.

Σε αυτό το πλαίσιο, τα τοπόσημα αποκτούν καθοριστικό ρόλο: λειτουργούν ως σημεία προσανατολισμού, αφηγηματικοί κόμβοι και συμβολικές δομές που βοηθούν τον παίκτη να οργανώσει, να θυμάται και να νοηματοδοτήσει τον χώρο.

Όπως τονίζει ο Lynch (1960), τα τοπόσημα είναι θεμελιώδη στη διαμόρφωση νοητικών χαρτών· στη φανταστική πόλη, αυτή η λειτουργία γίνεται ακόμη πιο κρίσιμη, καθώς χωρίς τέτοια στηρίγματα ο χώρος παραμένει δυσνόητος. Η αρχιτεκτονική, η τοπογραφία, οι οπτικές αντιθέσεις και η ένταξή τους στην αφήγηση ενισχύουν το αίσθημα του «ανήκειν» σε ένα επινοημένο περιβάλλον.

Η ανάλυση που ακολουθεί εστιάζει στην πόλη Novigrad, από το *The Witcher 3: Wild Hunt*, όπου τα τοπόσημα διαμορφώνουν καθοριστικά τόσο την πλοήγηση όσο και τη σύνδεση του παίκτη με τον εικονικό κόσμο.

4.2.1 The Witcher 3: Wild Hunt – Η Περίπτωση του Novigrad

Στοιχείο

Πληροφορία

Τίτλος	The Witcher 3: Wild Hunt
Έτος Κυκλοφορίας	2015
Εταιρεία Ανάπτυξης	CD Projekt RED
Εκδότης	CD Projekt
Είδος Παιχνιδιού	Action - RPG (Open World Exploration)
Πλατφόρμες	PC, PS4, Xbox One (αργότερα Nintendo Switch, PS5, Xbox Series X/S)
Βασική Τοποθεσία	The Continent – με έμφαση στην πόλη του Novigrad

087



Εικόνα 103: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Πανοραμική άποψη του Novigrad από ψηλά, όπου αποκαλύπτεται η σύνθετη γεωγραφική της οργάνωση: το πυκνοδομημένο ιστορικό κέντρο, οι περιφερειακές συνοικίες και το Temple Isle ως κυρίαρχος κατακόρυφος πόλος ισχύος. Η εικόνα αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο η μορφολογία του τοπίου διαμορφώνει φυσικά και κοινωνικά όρια μέσα στην πόλη.

Η πόλη Novigrad, όπως παρουσιάζεται στο *The Witcher 3: Wild Hunt*, αποτελεί ένα από τα πιο ολοκληρωμένα παραδείγματα φανταστικής πόλης στο σύγχρονο game design. Αν και φανταστική, ενσωματώνει λειτουργικά και πολιτισμικά στοιχεία που ανταγωνίζονται την πολυπλοκότητα πραγματικών αστικών περιβαλλόντων. Ο παίκτης περιηγείται όχι απλώς σε ένα σκηνικό, αλλά σε έναν ζωντανό αστικό ιστό, γεμάτο κοινωνική ένταση και αφηγηματική πυκνότητα.

Η πόλη αντλεί έμπνευση από μεσαιωνικά αστικά κέντρα όπως το Άμστερνταμ και το Γκντανσκ, συνδυάζοντας αρχιτεκτονικά μοτίβα με λαογραφικές αναφορές από τη σλαβική, σκανδιναβική και κελτική παράδοση. Κατά τον Janiszewski (2017), senior environmental artist της CD PROJEKT RED, ο σχεδιασμός του Novigrad στηρίχθηκε σε ιστορικά τεκμήρια, υπαίθρια μουσεία και εικονογραφικά αρχεία, ώστε να κατασκευαστεί πολιτισμική αυθεντικότητα στο φανταστικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Η δομή της πόλης χαρακτηρίζεται από τοπογραφική ποικιλία και κοινωνική διαστρωμάτωση: φτωχογειτονιές, εύπορες συνοικίες, εμπορικά και θρησκευτικά κέντρα, καθώς και υπόγειοι χώροι συνθέτουν ένα πολυεπίπεδο περιβάλλον. Η γεωγραφία της, με τα νησιά και την εγγύτητα στο νερό, συγκροτεί ένα χωρικό «παζλ», που ο παίκτης αφομοιώνει βιωματικά μέσω της εξερεύνησης.

Σύμφωνα με τον Janiszewski (2016), ο σχεδιασμός απαιτούσε πολεοδομική σκέψη ενσωματωμένη στην αφήγηση: κάθε συνοικία διαθέτει κοινωνικά και αφηγηματικά χαρακτηριστικά, τα οποία μετατρέπουν τον χώρο σε δοχείο νοημάτων. Η εξοικείωση δεν επιτυγχάνεται μόνο μέσω χαρτών ή τοπόσημων, αλλά και μέσω της δυναμικής ζωής των NPCs (μη-παικτικών χαρακτήρων): οι ρυθμοί, οι διαδρομές και οι συμπεριφορές τους ενισχύουν την αίσθηση ενός αυτόνομου μικρόκοσμου. Οι NPCs ντύνονται ανάλογα με την κοινωνική τους θέση, συζητούν προσωπικά ή πολιτικά ζητήματα, σχολιάζουν γεγονότα και αποκαλύπτουν μικρο-αφηγήσεις. Το Novigrad μοιάζει και λειτουργεί σαν μια πραγματική πόλη όχι επειδή παρουσιάζεται ως «χαρακτήρας», αλλά επειδή οι ίδιοι οι χαρακτήρες και οι ιστορίες τους είναι αυτοί που το συγκροτούν: από συμμορίες που μάχονται για εξουσία μέχρι τυχαίους πολίτες που επιστρέφουν μεθυσμένοι στα σπίτια τους, η πόλη είναι γεμάτη ζωή και φασαρία, έτοιμη να αποκαλύψει στον παίκτη αμέτρητες μικρο-αφηγήσεις (Sledge, 2023).

Καθοριστικό ρόλο στην εμπειρία του Novigrad διαδραματίζουν τα τοπόσημα, τα οποία λειτουργούν ταυτόχρονα ως χωρικοί δείκτες και αφηγηματικά μέσα. Το πιο χαρακτηριστικό είναι ο Μεγάλος Ναός της Αιώνιας Φλόγας, στο Temple Isle. Πρόκειται για παγκόσμιο τοπόσημο (global landmark), κατά τους Steck & Mallot (2000) – όπως αναφέρεται στο Yesiltepe, Dalton & Torun, (2021) – ένα σημείο ορατό από πολλαπλά ή μακρινά σημεία. Το οπτικό του αποτύπωμα είναι

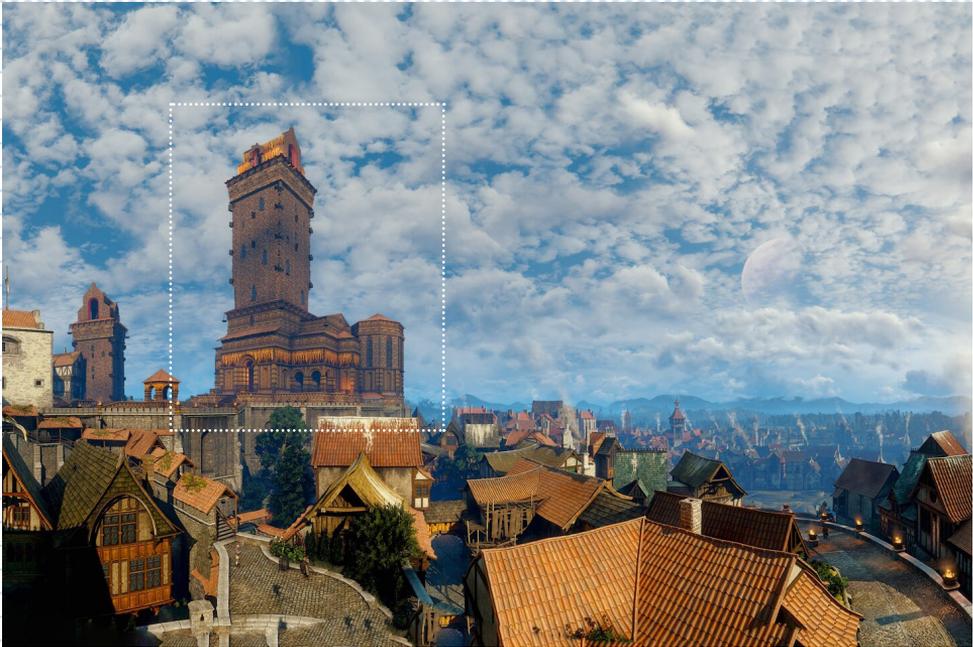
καθοριστικό για την εμπειρία πλοήγησης, καθώς η επιβλητική μαρμάρινη κατασκευή του, με τον πύργο και την διαρκώς αναμμένη φλόγα γίνεται σταθερό σημείο προσανατολισμού σε όλο το οπτικό πεδίο της πόλης.

Επιπλέον η συνεχής παρουσία του στα πλάνα υποδηλώνει την αόρατη αλλά απόλυτη ισχύ του θεοκρατικού καθεστώτος, το οποίο επιβλέπει την πόλη όχι μόνο με φυσική ισχύ, αλλά και μέσω ιδεολογικής επικυριαρχίας. Εντός του ναού, η αφήγηση του παιχνιδιού αποκαλύπτει διώξεις, φανατισμό και δογματισμό, την ίδια στιγμή όμως, ο χώρος αποδίδεται με μνημειακή, επιβλητική αρχιτεκτονική, που δημιουργεί εικόνα τάξης και ηθικής ανωτερότητας, καλύπτοντας την βίαιη πραγματικότητα που τον συνοδεύει. Η εξοικείωση του παίκτη με τον ναό δεν απαιτεί φυσική πρόσβαση, διαμορφώνεται μέσω της συνεχούς ορατότητας, της νοητικής χαρτογράφησης και της συναισθηματικής εμπλοκής με τη συμβολική του δύναμη – επιβεβαιώνοντας τη θέση του Lynch ότι τα τοπόσημα αποτελούν σταθερά σημεία μέσα στους πολύπλοκους νοητικούς χάρτες των ανθρώπων (1960, σ. 8-9).



089

Εικόνα 104: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Στο πυκνοδομημένο αστικό τοπίο του Novigrad, ο ναός καταλαμβάνει το υψηλότερο σημείο, εκφράζοντας την απόλυτη προτεραιότητα της θρησκευτικής εξουσίας στη χωρική ιεράρχηση της πόλης.



Εικόνα 105: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Ο Μεγάλος Ναός της Αιώνιας Φλόγας υψώνεται πάνω από το Novigrad, λειτουργώντας ως κυρίαρχο τοπίο που οργανώνει οπτικά τον χώρο της πόλης και αποτυπώνει την εξουσία του θεοκρατικού καθεστώτος.

090



Εικόνα 106: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η τελετουργική πορεία προς τον ναό, μέσα από πλατιές αναβαθμίδες και φυλάκια φωτιάς, ενισχύει την αίσθηση ιεραρχίας και συλλογικής υποταγής στη λατρεία της Αιώνιας Φλόγας.



Εικόνα 107: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η μνημειακή είσοδος του ναού, με την έντονη κάθετη ανάπτυξη και τα χρυσοποίκιλτα τόξα, επιβάλλει στον επισκέπτη το βάρος της θεσμικής αυθεντίας που εκπροσωπεί ο ναός.



091

Εικόνα 108: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Τα μωσαϊκά της φλόγας, σε διαδοχικές ζώνες γύρω από την πρόσοψη, αναπαριστούν οπτικά τη δογματική καθαρότητα και την ιδεολογική πανταχού παρουσία της λατρείας στην καθημερινότητα της πόλης.



Εικόνα 109: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Στο εσωτερικό, η λιτή αλλά επιβλητική αρχιτεκτονική πλαισιώνει τη μόνιμη ιερή φλόγα, μετατρέποντας τον χώρο σε σημείο λατρευτικής νομιμοποίησης της εξουσίας.

092



Εικόνα 110: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Από τον λόφο του Temple Isle ο παίκτης αντικρίζει το Novigrad, αποκαλύπτοντας πώς ο ναός λειτουργεί ως παρατηρητήριο που «επιβλέπει» την πόλη τόσο φυσικά όσο και συμβολικά.

Παράλληλα, η πλατεία του Ιεράρχη (Hierarch Square) αποτελεί ένα δεύτερο, εξίσου σημαντικό τοπόσημο, αλλά με διαφορετικό χαρακτήρα. Αντί για κατακόρυφο σημείο προσανατολισμού, λειτουργεί ως οριζόντιο τοπόσημο-κόμβος, σε αντιστοιχία με την κατηγορία των κόμβων του Lynch (1960), όπως παρουσιάζεται

στην ενότητα 3.5 (βλ. σ. 66) και κοινωνικής σύγκρουσης. Είναι το πιο πολυσύχναστο σημείο της πόλης. Δεν είναι απλώς σημείο διέλευσης, αλλά χώρος συμμετοχής, όπου συνυπάρχουν το εμπόριο, η θρησκεία, η τέχνη και η δημόσια βία. Στην ίδια πλατεία πραγματοποιούνται εκτελέσεις «αιρετικών», παίζονται θεατρικά έργα, περνούν έμποροι, αστοί, επαίτες και αριστοκράτες. Αυτό την καθιστά ένα τοπόσημο με πολλαπλό χαρακτήρα, όπου η εμπειρία του παίκτη εμπλουτίζεται από τη διαρκή παρουσία NPCs και τη μεταβλητή λειτουργικότητα του χώρου. Ο χώρος λοιπόν, οργανώνεται γύρω από τη συμμετοχή, η συνεχής επιστροφή του παίκτη στον χώρο αυτό, για διαφορετικές αποστολές και γεγονότα, ενισχύει τη γνωστική και συναισθηματική εξοικείωση, επιβεβαιώνοντας το μοντέλο των Siegel & White (1975), όπως αναφέρεται στην ενότητα 3.3 (βλ. σ. 63), για την εξέλιξη της χωρικής γνώσης, (landmark -> route -> survey knowledge). Παράλληλα, το συγκεκριμένο τοπόσημο αποκαλύπτει την πολιτισμική αντινομία της πόλης – η δημόσια ζωή και η βία συνυπάρχουν σε έναν κοινό χώρο – στοιχείο που παραπέμπει στη διάσταση της μνήμης και της φόρτισης των τοπόσημων που περιγράφει ο Lynch (1960), (βλ. ενότητα 3.6, σ. 67), όπου η συναισθηματική σύνδεση και η ιστορία του χώρου διαπλέκονται με την καθημερινότητα.



093

Εικόνα 111: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η αρχιτεκτονική του πύργου δεσπόζει στον ορίζοντα της πλατείας, λειτουργώντας ως οπτικός άξονας προσανατολισμού μέσα σε έναν χώρο που είναι συνεχώς σε κίνηση.



Εικόνα 112: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η πλατεία στο σούρουπο. Η εναλλαγή φωτισμού και η συνέχιση της εμπορικής δραστηριότητας και μετά τη δύση αναδεικνύουν τη διαρκή παρουσία και λειτουργικότητα της πλατείας ως πυρήνα ζωής της πόλης.

094



Εικόνα 113: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Κοντινό στην αγορά. Οι λεπτομέρειες των πάγκων, των προϊόντων και των μικρο-αλληλεπιδράσεων αναδεικνύουν την πλατεία ως καθημερινό κοινωνικό θέατρο, όπου η οικονομική και κοινωνική ζωή συνυφαίνονται σε συνεχή ροή.



Εικόνα 114: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η πλατεία ως σκηνή δημόσιων ποινών. Στο κέντρο της πλατείας, ο σωρός καύσης και οι φρουροί τονίζουν τον ρόλο της ως θεσμικού χώρου καταστολής, όπου η βία επιτελείται δημόσια και γίνεται μέρος της καθημερινής ροής των NPCs.

095

Επιπλέον, τα τοπόσημα *Passiflora* και *Kingfisher Inn* αποτελούν πολιτισμικά τοπόσημα μικρής κλίμακας, τα οποία ανήκουν στην κατηγορία των σημαντικών γνωστικών τοπόσημων (*cognitive landmarks*) που προτείνουν οι *Sorrows & Hirtle* (1999), όπως παρουσιάστηκε στην ενότητα 3.2.2. (βλ. σ. 55). Δεν πρόκειται για εντυπωσιακά κτήρια, αλλά για τοποθεσίες που αποκτούν ιδιαίτερη σημασία λόγω της έντονης αφηγηματικής και διαπροσωπικής δραστηριότητας που λαμβάνει χώρα σε αυτά, λειτουργώντας ως χώροι μνήμης και επαφής. Στο *Passiflora*, ένα πολυτελές πορνείο, η πολυτέλεια και η αμαρτία συνυπάρχουν: ο παίκτης έρχεται σε επαφή με την ελίτ της πόλης, τις διεφθαρμένες σχέσεις εξουσίας και τα πάθη που συχνά παραμένουν αφανή στον δημόσιο χώρο, ενισχύοντας τη συναισθηματική πρόσδεσή του στην πόλη, σε συνέπεια με τη συναισθηματική και πολιτιστική διάσταση των τοπόσημων που αναλύθηκε στην ενότητα 3.6 (βλ. σ. 67).

Το *Kingfisher Inn*, από την άλλη, λειτουργεί ως πολιτιστικό κέντρο: χώρος μουσικής, ποίησης και συγκέντρωσης χαρακτήρων. Και οι δύο χώροι, παρότι μικροί σε κλίμακα, αποκτούν συναισθηματικό και λειτουργικό βάρος στην εμπειρία του παίκτη, προσφέροντας στιγμές ηρεμίας, συνάντησης και πληροφορίας. Τέτοιου τύπου χώροι μπορούν να ιδωθούν ως γνωστικά/πολιτισμικά τοπόσημα,

σε αντιστοιχία με την κατηγορία των cognitive landmarks των Sorrows & Hirtle (1999), (βλ. ενότητα 3.2.2, σ. 55), αλλά και ως φορείς μνήμης και ταυτότητας μέσα στον αστικό ιστό κατά Lynch (1960). Τα δύο αυτά σημεία δεν προσφέρουν προσανατολισμό μέσω ορατότητας, αλλά μέσω συναισθηματικής αναγνώρισης: είναι χώροι ανάπαυσης, αφήγησης και μνήμης, που ενισχύουν την ανθρωποκεντρική διάσταση της εξοικείωσης στη φανταστική πόλη.



096

Εικόνα 115: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η ένταξη του Passiflora μέσα στη γειτονιά του Novigrad παρουσιάζει την αντίθεση ανάμεσα στην ποικιλόμορφη δημόσια κίνηση και τη στοχευμένη, σχεδόν τελετουργική πρόσβαση στον χώρο του, υποδηλώνοντας τη λειτουργία του ως «επιλεκτικού» κοινωνικού πυρήνα.



Εικόνα 116: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η πρόσοψη του Passiflora σε ηρωινό φωτισμό αποκαλύπτει την επιμελημένη αρχιτεκτονική του σύνθεση, όπου η συμμετρία, η υψομετρική ανάδειξη και η έντονη διακόσμηση με φυτεύσεις υπογραμμίζουν την κοινωνική σημασία του κτηρίου στο αστικό τοπίο.



Εικόνα 117: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η πρόσοψη του Passiflora, όπου το φως του ηλιοβασιλέματος αναδεικνύει τον ρόλο του κτηρίου ως συμβολικού μεταβατικού χώρου μεταξύ της δημόσιας ζωής του Novigrad και του ιδιωτικού κόσμου επιθυμιών και κοινωνικών συναλλαγών που φιλοξενεί.



Εικόνα 118: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η πανοραμική θέα της κύριας αίθουσας του Passiflora αναδεικνύει την πολυεπίπεδη εμπειρία του χώρου: περιοχές κοινωνικής συνεύρεσης, ιδιωτικές γωνιές και υβριδικά σημεία δράσης συνυπάρχουν, προσφέροντας ένα πλούσιο περιβάλλον για αφηγηματική ανάπτυξη.



Εικόνα 119: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Το εσωτερικό του Kingfisher Inn παρουσιάζει μια ευρύχωρη αίθουσα με ξύλινη δομή και υπερυψωμένη σκηνή, όπου μουσικοί δίνουν ζωή σε έναν χώρο κοινωνικής συνεύρεσης. Η σύνθεση αναδεικνύει τον διπλό ρόλο του πανδοχείου ως κέντρο ψυχαγωγίας και σημείο συνάντησης ταξιδιωτών και πολιτών, αποτυπώνοντας την πολιτισμική ζωντάνια του Novigrad.

098



Εικόνα 120: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Το Kingfisher Inn μετατρέπεται από θερμό σημείο ψυχαγωγίας σε σκηνή χάους, καθώς μια αιφνίδια επίθεση διαταράσσει την καθημερινή λειτουργία του. Η αντίθεση ανάμεσα στη διακόσμηση της σκηνής και στη βία που ξεσπά φωτίζει τη διαρκή ευθραυστότητα της αστικής τάξης και την αδιάκοπη παρουσία πολιτικών εντάσεων στο Novigrad.

Ακόμη, η γέφυρα του Αγίου Γρηγορίου, αποτελεί ένα δομικό τοπόσημο μετάβασης, σε αντιστοιχία με τη δομική διάσταση των τοπόσημων που συζητήθηκε στο Κεφάλαιο 3 (βλ. ενότητα 3.2.2, σ. 59), και, παρότι δεν εντυπωσιάζει ως κατασκευή, η χωρική της τοποθέτηση και ο τρόπος με τον οποίο ελέγχεται η πρόσβαση προς τον χώρο της θρησκευτικής εξουσίας την καθιστούν συμβολικά φορτισμένη. Περνώντας από τη γέφυρα, ο παίκτης αντιλαμβάνεται τη μετάβαση από τον κοσμικό στον ιερατικό χώρο – μια μετάβαση που οριοθετείται όχι μόνο οπτικά, αλλά και μέσα από scripted σκηνές, την παρουσία φρουρών και αλλαγές στην ατμόσφαιρα. Έτσι ενισχύεται η τελετουργικότητα της διέλευσης και επιβεβαιώνεται η θέση που συνοψίζεται στο Κεφάλαιο 3 (βλ. ενότητα 3.8, σ. 71), ότι τα τοπόσημα δεν είναι απλώς στατικά αρχιτεκτονικά στοιχεία, αλλά δυναμικά εργαλεία που διαμορφώνουν την εμπειρία και τον προσανατολισμό στον χώρο. Ως οπτικό και αφηγηματικό «φίλτρο», η γέφυρα οργανώνει τη δομή και την ιεραρχία της πόλης, ενισχύοντας την αίσθηση ότι ορισμένοι χώροι δεν είναι ισότιμα προσβάσιμοι.



099

Εικόνα 121: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η γέφυρα του Αγίου Γρηγορίου, ως υψωμένο πέρασμα που κατευθύνει την κίνηση προς την καρδιά του Temple Isle με τον Ναό της Αιώνιας Φλόγας, υπογραμμίζοντας τον έλεγχο πρόσβασης και τη συμβολική ιεράρχηση της πόλης.



Εικόνα 122: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Είσοδος της γέφυρας από την πλευρά της πόλης. Η πύλη της γέφυρας σηματοδοτεί την αρχή της μετάβασης προς τον θρησκευτικό τομέα, με το πέρασμα να λειτουργεί ως ελεγχόμενο όριο ανάμεσα στην πόλη και το Temple Isle.

100



Εικόνα 123: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η πορεία κάτω από την πέτρινη καμάρα προκαλεί μια αίσθηση χωρικής συμπίεσης, στενεύει το οπτικό πεδίο υπογραμμίζοντας ότι ο παίκτης περνά μέσα από έναν ελεγχόμενο και προστατευμένο κόμβο.



Εικόνα 124: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Πέρα από το κύριο πέρασμα, η γέφυρα περιλαμβάνει έναν εξωτερικό άνω διάδρομο αποκαλύπτοντας τον στρατηγικό χαρακτήρα της γέφυρας ως φυσικού παρατηρητηρίου και προσφέροντας ευρεία εποπτεία της πόλης.

101

Συμπληρωματικά, η συνοικία Gildorf λειτουργεί ως τοπόσημο κοινωνικής διαφοροποίησης του Novigrad. Οι πολυτελείς κατοικίες, οι περίτεχνες αρχιτεκτονικές λεπτομέρειες και τα ιδιωτικά λουτρά λειτουργούν ως οπτικά σύμβολα ταξικής υπεροχής και, σε αντιστοιχία με την κατηγορία των δομικών τοπόσημων των Moughtin, Oc & Tiesdell (1999, σ. 15–16), οριοθετούν μια διακριτή κοινωνική και οικονομική ζώνη, όπως αναλύθηκε στην ενότητα 3.2.2 (βλ. σ. 59). Πρόκειται για περιοχή που δεν προορίζεται για όλους. Η παρουσία της αποτελεί ορατή υπενθύμιση της κοινωνικής ανισότητας. Ο παίκτης μπορεί να περιηγηθεί στη συνοικία, να αλληλοεπιδράσει με NPCs, αλλά σπάνια αποκτά ουσιαστική επιρροή στον χώρο αυτό. Η περιορισμένη πρόσβαση και η «μερική εξοικείωση» του παίκτη με τη Gildorf – το γεγονός ότι τη βλέπει, τη διασχίζει, αλλά δεν την οικειοποιείται πλήρως – συνδέονται με την κριτική του Lynch (1960), όπως παρουσιάζεται στην ενότητα 3.7 (βλ. σ. 68), για τα απομονωμένα ή αποκλειστικά τοπόσημα που, παρότι οπτικά ισχυρά, δημιουργούν φραγμούς στην κινητικότητα. Έτσι, η Gildorf δεν είναι απλώς ένα εντυπωσιακό περιβάλλον, αλλά ένας χωρικός μηχανισμός αποκλεισμού και απεικόνισης των κοινωνικών ιεραρχιών, που μετατρέπει το Novigrad σε ζωντανό κοινωνικό σύστημα.



Εικόνα 125: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η Gildorf από ψηλά. Μια εύπορη συνοικία με μεγαλοπρεπή μέγαρα και κήπους, που δηλώνει καθαρά την κοινωνική της υπεροχή μέσα στο Novigrad.

102



Εικόνα 126: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η κεντρική πλατεία της Gildorf λειτουργεί ως σημείο κοινωνικής επίδειξης: καθαρός χώρος, επιμελημένες αγορές και περιπολίες που διασφαλίζουν την «τάξη» της ελίτ.



Εικόνα 127: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Το διοικητικό/αριστοκρατικό κτήριο της Gildorf με σημαίες και φυλάκια, ένα κτίριο-σύμβολο εξουσίας, όπου η αρχιτεκτονική μεγαλοπρέπεια συγχωνεύεται με την πολιτική ισχύ και επιβεβαιώνει τον ρόλο της συνοικίας ως προνομιακής ζώνης.



103

Εικόνα 128: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Κατοικία στη Gildorf, όπου η πολυτελής αρχιτεκτονική και τα διακοσμημένα βιτρό αποτυπώνουν το κύρος των εύπορων κατοίκων της.



104

Εικόνα 129: *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), Η πολυτέλεια των εσωτερικών χώρων στη Gildorf – επενδύσεις ξύλου, έργα τέχνης και ιδιωτικοί χώροι που προορίζονται μόνο για τους οικονομικά ισχυρούς.

Συνολικά, το Novigrad αποτελεί υποδειγματικό παράδειγμα πολυεπίπεδης χωρικής εξοικείωσης μέσω των τοπόσημων, τα οποία γεφυρώνουν την αρχιτεκτονική, τον πολιτισμό και την αφήγηση. Όπως παρατηρεί ο Δημόπουλος (2020, σ. 83), «τίποτα δεν συγκρίνεται με την πολυτέλεια των χωρών των ευγενών – σχεδόν τόσο θρυλική όσο και η ξеноφοβία της πόλης». Ο παίκτης δεν περιορίζεται σε χωρική πλοήγηση, αλλά συμμετέχει ενεργά στην ανακάλυψη και κατανόηση ενός ψηφιακού τόπου που μεταφράζει το αστικό βίωμα σε εικονικό επίπεδο.

4.3 Οικείες Πόλεις

Οι οικείες πόλεις στα βιντεοπαιχνίδια βασίζονται σε πραγματικές γεωγραφικές και πολιτισμικές αναφορές, δημιουργώντας άμεση αίσθηση αναγνώρισης και νοσταλγίας. Σε αντίθεση με τις φανταστικές, δεν απαιτούν από τον παίκτη να «οικοδομήσει» την κατανόηση του χώρου εκ του μηδενός, αλλά ενεργοποιούν προϋπάρχοντες νοητικούς χάρτες και εμπειρικές μνήμες, επιτρέποντας διαισθητικό προσανατολισμό (Lynch, 1960, σ. 9). Αυτή η εξοικείωση ενισχύει τη σύνδεση με το εικονικό περιβάλλον και καθιστά τον χωρικό σχεδιασμό πιο άμεσο και συναισθηματικά φορτισμένο.

Ωστόσο, η εξοικείωση δεν ενισχύει μόνο την εικονική αναπαράσταση της πραγματικότητας, αλλά και την ερμηνεία και κριτική αυτής. Οι δημιουργοί συχνά υπερβάλλουν, παραμορφώνουν ή σατιρίζουν πτυχές της σύγχρονης αστικής ζωής – από τις κοινωνικές ανισότητες έως την καταναλωτική κουλτούρα και την αστική βία. Έτσι, η «οικεία» πόλη γίνεται ταυτόχρονα καθρέφτης και σχόλιο του πραγματικού.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, τα τοπόσημα αποκτούν διπλή λειτουργία: είναι εργαλεία πλοήγησης αλλά και φορείς πολιτισμικής μνήμης. Η αναγνώριση γνώριμων στοιχείων ενισχύει την αίσθηση ταυτότητας, ενώ η παρουσία τους φορτίζει τον χώρο με νοήματα που υπερβαίνουν την απλή γεωγραφική αναφορά. Η πόλη μετατρέπεται σε σκηνή εμπειρίας, όπου ο παίκτης διαδρά με τις πολιτισμικές εντάσεις του πραγματικού κόσμου μέσα από ένα εικονικό πρίσμα.

Η ανάλυση που ακολουθεί εστιάζει στο Grand Theft Auto V (Rockstar North, 2013) και την πόλη Los Santos – μια ρεαλιστική, αν και φανταστική, αναπαράσταση του Λος Άντζελες. Από την πρώτη κυκλοφορία της σειράς το 1997, το GTA ασκεί διαρκή επιρροή στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, ενώ το GTA V έχει εξελιχθεί σε πολιτισμικό φαινόμενο που ξεπερνά τα όρια του μέσου. Παρά τα πάνω από δέκα χρόνια από την κυκλοφορία του, παραμένει σημείο αναφοράς για τα παιχνίδια ανοιχτού κόσμου, τόσο στον σχεδιασμό όσο και στη σύλληψη των εικονικών πόλεων ως αντανάκλαση της κοινωνίας.

Θεωρείται το πιο επιτυχημένο παιχνίδι του 21ου αιώνα, συνδυάζοντας τεχνική αρτιότητα, αφηγηματική πολυπλοκότητα και αιχμηρό κοινωνικό σχολιασμό. Το Los Santos δεν είναι απλώς σκηνικό: αποτελεί μια σάτιρα της σύγχρονης μητρόπολης (Fraser, 2025). Η παρούσα μελέτη εξετάζει πώς τα τοπόσημα του παιχνιδιού λειτουργούν ως μηχανισμοί πλοήγησης, πολιτισμικού σχολίου και συμμετοχικής αφήγησης μέσα στο οικείο αστικό τοπίο.

4.3.1 Grand Theft Auto V – Η Περίπτωση του Los Santos

Στοιχείο	Πληροφορία
Τίτλος	Grand Theft Auto V
Έτος Κυκλοφορίας	2013
Εταιρεία Ανάπτυξης	Rockstar North
Εκδότης	Rockstar Games
Είδος Παιχνιδιού	Action - adventure
Πλατφόρμες	PlayStation, PC, Xbox
Βασική Τοποθεσία	Los Santos (εμπνευσμένη πόλη από το Λος Άντζελες)

106



Εικόνα 130: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Πανοραμική απεικόνιση του Los Santos, με τον αστικό πυρήνα να κυριαρχεί στο τοπίο και να προϊδεάζει για την πολυεπίπεδη κοινωνική και χωρική του οργάνωση.

Το Los Santos του *GTA V* συνιστά ίσως την πιο ολοκληρωμένη αναπαράσταση μιας οικείας πόλης στον χώρο των βιντεοπαιχνιδιών. Πρόκειται για μια φανταστική ανακατασκευή του Λος Άντζελες, που ωστόσο διατηρεί σχεδόν φωτορεαλιστική ακρίβεια στα χωρικά της χαρακτηριστικά, τις κοινωνικές αντιθέσεις και την πολιτισμική της ταυτότητα. Η Rockstar Games μετατρέπει τον αστικό χώρο σε ένα διαδραστικό μοντέλο της αμερικανικής μητρόπολης, όπου ο παίκτης αναγνωρίζει το γνώριμο περιβάλλον – τις παραλίες, τους αυτοκινητοδρόμους, τα προάστια, τους ουρανοξύστες – αλλά το βιώνει μέσα από μια υπερ-ρεαλιστική, κριτική εκδοχή του.

Η εξοικείωση σ' ένα γνώριμο αστικό περιβάλλον γίνεται εργαλείο κριτικού σχολιασμού: ο παίκτης εξοικειώνεται όχι μόνο οπτικά αλλά και πολιτισμικά. Διαφημίσεις, brands, ήχοι και κυκλοφορία αναπαριστούν και σατιρίζουν τη μαζική κουλτούρα της Δύσης. Το Los Santos είναι γνώριμο και παραμορφωμένο: καθρέφτης που μεγαθύνει και αποδομεί τις όψεις της πραγματικότητας. Σε αντίθεση με το φανταστικό Novigrad, δεν απαιτεί φαντασική προσαρμογή. Όπως παρατηρεί ο Nitsche (2008), η επιτυχία τέτοιων πόλεων έγκειται στην ικανότητά τους να δημιουργούν σημεία αναφοράς που ο παίκτης αναγνωρίζει, ενώ ταυτόχρονα τα υπονομεύουν. Το οικείο δεν είναι μόνο εργαλείο πλοήγησης, αλλά και εφαλτήριο για επαναξιολόγηση του αστικού χώρου.

Ο χάρτης του *GTA V* καλύπτει περίπου 127 km², συμπεριλαμβάνοντας τόσο τη χερσαία όσο και την υδάτινη έκταση. Αυτό το καθιστά έναν από τους μεγαλύτερους εικονικούς χάρτες στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών. Σε σύγκριση με το πραγματικό Λος Άντζελες, του οποίου η έκταση ανέρχεται σε περίπου 1.305 km², το Los Santos καταλαμβάνει περίπου το ένα δέκατο της φυσικής πόλης. Παρ' όλα αυτά, καταφέρνει να συμπυκνώσει την αισθητική, τη γεωμορφολογία και τα εμβληματικά τοπόσημα του Λος Άντζελες σε έναν συνεκτικό ψηφιακό χώρο, διατηρώντας την εντύπωση ενός πλήρους και ζωντανού αστικού τοπίου.

Η πλοήγηση στο Los Santos βασίζεται σε μηχανισμούς που προσομοιώνουν την αντίληψη και τον προσανατολισμό του χρήστη στον πραγματικό κόσμο. Σύμφωνα με έρευνα των Delgrange, Burkhardt και Gyselinck (2020, σ. 33–47), το *GTA V* παρουσιάζει υψηλό βαθμό ψυχολογικής πιστότητας (psychological fidelity), καθώς οι παίκτες αναπτύσσουν νοητικούς χάρτες και στρατηγικές αντίστοιχες με εκείνες που χρησιμοποιούν σε φυσικά αστικά περιβάλλοντα. Η πόλη λειτουργεί έτσι ως πεδίο υποβοηθούμενης γνωστικής εμπειρίας (assisted cognition), όπου τα τοπόσημα οργανώνουν και ενισχύουν τη χωρική μνήμη.

Σημαντικό εύρημα της μελέτης ήταν ότι οι παίκτες που λάμβαναν οδηγίες βασισμένες σε τοπόσημα πλοηγούνταν με μεγαλύτερη ακρίβεια σε σχέση με όσους λάμβαναν οδηγίες βασισμένες σε αποστάσεις ή κατευθύνσεις. Αυτό δείχνει ότι η εξοικείωση με την πόλη δεν είναι απλώς αποτέλεσμα επαναλαμβανόμενης οπτικής έκθεσης του παίκτη στο εικονικό περιβάλλον, αλλά μιας ενεργητικής γνωστικής διαδικασίας χωρικής μάθησης μέσα σε αυτό. Η εμπειρία αυτή ενισχύει την αίσθηση του «ανήκειν» και εδραιώνει το Los Santos ως βιώσιμο και νοηματοδοτημένο ψηφιακό αστικό περιβάλλον.

Εφαρμόζοντας τη θεωρία του Lynch (1960, σ. 48) για τα αστικά τοπόσημα στον εικονικό χώρο, στο Los Santos αναγνωρίζουμε μια σειρά σημείων που καθοδηγούν, προσανατολίζουν και συγκροτούν τη χωρική μνήμη του παίκτη. Εμβληματικό

παράδειγμα αποτελεί η πινακίδα Vinewood – σαφής αναφορά στην αντίστοιχη του Hollywood – το πιο αναγνωρίσιμο τοπόσημο του παιχνιδιού. Σε χωρικό επίπεδο, λειτουργεί ως σημείο οπτικής αναφοράς μεγάλης κλίμακας: η υψομετρική της θέση την καθιστά ορατή από πολλές περιοχές, επιτρέποντας στον παίκτη να προσανατολίζεται, ακόμη και όταν κινείται με ταχύτητα ή εκτός κεντρικών αξόνων.

Σύμφωνα με τη διάκριση των Sogrows και Hirtle (1999) όπως παρουσιάζεται στην ενότητα 3.2.2 (βλ. σ. 58), η πινακίδα λειτουργεί ταυτόχρονα ως οπτικό και γνωστικό τοπόσημο: ξεχωρίζει μορφολογικά και τοπογραφικά, ενώ μεταφέρει πολιτισμικό φορτίο που ενισχύει τη νοηματοδότηση του χώρου. Στον χάρτη της πόλης, η Vinewood δημιουργεί έναν νοητικό «βορρά», λειτουργώντας ως σταθερά πλοήγησης στο πολύπλοκο οδικό σύστημα.

Ωστόσο, η πινακίδα δεν έχει μόνο πρακτική λειτουργία: φέρει και συμβολικό βάρος, σε συνέπεια με τη συναισθηματική και πολιτισμική διάσταση των τοπόσημων που αναλύεται στο Κεφάλαιο 3 (Lynch, 1960). Η συνεχής ορατότητά της, η επιβλητική θέση της και η αναφορά στη βιομηχανία του θεάματος δείχνουν ότι η πινακίδα λειτουργεί ως κριτικός σχολιασμός: παραπέμπει στη λάμψη του Hollywood, αλλά ταυτόχρονα υπογραμμίζει την αυταπάτη του «αμερικανικού ονείρου». Όπως και στα παραδείγματα του Lynch, όπου τα τοπόσημα λειτουργούν ταυτόχρονα ως «οπτικές άγκυρες» και φορείς νοήματος, η Vinewood μετατρέπεται σε πολιτισμικό τοπόσημο που οργανώνει τον προσανατολισμό του παίκτη και, ταυτόχρονα, σχολιάζει τον ίδιο τον αστικό μύθο.

108



Εικόνα 131: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Η πινακίδα Vinewood, εμπνευσμένη από αυτή του Hollywood, λειτουργεί ως βασικό οπτικό τοπόσημο στους λόφους του Los Santos και ως σταθερός άξονας προσανατολισμού για τον παίκτη.

Έτσι, η πινακίδα Vinewood αποτελεί τοπόσημο μεγάλης απεικονιστικότητας, όπου η αναγνωσιμότητα του χώρου (Lynch, 1960, σ. 9–10) συναντά την κριτική. Συνδυάζει τον ρόλο πλοήγησης με αυτόν του πολιτισμικού σχολιασμού, αναδεικνύοντας πώς τα εικονικά τοπόσημα μπορούν να υπερβούν τον καθαρά πρακτικό τους ρόλο και να λειτουργήσουν ως εργαλεία αφήγησης.



Εικόνα 132: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Ως τοπόσημο υψομετρικής κυριαρχίας και γνωστικού προσανατολισμού, η πινακίδα Vinewood οργανώνει την πλοήγηση του παίκτη ενώ ταυτόχρονα σχολιάζει το αφήγημα της αστικής ταυτότητας και του «αμερικανικού ονείρου».

109

Η παραθαλάσσια περιοχή Vespucci Beach, εμπνευσμένη από τη διάσημη Venice Beach του Λος Άντζελες, αποτελεί ένα από τα πιο πολυσύνθετα τοπόσημα του *GTA V*. Ο χώρος συγκεντρώνει τα πιο αναγνωρίσιμα στοιχεία της καλιφορνέζικης εικονογραφίας: φοίνικες, ποδηλατοδρόμους, μικροπωλητές, αθλητές, τουρίστες. Η ατμόσφαιρα αυτής της «εικονικής παραλίας» ενισχύει την αίσθηση οικειότητας, προσφέροντας στον παίκτη ένα πλαίσιο αναγνώρισης που βασίζεται στη μαζική πολιτισμική μνήμη.

Σύμφωνα με τον Lynch (1960), όπως αναλύεται στο Κεφάλαιο 3, οι ανοιχτοί δημόσιοι χώροι μπορούν να λειτουργούν ως κόμβοι προσανατολισμού και φορείς κοινωνικής μνήμης. Αντίστοιχα, η Vespucci Beach λειτουργεί ως οριζόντιος άξονας στο πυκνό αστικό τοπίο του Los Santos, προσφέροντας οπτική ανακούφιση και μια χωρική σταθερά αναφοράς. Η επαναλαμβανόμενη κίνηση των NPCs, οι χαρακτηριστικοί ήχοι και ο ανοικτός ορίζοντας βοηθούν τον παίκτη να συγκροτήσει νοητικά τον χάρτη της πόλης, σε συνέπεια με το σχήμα των νοητικών χαρτών

των Siegel & White (1975) που παρουσιάστηκε στην ενότητα 3.3 (βλ. σ. 63). Έτσι, η Vespucci Beach τοποθετείται ως λειτουργικό τοπόσημο-κόμβος, σύμφωνα με τα κριτήρια του Lynch για χώρους που ενισχύουν την «απεικονιστικότητα» και τη χωρική μνήμη του αστικού περιβάλλοντος.

Ταυτόχρονα, η Vespucci ενσωματώνει έντονο πολιτισμικό συμβολισμό. Όπως επισημαίνουν οι Moughtin, Oc & Tiesdell (1999, σ. 21–22) και όπως αναλύθηκε στο Κεφάλαιο 3 (βλ. σ. 56), τα τοπόσημα φέρουν κοινωνικά συμπραζόμενα και μπορούν να λειτουργούν ως δείκτες κοινωνικής οργάνωσης και εξουσίας. Στην περίπτωση της Vespucci, ο χώρος της «ανεμελιάς» υπονομεύεται από την παρουσία αρχών και την άορατη επιτήρηση: ο παίκτης αντιλαμβάνεται ότι η φαινομενική ελευθερία είναι σε μεγάλο βαθμό σκηνοθετημένη, μια κριτική απεικόνιση της τουριστικής κατανάλωσης και της κοινωνικής ανισότητας. Όπως σημειώνει και ο Lynch (1960, σ. 38–39), τα τοπόσημα υπερβαίνουν τη γεωγραφική τους θέση όταν ενσωματώνουν συναισθηματικά και πολιτισμικά φορτία (βλ. ενότητα 3.6, σ. 56). Εδώ, η Vespucci μετατρέπεται από σημείο αναψυχής σε σκηνή κοινωνικής επίδειξης και σχολιασμού.

110



Εικόνα 133: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Ο παραλιακός πεζόδρομος συγκροτεί ένα χαρακτηριστικό «μονοπάτι» κατά Lynch: μια γραμμική διαδρομή αναγνωρίσιμη από τους φοίνικες, τα περίπτερα και τον ρυθμό της καθημερινής ζωής, που επιτρέπει στον παίκτη να συνδέσει νοερά περιοχές της πόλης μέσα από τη συνεχή κίνηση.

Σύμφωνα με τους Siegel και White (1975), η εξοικείωση με έναν χώρο δεν βασίζεται μόνο στη χωρική γνώση, αλλά και στην εμπειρία. Η Vesprucci Beach αποτελεί τέτοιο τοπόσημο βιωματικής μνήμης: ο παίκτης επιστρέφει επανειλημμένα, αναγνωρίζοντας τον ρυθμό, τον ήχο και τη χωρική της δομή – όπως ακριβώς ένας κάτοικος προσκολλάται στον αγαπημένο του δημόσιο χώρο.

Μέσα από αυτή τη διπλή διάσταση – του προσανατολισμού και του πολιτισμικού σχολιασμού – η Vesprucci επιβεβαιώνει τη θέση του Lynch (1960), όπως αναλύεται στο Κεφάλαιο 3, ότι τα τοπόσημα λειτουργούν ταυτόχρονα ως εργαλεία πλοήγησης και ως σύμβολα ταυτότητας και μνήμης. Στο *GTA V*, η παραλία αναδεικνύεται σε χώρο «οικείου» αστικού τοπίου με κριτικό περιεχόμενο: γνώριμος και καθησυχαστικός στην επιφάνεια, αλλά ταυτόχρονα αποκαλυπτικός της κοινωνικής σκηνοθεσίας που τον διέπει.



111

Εικόνα 134: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Το ηλιοβασίλεμα προς την προβλήτα και το θεματικό πάρκο. Η σιλουέτα της Pacific Pier αναδεικνύει την παραλία ως σκηνικό θεάματος. Ως ισχυρό “node” του παραλιακού μετώπου, η προβλήτα συγκεντρώνει κινήσεις, βλέμματα και αφηγήσεις, αντιπροσωπεύοντας την πολιτισμική μυθολογία της Καλιφόρνια – ένα οικείο αλλά ταυτόχρονα κριτικό τοπόσημο του Los Santos.

Το Downtown Los Santos αποτελεί τον πυρήνα της πόλης και ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα σημεία του παιχνιδιού. Αποτελείται από ουρανοξύστες, εμπορικά κέντρα και διοικητικά κτίρια που διαμορφώνουν τον ορίζοντα της εικονικής μητρόπολης. Ο όγκος και η κάθετη ανάπτυξή του το καθιστούν τοπόσημο μεγάλης κλίμακας, ορατό σχεδόν από κάθε σημείο του χάρτη.

Σύμφωνα με τον Lynch (1960), τέτοια τοπόσημα ενισχύουν την απεικονιστικότητα του αστικού χώρου, λειτουργώντας ως σταθερά σημεία προσανατολισμού. Το Downtown επιτελεί διπλή λειτουργία: αφενός καθοδηγεί χωρικά τον παίκτη με την ορατότητά του, αφετέρου εκφράζει συμβολικά την ισχύ της εταιρικής και πολιτικής ελίτ (Moughtin, Oc & Tiedsell, 1999, σ. 21–22). Οι γυάλινες προσόψεις, η τυποποιημένη γεωμετρία και η μνημειακή κλίμακα παραπέμπουν στις σύγχρονες μητροπόλεις, αποπνέοντας αίσθηση δύναμης και ελέγχου.

Πέρα από τη λειτουργικότητά του, το Downtown φέρει και συναισθηματική βαρύτητα. Όπως σημειώνει ο Lynch (1960, σ. 48–49), τα τοπόσημα μπορούν να γίνουν σύμβολα ταυτότητας, ξεπερνώντας τον ρόλο του χωρικού οδηγού. Το κέντρο του Los Santos είναι ταυτόχρονα σημείο προσανατολισμού και αντανάκλαση της καπιταλιστικής μητρόπολης. Ο παίκτης βιώνει την ίδια αντινομία που εντοπίζεται και στις πραγματικές πόλεις: το τοπόσημο που διευκολύνει την πλοήγηση, είναι ταυτόχρονα σύμβολο εξουσίας και κοινωνικού ελέγχου.

112



Εικόνα 135: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Οι ουρανοξύστες του Downtown, με επίκεντρο τον Maze Bank Tower, εκφράζουν τη συμβολική εξουσία του χρήματος και διαμορφώνουν τον πλέον αναγνωρίσιμο κατακόρυφο άξονα της πόλης.



Εικόνα 136: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Η πανοραμική θέα αποκαλύπτει το Downtown ως σκηνικό υπερόχης και κοινωνικής φιλοδοξίας, έναν ορίζοντα που υπόσχεται άνοδο αλλά και επιβάλλει απόσταση.



113

Εικόνα 137: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Το σύμπλεγμα των ουρανοξυστών του Downtown ορίζει τον αστικό ορίζοντα, λειτουργώντας ως κάθετη «πύλη» εισόδου και βασικό σημείο προσανατολισμού μέσα στο αστικό χάος.

Σε αντίθεση με τα μεγαλειώδη τοπόσημα του Los Santos, το Franklin's Safehouse αντιπροσωπεύει την πιο προσωπική εκδοχή του οικείου. Στο πλαίσιο της προσέγγισης του Lynch (1960), όπως παρουσιάζεται στο Κεφάλαιο 3 (βλ. σ. 67), μπορεί να ιδωθεί ως τοπόσημο με έντονη συναισθηματική φόρτιση: ένα σημείο όπου η εμπειρία του χρήστη συνδέεται με τη μνήμη, την ταυτότητα και την αίσθηση του ανήκειν. Το Safehouse δεν εντυπωσιάζει με την κλίμακα ή τη μορφή του, αποκτά όμως ιδιαίτερη σημασία μέσα από την επανάληψη, την οικειότητα και την αφήγηση.

Σύμφωνα με τους Siegel και White (1975), η γνώση του χώρου αναπτύσσεται σε τρία επίπεδα: τοπόσημα, διαδρομές και συνολική αποτύπωση. Το Safehouse, μέσα από τη συνεχή επιστροφή του παίκτη σε αυτό, λειτουργεί ως κόμβος μνήμης που συνδέει τις διαδρομές με την ταυτότητα. Πρόκειται για έναν χώρο «επαναφοράς» – τόσο πρακτικά όσο και ψυχολογικά – όπου ο παίκτης επανεγγράφει τη σχέση του με την πόλη. Η κατοικία του Franklin αποτυπώνει επίσης τη χωρική κοινωνιολογία του Los Santos: τοποθετημένη μεταξύ περιθωριακών και μεσαίων συνοικιών, οριοθετείται από τη φυλετική και ταξική γεωγραφία του παιχνιδιού.

114



Εικόνα 138: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Η εξωτερική όψη του Franklin's Safehouse αποτυπώνει εύγλωττα τη χωρική κοινωνική πραγματικότητα της πόλης: ένα σπίτι τοποθετημένο στο όριο ανάμεσα σε υποβαθμισμένες και μεσαίας τάξης γειτονιές, όπου ο παίκτης εξοικειώνεται με ταξικές εντάσεις του Los Santos.

Όπως σημειώνει ο Lynch, τα τοπόσημα που συνδέονται με συναισθηματικές εμπειρίες λειτουργούν ως «ανθρώπινες άγκυρες» στον αστικό ιστό (1960, σ. 151–152). Το Safehouse ανήκει σε αυτήν ακριβώς την κατηγορία: δεν είναι σημείο προσανατολισμού με οπτική ένταση, αλλά τοπόσημο βιωματικής οικειότητας – ένας μικρός, ιδιωτικός χώρος που συγκεντρώνει την έννοια της μνήμης, της ασφάλειας και της επιστροφής.



115

Εικόνα 139: *Grand Theft Auto V* (Rockstar Games, 2013), Ο εσωτερικός χώρος του Safehouse λειτουργεί ως «τοπόσημο μνήμης»: μια καθημερινή, οικεία εικόνα όπου η αφήγηση και η επανάληψη δημιουργούν συναισθηματική αγκύρωση στον αστικό χάρτη του Los Santos.

Συνοψίζοντας, οι οικείες πόλεις στα βιντεοπαιχνίδια, όπως το Los Santos του *Grand Theft Auto V*, δεν περιορίζονται στην αναπαράσταση του πραγματικού χώρου, αλλά αναπλάθουν την εμπειρία της αναγνώρισης, ενώ ταυτόχρονα την υπονομεύουν. Μέσα από τη συνειδητή μίμηση και παραμόρφωση του Λος Άντζελες, το παιχνίδι προσφέρει ένα περιβάλλον που είναι χωρικά και πολιτισμικά γνώριμο, αλλά ταυτόχρονα διαποτισμένο από ειρωνεία, υπερβολή και κοινωνικό σχολιασμό.

Τα τοπόσημα της πόλης λειτουργούν, κατά Lynch (1960), ως «οπτικές άγκυρες». Ωστόσο, η αναγνωσιμότητά τους συνοδεύεται από μια συναισθηματική

αποστασιοποίηση, αποτέλεσμα της σατιρικής απεικόνισης της σύγχρονης μητρόπολης. Η εξοικείωση μετατρέπεται έτσι σε εργαλείο κριτικής: ο παίκτης προσανατολίζεται όχι μόνο στον χώρο, αλλά και στο αξιακό του περιεχόμενο, καθώς καλείται να διαχειριστεί έναν κόσμο όπου το γνώριμο εμφανίζεται αλλοιωμένο και ειρωνικό.

Η οικεία πόλη του *GTA V* δεν είναι απλώς ένα ρεαλιστικό αντίγραφο, αλλά μια ψηφιακή αναπαράσταση του αστικού φαντασιακού της εποχής. Εκεί όπου η θεωρία του Lynch για την αναγνωσιμότητα και την απεικονιστικότητα συναντά την κριτική του σύγχρονου χώρου, αναδύεται ένας τόπος όπου προσανατολισμός, μνήμη και ειρωνεία συνυπάρχουν, εκφράζοντας μια σύνθετη εμπειρία κατοίκησης στον ψηφιακό αστικό χώρο.

4.4 Μελλοντικές Πόλεις

Οι μελλοντικές πόλεις στα βιντεοπαιχνίδια δεν παραπέμπουν απαραίτητα σε τεχνολογικά προηγμένα αστικά περιβάλλοντα, αλλά συνήθως παρουσιάζονται ως μετασχηματισμένοι χώροι ενταγμένοι σε μελλοντικά ή μετα-αποκαλυπτικά χρονικά πλαίσια. Η έννοια της πόλης αναδομείται: είτε έχει εγκαταλειφθεί, είτε έχει επανακαταβληθεί από τη φύση, είτε λειτουργεί υπό νέες κοινωνικές δομές. Σε αυτά τα περιβάλλοντα, η εξοικείωση του παίκτη δεν βασίζεται στην αναγνώριση, αλλά στην νέα ερμηνεία: ο παίκτης καλείται να πλοηγηθεί σε έναν κόσμο οικείο στη μορφή, αλλά ξένο στη λειτουργία.

Τα τοπόσημα σε τέτοια πλαίσια λειτουργούν ως λείψανα μνήμης – σημεία που διατηρούν ίχνη του παλιού κόσμου και υπενθυμίζουν την ανθρώπινη παρουσία σε ένα περιβάλλον που έχει μεταβληθεί ριζικά. Όπως σημειώθηκε και στο Κεφάλαιο 3, τα αστικά τοπόσημα φέρουν συλλογική μνήμη: εδώ, αυτή αναδύεται μέσα από την παρακμή, τη σιωπή και την αργή εισβολή της φύσης. Η εμπειρία του παίκτη βασίζεται στην αναγνώριση θραυσμάτων του οικείου, μέσα από ένα νέο, αλλοιωμένο τοπίο.

Η ανάλυση που ακολουθεί επικεντρώνεται στο *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020) και την ερμηνεία της πόλης του Seattle μέσα από τα μάτια της Ellie και της Abby. Εδώ, η πόλη δεν είναι τόπος τεχνολογικής προόδου, αλλά υπόλειμμα πολιτισμού: ένα αστικό τοπίο διαβρωμένο από τον μύκητα Cordyceps και απορροφημένο από τη φύση.

Βρισκόμαστε σε ένα μετα-αποκαλυπτικό περιβάλλον, όπου η φύση δεν συμβολίζει την αναγέννηση, αλλά επικρατεί κυριαρχικά πάνω σε κτήρια, υποδομές και τοπόσημα. Η εξάπλωση του Cordyceps – μέσω σπορίων, αποικιών και

μεταλλαγμένων οργανισμών – μετατρέπει το Seattle σε έναν βιολογικό χάρτη παρακμής. Εδώ, ο ρόλος των τοπόσημων δεν εστιάζει στην πλοήγηση αλλά στην λειτουργία τους ως ίχνη, σύμβολα απώλειας και αναγκαστικής προσαρμογής.

4.3.1 Grand Theft Auto V – Η Περίπτωση του Los Santos

Στοιχείο

Πληροφορία

Τίτλος	The Last of Us: Part II
Έτος Κυκλοφορίας	2020
Εταιρεία Ανάπτυξης	Naughty Dog
Εκδότης	Sony Interactive Entertainment
Είδος Παιχνιδιού	Action – adventure, survival
Πλατφόρμες	PlayStation 4, PlayStation 5, PC
Βασική Τοποθεσία	Μετα-αποκαλυπτικό Seattle, Η.Π.Α.



117

Εικόνα 140: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Το Seattle ως μετα-αποκαλυπτικό αστικό τοπίο, όπου τα κτήρια και οι υποδομές επιβιώνουν ως θραύσματα ενός χαμένου πολιτισμού.

Η αναπαράσταση του Seattle στο *The Last of Us: Part II* συνιστά μία από τις πιο επιδραστικές απεικονίσεις μετα-αποκαλυπτικού αστικού τοπίου στη σύγχρονη ψηφιακή αφήγηση. Η πόλη δεν λειτουργεί ως ουδέτερο σκηνικό, αλλά ως μεταλλαγμένος οργανισμός – ένα μείγμα φύσης, μνήμης και παρακμής. Η Naughty Dog δεν επιδιώκει ρεαλιστική αποτύπωση, αλλά μια επανασύνθεσή μέσω της φθοράς: κτήρια καταρρέουν, τα κανάλια πλημμυρίζουν, και ο μύκητας Cordyceps αναδιατάσσει τον χώρο με βιολογικούς αντί για ανθρώπινους κανόνες. Το αποτέλεσμα είναι μια πόλη-παράδοξο: αναγνωρίσιμη αλλά μη λειτουργική, ζωντανή αλλά απονεκρωμένη, οικεία και ταυτόχρονα ξένη.

Σε αυτό το περιβάλλον, η εξοικείωση δεν στηρίζεται σε σταθερές μορφές ή λογική χωρική οργάνωση – όπως περιγράφει ο Lynch (1960) – αλλά στην αναγνώριση θραυσμάτων του παρελθόντος. Ο παίκτης αποπροσανατολίζεται: ο χώρος έχει χάσει τη νοηματική του συνοχή. Όπως παρατηρεί ο Yi-Fu Tuan (1977) στο έργο του *Space and Place* «το αίσθημα του τόπου γεννιέται, ειρωνικά, μέσα από την απώλειά του» (σ. 6-7). Τα τοπόσημα δεν καθοδηγούν, λειτουργούν ως μνημονικά αποτυπώματα – «τόποι χωρίς τόπο», κατά τον Christian Norberg-Schulz (1980) στο έργο του *Genius Loci* – διατηρώντας ατμόσφαιρα αντί για λειτουργία.

Σε αυτό το νέο τοπίο, η εμπειρία του παίκτη είναι περισσότερο συναισθηματική και βιωματική, παρά πρακτική (δηλαδή πως κινείται και πλοηγείται). Η πόλη μετατρέπεται από εργαλείο πλοήγησης σε σκηνή απώλειας, μνήμης και επιβίωσης. Η εξοικείωση αφορά πια τη συναισθηματική ανάκληση του κόσμου που υπήρξε, όχι του παρόντος. Τα τοπόσημα παύουν να είναι «οπτικές άγκυρες» και μετατρέπονται σε «ερείπια-φορείς νοήματος», που γεφυρώνουν το παρελθόν με την αγωνία του παρόντος.

Παράλληλα, η ίδια η ανάγκη επιβίωσης αναδομεί την πρόσληψη του χώρου. Ο παίκτης δεν παρατηρεί τον χώρο για να κινηθεί με άνεση, αλλά για να επιβιώσει. Κάθε κτήριο ή διαδρομή αξιολογείται ως κάλυψη, δίοδος ή απειλή. Η αισθητική εμπειρία υποχωρεί μπροστά στη στρατηγική αναγκαιότητα. Η πόλη δεν βιώνεται ως πεδίο ελεύθερης εξερεύνησης, αλλά ως εχθρικό και ανοίκειο περιβάλλον απέναντι στο οποίο ο παίκτης βρίσκεται διαρκώς σε άμυνα. Τα τοπόσημα λειτουργούν ως κόμβοι έντασης και φόβου – όχι για να προσανατολίσουν, αλλά για να υπενθυμίσουν τη θνητότητα και την ευθραυστότητα του ανθρώπου σε έναν κόσμο που δεν του ανήκει πια.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της μετασχηματισμένης λειτουργίας των τοπόσημων στο *The Last of Us: Part II* είναι το Soundview Stadium, ένα από τα πιο φορτισμένα περιβάλλοντα του παιχνιδιού. Βασισμένο στο πραγματικό Lumen Field (πρώην CenturyLink Stadium) στη συνοικία SoDo του Seattle, το στάδιο

υπήρξε κάποτε χώρος συλλογικότητας και θεάματος. Στον μετα-αποκαλυπτικό κόσμο του παιχνιδιού, όμως, μετατρέπεται σε στρατιωτικό καταυλισμό και επιχειρησιακό κέντρο της WLF (Washington Liberation Front). Η αρχιτεκτονική του – με τις κυκλικές κερκίδες και τα ψηλά τείχη – δεν εκφράζει πλέον άνοιγμα και συμμετοχή, αλλά έλεγχο και εγκλεισμό: εκεί όπου άλλοτε η πόλη γιόρταζε, τώρα κυριαρχεί η επιβίωση.

Όπως έχει ήδη αναφερθεί στο Κεφάλαιο 3, τα τοπόσημα δεν είναι μόνο σημεία προσανατολισμού, αλλά και φορείς μνήμης, ταυτότητας και συλλογικών νοημάτων. Στην περίπτωση του Soundview Stadium, η αρχιτεκτονική μορφή παραμένει, αλλά το νόημά της έχει αντιστραφεί: ο χώρος που κάποτε στήριζε τη συλλογικότητα και την ψυχαγωγία συντηρεί πλέον τον φόβο και τον έλεγχο. Το αρχιτεκτονικό «κέλυφος» διατηρείται, όμως το περιεχόμενο έχει μετατοπιστεί από τη γιορτή του αθλητισμού σε ένα καθεστώς στρατιωτικής οργάνωσης και ελέγχου. Έτσι, το στάδιο αποτελεί παράδειγμα τοπόσημου που διατηρεί τη μορφή του αλλά χάνει τον αρχικό του ρόλο ως εργαλείο αστικής ταυτότητας. Δεν λειτουργεί πια ως συμμετοχικός δημόσιος χώρος, αλλά ως υπενθύμιση της απώλειας του πολιτισμού και της κατάρρευσης της προηγούμενης κοινωνικής τάξης: ένας χώρος που εξακολουθεί να υπάρχει, αλλά δεν «ανήκει» πλέον στους ανθρώπους που τον περιβάλλουν.



Εικόνα 141: Πανοραμική άποψη του CenturyLink Field (νυν Lumen Field), Seattle – το πραγματικό γήπεδο στο οποίο βασίστηκε το εικονικό τοπόσημο του Soundview Stadium στο *The Last of Us: Part II*.



Εικόνα 142: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Το Soundview Stadium ως μετασχηματισμένο τοπίο: από χώρος θεάματος και συλλογικής μνήμης σε κλειστό στρατιωτικό καταυλισμό της WLF.

120



Εικόνα 143: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η εσωτερική κατάληψη του σταδίου αποκαλύπτει τη νέα λειτουργία του χώρου ως μηχανισμό ελέγχου, επιτήρησης και επιβίωσης, σε άμεση συνύπαρξη με τη φύση που ενσωματώνεται μέσα από καλλιέργειες και αυτάρκειες πρακτικές.



Εικόνα 144: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Καθημερινές πρακτικές επιβίωσης εντός του σταδίου υποκαθιστούν την προγενέστερη συλλογική εμπειρία του αθλητικού γεγονότος.

Συνεχίζοντας, ένα από τα πιο χαρακτηριστικά τοπόσημα στο *The Last of Us: Part II* είναι το Seattle Waterfront Aquarium. Βασισμένο στο πραγματικό Seattle Aquarium στην αποβάθρα Pier 59 της Elliot Bay, διατηρεί τη χωρική του αναφορά στον παραθαλάσσιο ορίζοντα, αλλά εντάσσεται πλέον σε ένα μετα-αποκαλυπτικό πλαίσιο, όπου η φύση και ο χρόνος έχουν υπερισχύσει του ανθρώπινου ίχνους. Παρά την ερειπωμένη του κατάσταση, δεν χάνει την ταυτότητά του, αντίθετα, λειτουργεί ως σημείο προσωρινής κατοίκησης και συναισθηματικής ανάπαυλας για δύο βασικούς χαρακτήρες.

Η ατμόσφαιρά του αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα μετασχηματισμού του χώρου σε τόπο μνήμης. Κατά την πρώτη επίσκεψη, ο παίκτης συναντά ίχνη περασμένης ζωής: παιδικές ζωγραφιές, σημειώματα, καθημερινά αντικείμενα – τεκμήρια μιας οικογένειας που είχε μετατρέψει το ενυδρείο σε καταφύγιο. Μέσα από αυτά, αναδύεται η προσπάθεια δημιουργίας ενός «σπιτιού» μέσα στο χάος. Η νέα κατοίκηση συνδέεται με την παλαιότερη, προσφέροντας στον παίκτη μια αίσθηση οικειότητας μέσα από τη μνήμη των άλλων.

Όπως επισημαίνει ο Tuan (1977), ο τόπος δεν αντλεί νόημα από τη μορφή, αλλά από τις εμπειρίες που τον διαπερνούν – είναι ένας «χώρος που θυμάται» (σ. 158–159). Το ενυδρείο λειτουργεί ακριβώς έτσι: η υλικότητά του εμπλουτίζεται από τις προσωπικές ιστορίες που περιέχει. Αν για τον Lynch (1960) τα τοπόσημα

είναι σημεία πλοήγησης και αναγνωσιμότητας, εδώ αποκτούν πρωτίστως συναισθηματικό προσανατολισμό – δεν καθοδηγούν τον παίκτη στον χώρο, αλλά τον βοηθούν να κατανοήσει τον χρόνο και την απώλεια.

Στο Aquarium, το φως, το νερό και η απουσία άμεσης βίας συνθέτουν ένα ιδιαίτερο περιβάλλον, που διαφοροποιείται από τα υπόλοιπα εχθρικά τμήματα της πόλης. Αν το στάδιο στο ίδιο παιχνίδι ενσάρκωνε την περιχαράκωση και τον έλεγχο, το ενυδρείο εκπροσωπεί την προσωρινή επαναφορά μιας πιο ανθρώπινης κατοίκησης – μια στιγμή ανάπαυλας μέσα στο ερείπιο.

Εδώ, η εξοικείωση δεν προκύπτει από σαφή δομή ή πλοήγηση, αλλά από την πράξη της ανάγνωσης: ο παίκτης παρατηρεί, συνδέει, ερμηνεύει. Το Aquarium γίνεται τόπος σιωπηλής επαφής, όπου η επιβίωση δεν συνδέεται μόνο με την ένταση και τον κίνδυνο, αλλά και με στιγμές ηρεμίας και ανθρώπινης επαφής. Σε έναν κόσμο διαβρωμένο από τον *Coridycers* και την απώλεια, αυτό το ερειπωμένο ενυδρείο λειτουργεί ως σημείο επιστροφής στον άνθρωπο – ένα από τα ελάχιστα μέρη όπου ο χώρος ξαναγίνεται τόπος.

122



Εικόνα 145: Seattle Aquarium, Pier 59, Elliott Bay. Το πραγματικό ενυδρείο της προκυμαίας του Seattle λειτουργεί ως αστικό τοπίο αναψυχής και εκπαίδευσης, σε άμεση σχέση με το θαλάσσιο μέτωπο και την καθημερινή ζωή της πόλης.



Εικόνα 146: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Το εικονικό ενυδρείο διατηρεί τη μορφολογική και χωρική του αναφορά στον πραγματικό χώρο, αλλά εμφανίζεται ερειπωμένο και μερικώς κατελημμένο από τη φύση.



Εικόνα 147: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η κεντρική αίθουσα του ενυδρείου, όπου το αρχιτεκτονικό κέλυφος παραμένει αναγνωρίσιμο παρά τη φθορά και την επανεγκατάσταση της φύσης.



Εικόνα 148: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Οι άδειες δεξαμενές, το διάχυτο φυσικό φως και τα ίχνη ανθρώπινης παρουσίας μετατρέπουν το ερείπιο σε χώρο παρατήρησης, όπου η φύση και η μνήμη συνυπάρχουν.

124

Ακόμη, αξίζει να αναφερθεί η γέφυρα των Seraphites (Sky Bridge), μιας θρησκευτικής κοινότητας επιζώντων, η οποία αποτελεί ίσως το πιο δραματικό τοπίο του Seattle στο βιντεοπαιχνίδι, καθώς συμπυκνώνει σε μία εμπειρία την αγωνία, τη μετάβαση και τη φαινομενολογία του χώρου. Πρόκειται για μια αυτοσχέδια κατασκευή που ενώνει δύο ερειπωμένους ουρανοξύστες του Seattle, σχηματίζοντας μια επισφαλή εναέρια διαδρομή από σκοινιά, μεταλλικές δοκούς και ξύλινες σανίδες. Η γέφυρα αυτή, φτιαγμένη από τους ίδιους τους Seraphites, δεν είναι απλώς ένα μέσο μετακίνησης, είναι μια δήλωση ύπαρξης μέσα στον μετα-αποκαλυπτικό κόσμο.

Η γέφυρα εξυπηρετεί διττό σκοπό: πρακτικά, επιτρέπει στους Seraphites να κινούνται υπέργεια, αποφεύγοντας εχθρούς και μολυσμένους, συμβολικά, ενσαρκώνει την κοσμοθεωρία τους – η γη είναι μολυσμένη, ενώ το ύψος παραπέμπει στην κάθαρση και τη θεϊκή επαφή. Οι υπέργειες διαδρομές τους συνιστούν ταυτόχρονα στρατηγική επιβίωσης και τελετουργική αποκοπή από τον χαμένο κόσμο.

Η σκηνή όπου δύο χαρακτήρες διασχίζουν τη γέφυρα αποτελεί μία από τις πιο έντονες σωματικές και ψυχολογικές εμπειρίες του παιχνιδιού. Ο άνεμος, το ύψος και η αστάθεια της κατασκευής δημιουργούν τοπίο χωρικού τρόμου. Εδώ, το τοπίο αντιστρέφει τη συνήθη λειτουργία του – κατά τον Lynch (1960), δεν

διευκολύνει τον προσανατολισμό, αλλά τον διαταράσσει. Ο παίκτης βιώνει φόβο και αποπροσανατολισμό, αποκτώντας υπαρξιακή εξοικείωση με τον χώρο. Η πλοήγηση γίνεται σωματική: η αναπνοή, η ισορροπία, το βλέμμα στο κενό συνθέτουν μια τοπογραφία του φόβου.

Η κάθετη γεωγραφία της Sky Bridge – ένας διάδρομος μεταξύ γης και ουρανού – ενισχύει αυτήν την αίσθηση αστάθειας. Όπως έχει ήδη αναφερθεί στο Κεφάλαιο 3, τα τοπόσημα μπορούν να λειτουργήσουν όχι μόνο ως σημεία προσανατολισμού, αλλά και ως φραγμοί ή εστίες έντασης όταν δεν εντάσσονται σε ένα ασφαλές και συνεκτικό χωρικό σύστημα (Lynch, 1960). Στην περίπτωση της γέφυρας, το τοπόσημο δεν προσφέρει σιγουριά, αλλά δοκιμάζει τα όρια του παίκτη: η εξοικείωση δεν σημαίνει εξομάλυνση του φόβου, αλλά αποδοχή της αβεβαιότητας ως μέρος της εμπειρίας. Ο χώρος μετατρέπεται σε δοκιμασία, όπου η ευθραυστότητα του ανθρώπινου σώματος και η αστάθεια του περιβάλλοντος συνδέονται άμεσα, και το τοπόσημο γίνεται σημείο συνάντησης ανάμεσα στην επιβίωση, την πλοήγηση και τη πίστη των Seraphites.



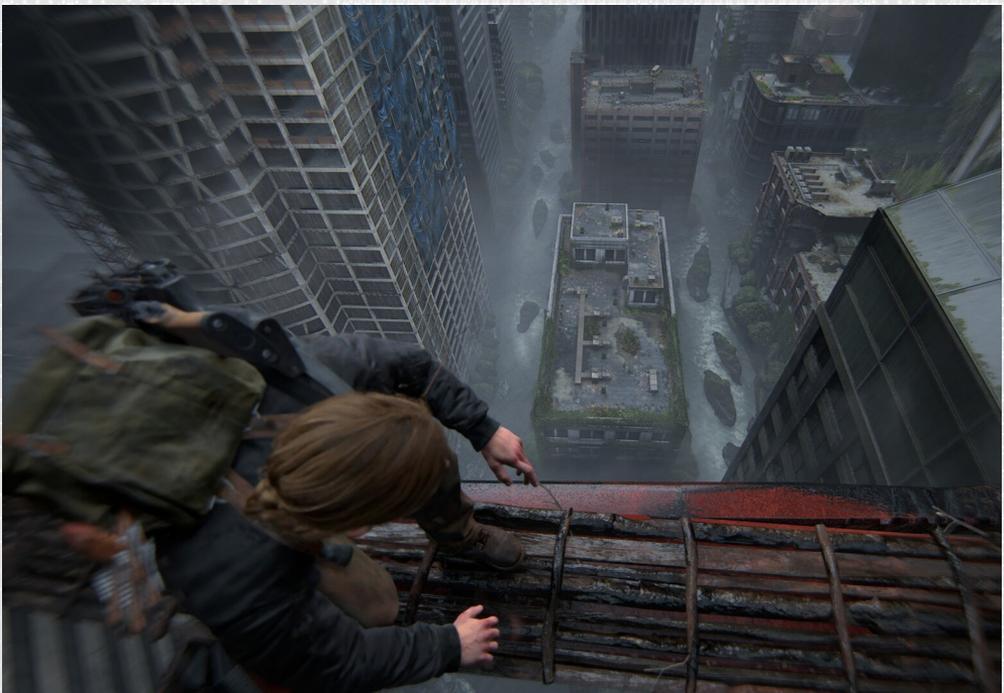
125

Εικόνα 149: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η γέφυρα των Seraphites (Sky Bridge): εναέρια σύνδεση ανάμεσα σε δύο ερειπωμένους ουρανοξύστες, όπου η πόλη βιώνεται ως κάθετο τοπίο κινδύνου και αστάθειας.



Εικόνα 150: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η διάσχιση της Sky Bridge αποκαλύπτει την κάθετη γεωγραφία του μετα-αποκαλυπτικού Seattle, μετατρέποντας την πλοήγηση σε σωματική δοκιμασία ισορροπίας και φόβου.

126



Εικόνα 151: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η εμπειρία του ύψους και του κενού στη Sky Bridge μετατοπίζει την έννοια του τοπώσημου από σημείο προσανατολισμού σε βιωματικό όριο ανάμεσα στη ζωή και την πτώση.

Το Pinnacle Theatre αποτελεί ένα από τα πιο φορτισμένα τοπόσημα του παιχνιδιού. Βασισμένο στο πραγματικό Paramount Theatre του Seattle – ιστορικό κτίριο του 1928 με χαρακτηριστική art deco αρχιτεκτονική – το εικονικό θέατρο εμφανίζεται φθαρμένο και εγκαταλελειμμένο, αλλά εξακολουθεί να φέρει έντονα τα ίχνη της πολιτισμικής του μνήμης. Η ενσωμάτωση ενός υπαρκτού χώρου ενισχύει τη διακειμενικότητα του κόσμου: ο παίκτης βιώνει ταυτόχρονα την αναγνώριση και τη μεταμόρφωση – μια εμπειρία παράλληλης μνήμης, όπου το πραγματικό αποκτά αφηγηματικό βάθος.

Μέσα σε αυτό το σκηνικό, δύο βασικοί χαρακτήρες βρίσκουν καταφύγιο, μετατρέποντας το θέατρο σε χώρο ανάπαυλας και προσωρινής κατοίκησης. Παρά τη φθορά, το κτίριο επανενεργοποιείται μέσα από τη σιωπή και τη συναισθηματική σύνδεση. Όπως σημειώνει ο Tuan (1974), «ο τόπος δεν ορίζεται μόνο από τη μορφή του, αλλά από το πώς βιώνεται και κατοικείται» (σ. 93–94). Η οικειότητα που αναπτύσσεται δεν προκύπτει από την απλή αισθητική του κτιρίου, αλλά από τη συσσωρευμένη μνήμη και την εμπειρία που εγγράφεται στον χώρο – σε συνέπεια με τη διάσταση των τοπόσημων ως φορέων μνήμης και ταυτότητας, όπως αναλύθηκε στο Κεφάλαιο 3.



127

Εικόνα 152: Η εξωτερική όψη του Paramount Theatre στο σημερινό αστικό τοπίο του Seattle, με το εμβληματικό Art Deco σήμα και τη συνεχιζόμενη πολιτιστική του χρήση, ως ενεργό τοπόσημο συλλογικής μνήμης και αστικής συνέχειας.

Η αναπαράσταση του Paramount Theatre λειτουργεί ως πύλη συναισθηματικής αναγνώρισης: ο παίκτης εξοικειώνεται όχι με τον χώρο μόνο ως γεωγραφική θέση, αλλά ως φορέα ανθρωπινότητας. Μέσα από αντικείμενα, ίχνη του

παρελθόντος και τις απλές πράξεις των χαρακτήρων, το ερείπιο αποκτά ιδιαίτερο νόημα. Οι χαρακτήρες δεν χρησιμοποιούν απλώς έναν χώρο για προστασία, τον μετασχηματίζουν σε τόπο, όπου η μνήμη, η τέχνη και η απώλεια συνυφαίνονται. Σε αντίθεση με το Aquarium, όπου η εξοικείωση συνδέεται περισσότερο με τη φύση, το Pinnacle Theatre αναδεικνύει τη σημασία της πολιτισμικής και συναισθηματικής μνήμης: ένα τοπόσημο διπλής υπόστασης – πραγματικής και εικονικής, συλλογικής και προσωπικής.

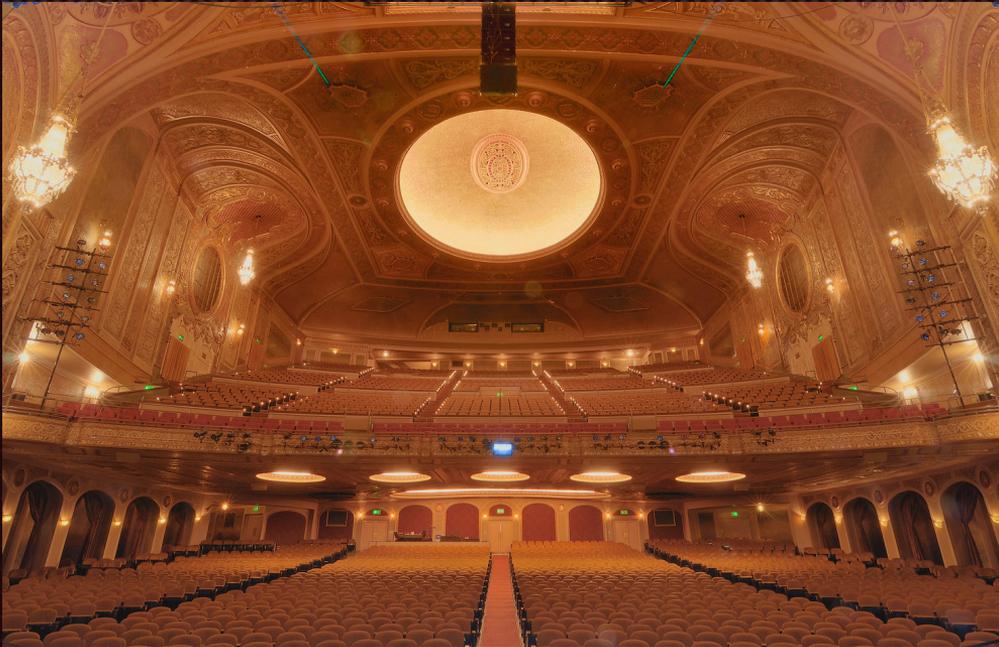


128

Εικόνα 153: *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), Το Pinnacle Theatre στο μετα-αποκαλυπτικό Seattle, όπου η βλάστηση, η εγκατάλειψη και η σιωπή μετασχηματίζουν το πρώην πολιτιστικό τοπόσημο σε ερειπωμένο φορέα μνήμης και συναισθηματικής αφήγησης.



Εικόνα 154: *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), Το Pinnacle Theatre στο μετα-αποκαλυπτικό Seattle, όπου το φως στα παράθυρα και η βλάστηση που καλύπτει την πρόσοψη αναδεικνύουν τη φθορά και τη μετατροπή του πολιτιστικού τοπόσημου σε ερειπωμένο σύμβολο εγκατάλειψης.



Εικόνα 155: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η κεντρική αίθουσα του Paramount Theatre στο Seattle. Η συμμετρική διάταξη της αίθουσας και ο πλούσιος διακοσμημένος θόλος αποτυπώνουν την Art Deco αρχιτεκτονική του θεάτρου και τον ρόλο του ως χώρου συλλογικής πολιτιστικής εμπειρίας.



Εικόνα 156: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η κεντρική αίθουσα του Pinnacle Theatre όπου η διάταξη των καθισμάτων, η σκηνή και ο θόλος παραμένουν αναγνωρίσιμα, παρότι ο χώρος έχει εγκαταλειφθεί και φθαρεί, διατηρώντας τη χωρική μνήμη του θεάτρου ως τόπου συλλογικής παρουσίας.



Εικόνα 157: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η σκηνή του Pinnacle Theatre πλήρως εγκαταλελειμμένη. Το θέατρο δεν λειτουργεί πλέον ως χώρος παράστασης, αλλά ως αρχείο μιας πολιτισμικής δραστηριότητας που έχει διακοπεί βίαια από την κατάρρευση του κόσμου.

130



Εικόνα 158: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Η στιγμή όπου η Ellie παίζει κιθάρα στη κεντρική αίθουσα του θεάτρου. Η μουσική ενεργοποιεί αναμνήσεις της με τον Joel, μετατρέποντας τον χώρο σε τόπο μνήμης και συναισθηματικής επιστροφής. Η αφήγηση συνεχίζεται μέσα από μία από αυτές τις αναμνήσεις, αποκαλύπτοντας την Ellie να έχει αποκοιμηθεί στο κάθισμα του θεάτρου.



Εικόνα 159: *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), Εσωτερικό του Pinnacle Theatre, όπου αυτοσχέδια κατασκευή καταφυγίου και εγκαταλελειμμένα αντικείμενα προηγούμενων επιζώντων λειτουργούν ως περιβαλλοντικά ίχνη, μετατρέποντας τον χώρο σε φορέα μνήμης και αφήγησης.

131



Εικόνα 160: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020), Αποθηκευμένα σκηνικά και θεατρικά στοιχεία στο εσωτερικό του Pinnacle Theatre. Ο χώρος αποκαλύπτει τη θεατρική του υλικότητα και τη μετατροπή της τέχνης σε στατικό υπόλειμμα, παγωμένο στον χρόνο.



132

Εικόνα 161: *The Last of Us: Part II* (Naughty Dog, 2020). Τα καμαρίνια του Pinnacle Theatre αποκαλύπτουν την «αθέατη» καθημερινότητα του θεάτρου: ρούχα, καθρέφτες και προσωπικά αντικείμενα συνθέτουν έναν χώρο εργασίας και προετοιμασίας, ο οποίος μετατρέπεται σε σιωπηλό ίχνος ανθρώπινης παρουσίας.

Εύκολα, λοιπόν, οδηγούμαστε στο συμπέρασμα ότι το *The Last of Us: Part II* αποκαλύπτει μια διαφορετική διάσταση της εικονικής πόλης. Η μετα-αποκαλυπτική εκδοχή του Seattle δεν προβάλλει ένα όραμα του μέλλοντος, αλλά ανασυνθέτει το παρελθόν μέσα από τα ερείπια. Οι χώροι του παιχνιδιού λειτουργούν ως μνημονικά θραύσματα ενός κόσμου σε αναζήτηση νέου νοήματος. Εδώ, η εξοικείωση δεν προκύπτει από σταθερότητα ή αναγνωρισιμότητα, όπως στις οικείες πόλεις, ούτε από τη φαντασία των φανταστικών κόσμων· αναδύεται μέσα από την απώλεια, τη σιωπή και την πράξη της επιβίωσης. Ο παίκτης δεν αναγνωρίζει το Seattle επειδή το θυμάται, αλλά επειδή το ξαναβιώνει – μέσα από το σώμα, τον φόβο και τη μνήμη.

Σε αυτό το πλαίσιο, τα τοπόσημα μετατρέπονται σε αντι-τοπόσημα: δεν κατευθύνουν, αλλά προκαλούν ενσυναίσθηση και αναστοχασμό. Η πόλη παύει να είναι εργαλείο προσανατολισμού και γίνεται χώρος νοσηματοδότησης, όπου η κατοίκηση δεν αφορά πλοήγηση, αλλά πράξη ανθρώπινης αναγέννησης μέσα στην ερείπωση.

4.5 Συμπεράσματα

Η μελέτη των τοπόσημων στα εικονικά περιβάλλοντα των βιντεοπαιχνιδιών ανέδειξε τον τρόπο με τον οποίο η εξοικείωση – ως χωρική και συναισθηματική διαδικασία – επαναπροσδιορίζεται μέσα στην ψηφιακή εμπειρία. Από τη φανταστική πολυπλοκότητα του Novigrad στο *The Witcher 3: Wild Hunt*, έως τη ρεαλιστική αναπαράσταση του Los Santos στο *Grand Theft Auto V* και τη σιωπηλή παρακμή του Seattle στο *The Last of Us: Part II*, γίνεται φανερό πως ο παίκτης δεν «κινείται» απλώς στον χώρο: τον βιώνει, τον ερμηνεύει και τον νοηματοδοτεί.

Τα τοπόσημα παύουν να είναι στατικά σημεία αναφοράς· γίνονται δυναμικά πεδία σχέσεων, συναισθημάτων και μνήμης. Η εξοικείωση στον ψηφιακό χώρο δεν προκύπτει από την απλή αναπαραγωγή του πραγματικού, αλλά από τη συμμετοχική εμπειρία του παίκτη, που ενεργά διαμορφώνει τον εικονικό τόπο.

Καθώς οι εικονικές πόλεις εξελίσσονται, το ζήτημα της χωρικής ταυτότητας στα βιντεοπαιχνίδια αποκτά ολοένα μεγαλύτερη θεωρητική σημασία. Ο παίκτης μετατρέπεται από απλός χρήστης σε «συνδιαμορφωτής» του νοήματος του χώρου – παρατηρητής και δημιουργός ταυτόχρονα. Η μελέτη των τοπόσημων, έτσι, δεν αφορά μόνο την πλοήγηση ή την αρχιτεκτονική, αλλά αγγίζει τη βαθύτερη σχέση του ανθρώπου με τον χώρο, τη μνήμη και την ταυτότητα.

Στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών, κάθε πόλη – φανταστική, οικεία ή μελλοντική – γίνεται μια νέα μορφή κατοίκησης: ένας τόπος όπου η εμπειρία, η αφήγηση και το συναίσθημα συναντιούνται για να επαναδιατυπώσουν τι σημαίνει να ανήκεις σε έναν χώρο – ακόμη κι αν αυτός είναι εικονικός.

Landmarks Reloaded

Η Αρχιτεκτονική της Εξοικείωσης στα Εικονικά Περιβάλλοντα των Video Games

Η παρούσα εργασία επιχείρησε να διερευνήσει τον ρόλο των τοπόσημων στα εικονικά περιβάλλοντα των βιντεοπαιχνιδιών, εστιάζοντας στον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνουν την εμπειρία του παίκτη και συμβάλλουν στη συγκρότηση της εξοικείωσης, της μνήμης και της αστικής ταυτότητας. Μέσα από την ανάλυση τριών διαφορετικών μορφών πόλης – της φανταστικής (Novigrad, *The Witcher 3*), της οικείας (Los Santos, *GTA V*) και της μελλοντικής/μετα-αποκαλυπτικής (Seattle, *The Last of Us: Part II*) – αναδείχθηκαν οι ποικίλοι τρόποι με τους οποίους τα τοπόσημα αποκτούν σημασία, όχι μόνο ως λειτουργικά στοιχεία του χωρικού σχεδιασμού, αλλά και ως φορείς μνήμης, ταυτότητας και εμπειρίας.

134

Κεντρικό συμπέρασμα αποτελεί το γεγονός ότι η εξοικείωση στο ψηφιακό περιβάλλον δεν προκύπτει απλώς από την αναγνωρισιμότητα ή την πιστότητα της αναπαράστασης, αλλά διαμορφώνεται μέσα από τη συναισθηματική, αφηγηματική και βιωματική εμπλοκή του παίκτη με τον χώρο. Τα τοπόσημα λειτουργούν ως φορείς νοήματος – άλλοτε ενισχύοντας τον προσανατολισμό, άλλοτε προκαλώντας αναμνήσεις, συναισθηματικές μεταπτώσεις ή εμπειρίες αποξένωσης. Η έννοια της «κατοίκησης», όπως προσεγγίστηκε μέσα από τις θεωρίες των Lynch, Norberg-Schulz, Tuan και Heidegger, αποδείχθηκε κρίσιμη για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο οι εικονικές πόλεις ενεργοποιούν την αίσθηση του «ανήκειν», ακόμη και σε περιβάλλοντα ερειπίων, απώλειας ή φανταστικής κατασκευής.

Παράλληλα, η εργασία ανέδειξε ότι τα βιντεοπαιχνίδια δεν προσφέρουν απλώς χώρους προς εξερεύνηση, αλλά κατοικήσιμους κόσμους, που λειτουργούν ως νέα πεδία διαμόρφωσης αστικής εμπειρίας. Ο παίκτης δεν παρατηρεί παθητικά τον χώρο, αλλά συμμετέχει ενεργά στη νοηματοδότησή του, ενεργοποιώντας προσωπικές και πολιτισμικές συνδέσεις. Σε αυτό το πλαίσιο, τα τοπόσημα καθίστανται δυναμικά σημεία αφήγησης, συναισθήματος και νοηματοδότησης, αποκαλύπτοντας τη δύναμη του παιχνιδιού να αναστοχάζεται την έννοια της πόλης και του

ανθρώπινου βιώματος μέσα σε αυτή.

Η μελέτη αυτή δεν εξαντλεί το θέμα, αντίθετα, ανοίγει νέες προοπτικές για περαιτέρω έρευνα. Θα είχε ενδιαφέρον να διερευνηθεί πώς λειτουργούν τα τοπόσημα σε multiplayer περιβάλλοντα ή σε ανοιχτούς κόσμους που εξελίσσονται δυναμικά. Επιπλέον, αξίζει να εξεταστεί πώς βιώνουν οι παίκτες τις εικονικές πόλεις ανάλογα με το πολιτισμικό, κοινωνικό ή γεωγραφικό τους υπόβαθρο. Η σύνδεση των τοπόσημων με ζητήματα πολιτικής χωρικότητας, ταξικότητας ή φύλου αποτελεί επίσης ένα ιδιαίτερα γόνιμο πεδίο μελέτης.

Σε κάθε περίπτωση, καθίσταται σαφές ότι η αρχιτεκτονική και η χωρική εμπειρία στον ψηφιακό κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών δεν αποτελούν δευτερεύοντα στοιχεία, αλλά κρίσιμους μηχανισμούς αφήγησης και εμπλοκής. Η μελέτη των τοπόσημων επιτρέπει να προσεγγίσουμε τα βιντεοπαιχνίδια όχι μόνο ως τεχνολογικά επιτεύγματα ή μέσα ψυχαγωγίας, αλλά ως πολιτισμικά έργα – ικανά να εκφράσουν, να θυμηθούν και να αναστοχαστούν τον ανθρώπινο χώρο και την εμπειρία της κατοίκησής του, έστω και ψηφιακά.



Βιβλιογραφία

1. Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3η έκδ. Ηνωμένες Πολιτείες: Pearson Education Inc. [online] Διαθέσιμο στο: https://www.academia.edu/81247135/Fundamentals_of_game_design
2. Apperley, T.H. (2006). *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. *Simulation & Gaming*, 37(1). [online] Διαθέσιμο στο: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878105282278>
3. Aroni, G. (2019). *The architecture of Assassin's Creed II's Florence: an analysis with the History-Game Relations (HGR) Framework*. *Well Played*, 8(1), σ. 13–26. [online] Διαθέσιμο στο: <https://e-space.mmu.ac.uk/633924/1/AC2.pdf>
4. Aroni, G. (2019). *The Semiosis of Architectural Identity in The Witcher 3*. *Journal of Media Research*, 12(3), σ. 51–66. DOI: 10.24193/jmr.35.4
5. Barkman, C. (2024). *Narrative Complexity in Videogames*. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. Μελβούρνη: Swinburne University of Technology. [online] Διαθέσιμο στο: https://figshare.swinburne.edu.au/articles/thesis/Narrative_Complexity_in_Videogames/26297530?file=47666089
6. Barton, M. και Loguidice, B. (2009). *Vintage Games*. Νέα Υόρκη: Routledge.
7. Bartle, R.A. (2003). *Designing Virtual Worlds*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://mud.co.uk/richard/DesigningVirtualWorlds.pdf>
8. Bertor, D. (1996). *Designing Digital Space: An Architect's Guide to Virtual Reality*. Νέα Υόρκη: Wiley.

9. Bauer, R., Kocher, M. και Suter, B. (2021). *Narrative Mechanics – Strategies and Meanings in Games and Real Life*. Bielefeld: Transcript Verlag. Διαθέσιμο στο: https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/19955/Suter_ea_2021_Narrative-Mechanics_.pdf?sequence=-1
10. Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. Μινεάπολις: University of Minnesota Press. [online] Διαθέσιμο στο: <https://archive.org/details/howtodothingswit0000bogo>
11. Bonner, M. (2014). *Analyzing the Correlation of Game Worlds and Built Reality: Depiction, Function and Mediality of Architecture and Urban Landscapes*. Institute for Media Culture and Theatre. University of Cologne: Germany.
12. Bordwell, D. και Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. Νέα Υόρκη: The McGraw-Hill Companies. [online] Διαθέσιμο στο: <https://archive.org/details/filmartintroduc0000bord>
13. Brown, S. (2013). *A Brief History of Video Games*. [βίντεο] Ahoy. [online] Διαθέσιμο στο: https://www.youtube.com/watch?v=GoyGlyrYb9c&ab_channel=Ahoy
14. Büyükbaykal, E. (2020). *Correlation Between Architecture and Video Games: Virtual-World and Real-World Comparison*. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. Άγκυρα: Başkent University. [online] Διαθέσιμο στο: https://www.academia.edu/44173931/Correlation_Between_Architecture_and_Video_Games_Virtual_world_and_real_world_comparison
15. Cartwright, M. (2018). *Lighthouse of Alexandria*. World History Encyclopedia. [online] Διαθέσιμο στο: https://www.worldhistory.org/Lighthouse_of_Alexandria/
16. David, M. (2023). *20 Best Castlevania Games Ever*. Den of Geek. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.denofgeek.com/games/best-castlevania-games-ever/>
17. Dille, F. και Platten, J.Z. (2007). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. Νέα Υόρκη: Random House Inc.
18. Dimopoulos, K. (2020). *Virtual Cities: An Atlas & Exploration of Video Game Cities*. Λονδίνο: Unbound Publishing.
19. Empire State Building. (2025). *Architecture & Design of the NYC Skyline Icon – Empire State Building*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.esbnyc.com/about/architecture-design>
20. Empire State Building. (2025). *History of the New York City Landmark – Empire State*

Building. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.esbnyc.com/about/history>

21. Fraser, A. (2025). *Grand Theft Auto V is the Most Systematically Influential Game in the 21st Century*. Medium. [online] Διαθέσιμο στο: <https://medium.com/@austin9192/grand-theft-auto-v-is-the-most-systematically-influential-game-in-the-21st-century-30c3c7d1ca6e>

22. Fondazione Renzo Piano. (2018). *The Shard – London Bridge Tower*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.fondazionerenzopiano.org/en/project/the-shard-london-bridge-tower/>

23. Fujisan World Cultural Heritage Council. (2023). *Value of Mt. Fuji*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.fujisan-3776.jp/en/value/index.html>

24. Future Publishing Ltd. (2024). *The Story of Zelda: An Unofficial Guide to the Legendary Franchise*. Μνήνθ: Future Publishing Ltd.

25. Gault, M. (2014). *Play the Pentagon-Funded Video Game That Predates 'Pong'. War is Boring*, Medium. [online] Διαθέσιμο στο: <https://medium.com/war-is-boring/play-the-pentagon-funded-video-game-that-predates-pong-fbc4696e32dc>

26. Giddings, S. (2014). *Gameworlds: Virtual Media and Children's Everyday Play*. [online] Νέα Υόρκη: Bloomsbury Academic. Διαθέσιμο στο: <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/45849/9781623563899.pdf?sequence=10&isAllowed=y>

27. Goetze, T. (2002). *Table Mountain – South Africa's Natural National Monument*. Διδακτορική Διατριβή. *Historia*, 47(2), σ. 457–478. University of Fort Hare. [online] Διαθέσιμο στο: <https://upjournals.up.ac.za/index.php/historia/article/download/939/839>

28. González, M.F. (2018). *The Shard: Renzo Piano Building Workshop*. ArchDaily. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.archdaily.com/889852/the-shard-renzo-piano-building-workshop>

29. Heidegger, M. (1971). *Building, Dwelling, Thinking*. Στο: *Poetry, Language, Thought*, σ. 145–161. Νέα Υόρκη: Harper & Row.

30. Hendrix, J. (2017). *Renaissance Aesthetics and Mathematics: Visual Culture and Mathematics in the Early Modern Period*. Νέα Υόρκη: Routledge.

31. Hester, B. (2017). *Here's Why City 17 and Dunwall Feel Like Real Cities*. Vice. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.vice.com/en/article/heres-why-city-17-and-dunwall-feel-like-real-cities/>

32. Janainah. (2020). *Environmental Storytelling in "The Last of Us"*. Επιμ. Highland, K.D., ENG 185: Playing with Texts. [online] Διαθέσιμο στο: <https://f20eng185.kristendoylehighland.com/?p=655>
33. Janiszewski, M. (2016). *World Building of Witcher 3. 80 Level*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://80.lv/articles/world-building-of-witcher-3>
34. Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
35. Johansson, T. (2014). *Level Design in Open Worlds: Should You Think Like an Architect?* Πτυχιακή Εργασία. Karlskrona: Blekinge Institute of Technology. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:832300/FULLTEXT01.pdf>
36. Kim, Y.J. (2016). *Discussing Architecture and the City: From Marcus Vitruvius Pollio, Leon Battista Alberti, Andrea Palladio to Other Renaissance Architects*. Architectural Research. Korea: National University of Cultural Heritage. [online] Διαθέσιμο στο: <https://doi.org/10.5659/AIKAR.2016.18.1.1>
37. Kohler, C. (2010). 'Oct. 18, 1985: Nintendo Entertainment System Launches'. Wired. [online] Διαθέσιμο στο: <https://web.archive.org/web/20201126134701/https://www.wired.com/2010/10/1018nintendo-nes-launches/>
38. Kohler, C. (2016). *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Mineola: Dover Publications. [online] Διαθέσιμο στο: <https://archive.org/details/poweruphowjapane0000kohl>
39. Kohn Pedersen Fox (KPF). (2016). *Lotte World Tower*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.kpf.com/project/lotte-world-tower>
40. Leopold, C. (2006). *Geometry Concepts in Architectural Design*. [online] Διαθέσιμο στο: https://www.researchgate.net/publication/237544451_GEOMETRY_CONCEPTS_IN_ARCHITECTURAL_DESIGN
41. Lidz, F. (2017). *Why Mount Fuji Endures as a Powerful Force in Japan*. Smithsonian Magazine. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.smithsonianmag.com/travel/mount-fuji-endures-powerful-force-japan-180962782/>

42. Linneman, J. (2019). *Revisiting the Famicom Disk System: Mass Storage on Console in 1986*. Eurogamer. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.eurogamer.net/digitalfoundry-2019-retro-revisiting-famicom-disk-system>
43. Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Ηνωμένες Πολιτείες: MIT Press.
44. Mad Architects. (2012). *Ordos Art & City Museum*. ArchDaily. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.archdaily.com/211597/ordos-art-city-museum-mad-architects>
45. Magnusson, J.D. (2001). *Experience Music Project. American Institute of Steel Construction (AISC)*. [online] Διαθέσιμο στο: https://www.aisc.org/globalassets/modern-steel/archives/2001/06/2001v06_experience_music.pdf
46. Moritzen, K. (2024). *The Music of Nobuo Uematsu in the Final Fantasy Series*. Στο: Anatone, R. (επιμ.), *Journal of Sound and Music in Games*, 5(4), σ. 134–138. [online] UC Press.
47. Newman, J. (2004). *Videogames*. Νέα Υόρκη: Routledge.
48. Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Κέμπριτζ, MA: MIT Press.
49. Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. Νέα Υόρκη: Rizzoli.
50. Ος, T., Moughtin, C. και Tiesdell, S. (1999). *Urban Design: Ornament and Decoration*. 2η έκδ. Gillingham, Kent: Scribe Design.
51. O'Driscoll, J. (2022). *Pong at 50: The Video Game That 'Changed the World'*. The Week UK. [online] Διαθέσιμο στο: <https://theweek.com/news/technology/958675/pong-at-50-the-video-game-that-changed-the-world>
52. Olivetti, J. (2012). *The Game Archaeologist: Maze War*. Engadget. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.engadget.com/2012-06-12-the-game-archaeologist-maze-war.html>
53. Patterson, S. (2009). *The Sneaky History of Stealth Games*. GamesRadar+. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.gamesradar.com/the-sneaky-history-of-stealth-games/>
54. Paumgarten, N. (2010). *Master of Play: The Many Worlds of a Video-Game Artist*. The New

Yorker, σ. 1. [online] Διαθέσιμο στο: https://web.archive.org/web/20110221170018/http://www.newyorker.com/reporting/2010/12/20/101220fa_fact_paumgarten

55. Perron, B. (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://archive.org/details/horrorvideogames0000unse/page/n1/mode/1up>

56. Prague City Tourism. (2025). *Dancing House (Tančící dům)*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://prague.eu/en/objevujte/dancing-house-tancici-dum/>

57. Reeve, J. (2018). *Half-Life 2's Animated Architecture*. *Game Developer*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.gamedeveloper.com/design/half-life-2-s-animated-architecture>

58. Retro Gamer. (2023). *The Story of Zelda*. Μνάθη: Future Publishing Ltd.

59. Rogers, S. (2014). *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. Οξφόρδη: John Wiley and Sons, Ltd.

60. Salen, K. και Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Βοστώνη, MA: MIT Press.

61. Sheff, D. (1994). *Game Over: How Nintendo Conquered the World*. [online] Νέα Υόρκη: Vintage Books. Διαθέσιμο στο: https://openlibrary.org/books/OL1431133M/Game_over

62. Siegel, A. W., & White, S. H. (1975). *The Development of Spatial Representations of Large-Scale Environments*. *Advances in Child Development and Behavior*. (10), σ. 9–55. [online]. DOI: 10.1016/s0065-2407(08)60007-5

63. Sledge, B. (2023). *The Witcher 3's Novigrad Might Be the Best Video Game City of All Time*. *TheGamer*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.thegamer.com/the-witcher-3-novigrad-best-video-game-city-of-all-time/>

64. Sorrows, M. E., & Hirtle, S. C. (1999). *The Nature of Landmarks for Real and Electronic Spaces*. [online]. DOI: 10.1007/3-540-48384-5_3

65. Speer, J. και Nutt, C. (2003). *The History of Mega Man*. *GameSpot*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.gamespot.com/articles/the-history-of-mega-man/1100-6076983/>

66. Steck, S. D., & Mallot, H. A., (2000) *The Role of Global and Local Landmarks in Virtual*

Environment Navigation. [online]. MIT Press. DOI: 10.1162/105474600566628

67. Taylor, T.L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. [online] Κέμπριτζ, MA: MIT Press. Διαθέσιμο στο: <https://direct.mit.edu/books/oa-monograph/2800/Play-Between-WorldsExploring-Online-Game-Culture>

68. Thomas, L.M. (2007). *Metroid Review: The Original Adventure of Samus Aran Hits the VC*. IGN. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.ign.com/articles/2007/08/14/metroid-review>

69. Tuan, Y.-F. (1974). *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.

70. Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. Μινεάπολις: University of Minnesota Press.

71. UNESCO. (2013). *Fujisan, Sacred Place and Source of Artistic Inspiration*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://whc.unesco.org/en/list/1418/>

72. U.S. National Park Service. (2023). *Geology – Grand Canyon National Park*. [online] Διαθέσιμο στο: <https://www.nps.gov/grca/learn/nature/grca-geology.htm>

73. Witze, A. (2019). *A Deeper Understanding of the Grand Canyon*. Knowable Magazine. [online] Διαθέσιμο στο: <https://knowablemagazine.org/content/article/physical-world/2019/deeper-understanding-grand-canyon>

74. Ye, C. (2023). *Exploring Resilience Building in Soulsborne Games*. Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία. Ουψάλα: Uppsala University, Department of Game Design, Faculty of Arts. [online] Διαθέσιμο στο: <https://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1762862/FULLTEXT01.pdf>

75. Yesiltepe, D., Dalton, R.C. και Torun, A.O. (2021). *Landmarks in Wayfinding: A Review of the Existing Literature*. Κριτική ανάλυση. Επιμ.: Postma, A., Utrecht University. [online] Διαθέσιμο στο: <https://orcid.org/0000-0003-2409-6687>

76. Zimmerman, E. (2000). *Narrative, Interactivity, Play and Games*. Στο: *Critical Terms for Literary Study*. Σικάγο: University of Chicago Press.

77. Zimmerman, E. (2013). *Manifesto for a Ludic Century*. Kotaku. [online] Διαθέσιμο στο: <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>

Λίστα Εικόνων

- Εικόνα 1:** Διάγραμμα βασικών χαρακτηριστικών των video games 11
Πηγή: Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. Κέμπριτζ, MA: MIT Press.
- Εικόνα 2:** Διάγραμμα σχέσης gameplay, αφήγησης και πολιτισμικών συμφραζομένων 12
Πηγή: Bauer, R., Kocher, M. και Suter, B. (2021). *Narrative Mechanics – Strategies and Meanings in Games and Real Life*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Εικόνα 3:** Ο δισδιάστατος κόσμος του *The Legend of Zelda* (1986) 12
Πηγή: Nintendo. (1986). *The Legend of Zelda*. [video game]. Nintendo.
Στιγμιότυπο: Machin, M., (2018). *The 15 Worst NES Games (And 15 That Are Worth a Second Look)*. The Gamer.
- Εικόνα 4:** Ο Τρισδιάστατος κόσμος του *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) 13
Πηγή: Nintendo. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [video game]. Nintendo.
Στιγμιότυπο: @tom.brady, (2018). *Legend of Zelda - Breath of the Wild*. Steemit.
- Εικόνα 5:** Ο Τρισδιάστατος κόσμος του *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) 13
Πηγή: Nintendo. (2017). *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* [video game]. Nintendo.
Στιγμιότυπο: @tom.brady, (2018). *Legend of Zelda - Breath of the Wild*. Steem
- Εικόνα 6:** Αυτοσχέδιο εμπόδιο στο *The Last of Us: Part I* (2013) 14
Πηγή: Naughty Dog. (2013). *The Last of Us: Part I*. [video game]. Sony Computer Entertainment.

Εικόνα 7:	Χάρτης πρώτου ορόφου στο <i>Resident Evil</i> (1996)	15
Πηγή:	Capcom. (1996). <i>Resident Evil</i> . [video game]. Capcom.	
Εικόνα 8:	Νοητικός χάρτης πρώτου ορόφου στο <i>Resident Evil</i> (1996) σχεδιασμένος από παίκτη εξ ολοκλήρου από μνήμης.	16
Πηγή:	Chenier, K., (2013). <i>Resident Evil, first floor</i> . mapstalgia. [ιστολόγιο Tumblr].	
Εικόνα 9:	Άποψη της Φλωρεντίας με την Santa Maria del Fiore στο <i>Assassin's Creed II</i> (2009)	17
Πηγή:	Ubisoft. (2009). <i>Assassin's Creed II</i> . [video game]. Ubisoft.	
Εικόνα 10:	Άποψη της Φλωρεντίας με την Santa Maria del Fiore στο <i>Assassin's Creed II</i> (2009)	17
Πηγή:	Ubisoft. (2009). <i>Assassin's Creed II</i> . [video game]. Ubisoft.	
Εικόνα 11:	Mise-en-scène στην ταινία <i>2001: A Space Odyssey</i> (1968)	18
Πηγή:	Kubrick, S. (1968). <i>2001: A Space Odyssey</i> . [ταινία]. Metro-Goldwyn-Mayer.	
Εικόνα 12:	Mise-en-scène στην ταινία <i>2001: A Space Odyssey</i> (1968)	18
Πηγή:	Kubrick, S. (1968). <i>2001: A Space Odyssey</i> . [ταινία]. Metro-Goldwyn-Mayer.	
Εικόνα 13:	Mise-en-scène στο <i>Silent Hill 2 - Remake</i> (2024)	19
Πηγή:	Konami. (2024). <i>Silent Hill 2 – Remake</i> . [video game]. Konami.	
Εικόνα 14:	Mise-en-scène στο <i>Silent Hill 2 - Remake</i> (2024)	19
Πηγή:	Konami. (2024). <i>Silent Hill 2 – Remake</i> . [video game]. Konami.	
Εικόνα 15:	Εγκαταλελειμμένο εμπορικό κέντρο στο <i>The Last of Us: Left Behind</i> (2013)	20
Πηγή:	Naughty Dog. (2013). <i>The Last of Us: Left Behind</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 16:	Κατάστημα παιχνιδιών στο <i>The Last of Us: Left Behind</i> (2013)	21
Πηγή:	Naughty Dog. (2013). <i>The Last of Us: Left Behind</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 17:	Βιτρίνα καταστήματος ένδυσης στο <i>The Last of Us: Left Behind</i> (2013)	21

Πηγή:	Naughty Dog. (2013). <i>The Last of Us: Left Behind</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 18:	Υποθαλάσσια θέα της πόλης Rapture στο <i>Bioshock</i> (2007)	22
Πηγή:	2K Games. (2007). <i>Bioshock</i> . [video game] Βοστώνη: 2K Boston/Irrational Games.	
Εικόνα 19:	Είσοδος του Medical Pavilion στο <i>Bioshock</i> (2007)	23
Πηγή:	2K Games. (2007). <i>Bioshock</i> . [video game]. 2K.	
Εικόνα 20:	Χώρος χειρουργικού τομέα στο <i>Bioshock</i> (2007)	23
Πηγή:	2K Games. (2007). <i>Bioshock</i> . [video game]. 2K.	
Εικόνα 21:	Διάγραμμα ιεραρχικής σχέσης μεταξύ world-building, level design και environmental storytelling	24
Πηγή:	Bauer, R., Kocher, M. και Suter, B. (2021). <i>Narrative Mechanics – Strategies and Meanings in Games and Real Life</i> . Bielefeld: Transcript Verlag.	
Εικόνα 22:	Εννοιολογικό διάγραμμα σχεδιασμού επιπέδων	24
Πηγή:	Adams, E. (2014). <i>Fundamentals of Game Design</i> . 3η έκδ. Ηνωμένες Πολιτείες: Pearson Education Inc.	
Εικόνα 23:	Διάγραμμα ιεράρχησης επιλογών σε σενάριο παιχνιδιού	25
Πηγή:	Adams, E. (2014). <i>Fundamentals of Game Design</i> . 3η έκδ. Ηνωμένες Πολιτείες: Pearson Education Inc.	
Εικόνα 24:	Βασικοί τύποι κίνησης της κάμερας σε FPS	26
Πηγή:	Nitsche, M. (2008). <i>Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds</i> . Κέμπριτζ, MA: MIT Press.	
Εικόνα 25:	Τελετουργικός χώρος συντήρησης στο <i>DOOM</i> (2016)	27
Πηγή:	id Software. (2016). <i>DOOM</i> . [video game] Bethesda Softworks.	
Εικόνα 26:	Πανοραμική θέα του αρειανού τοπίου στο <i>DOOM</i> (2016)	27
Πηγή:	id Software. (2016). <i>DOOM</i> . [video game] Bethesda Softworks.	
Εικόνα 27:	Άγαλμα του Λένιν στο <i>Metro Exodus</i> (2019)	28
Πηγή:	4A Games. (2019). <i>Metro Exodus</i> . [video game] Deep Silver.	

Εικόνα 28:	Άγαλμα του Λένιν, αποκεφαλισμένο, στο <i>Metro Exodus</i> (2019)	28
Πηγή:	4A Games. (2019). <i>Metro Exodus</i> . [video game] Deep Silver.	
Εικόνα 29:	Διάγραμμα τοποθέτησης και κίνησης της κάμερας σε TPS	29
Πηγή:	Nitsche, M. (2008). <i>Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds</i> . Κέμπριτζ, MA: MIT Press.	
Εικόνα 30:	Δείκτες διαδρομής στο <i>Uncharted 4: A Thief's End</i> (2016)	29
Πηγή:	Naughty Dog. (2016). <i>Uncharted 4: A Thief's End</i> . [video game]. Sony Interactive Entertainment.	
Εικόνα 31:	Διαγραμματική δομή αφήγησης σε action-adventure παιχνίδι	30
Πηγή:	Bauer, R., Kocher, M. και Suter, B. (2021). <i>Narrative Mechanics – Strategies and Meanings in Games and Real Life</i> . Bielefeld: Transcript Verlag.	
Εικόνα 32:	Η "Lost City" ως πεδίο μάχης/διαφυγής στο <i>Rise of the Tomb Raider</i> (2015)	31
Πηγή:	Crystal Dynamics. (2015). <i>Rise of the Tomb Raider</i> . [video game]. Square Enix.	
Εικόνα 33:	Εννοιολογικό διάγραμμα αφηγηματικής δομής σε RPG	32
Πηγή:	Δημιουργία της συγγραφέα.	
Εικόνα 34:	Περιπλάνηση και εναλλαγή τοπίων <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> (2011)	33
Πηγή:	Bethesda Game Studios. (2011). <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> . [video game]. Bethesda Softworks.	
Εικόνα 35:	Ανοιχτός ορίζοντας και ελευθερία εξερεύνησης στο <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> (2011)	33
Πηγή:	Bethesda Game Studios. (2011). <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i> . [video game]. Bethesda Softworks.	
Εικόνα 36:	Ο πύργος Shinra και η κλίμακα εξουσίας στο <i>Final Fantasy VII Remake</i> (2020)	34
Πηγή:	Square Enix. (2020). <i>Final Fantasy VII Remake</i> . [video game]. Square Enix.	
Εικόνα 37:	To Wall Market ως δίκτυο προσανατολισμού στο <i>Final Fantasy VII Remake</i> (2020)	34
Πηγή:	Square Enix. (2020). <i>Final Fantasy VII Remake</i> . [video game]. Square Enix.	

Εικόνα 38:	Η Notre-Dame ως τοπίο στο <i>Assassin's Creed Unity</i> (2014)	35
Πηγή:	Ubisoft. (2014). <i>Assassin's Creed Unity</i> . [video game]. Ubisoft.	
Εικόνα 39:	Πανοραμική θέα του Παρισιού του 18ου αιώνα στο <i>Assassin's Creed Unity</i> (2014)	36
Πηγή:	Ubisoft. (2014). <i>Assassin's Creed Unity</i> . [video game]. Ubisoft.	
Εικόνα 40:	Πανοραμική άποψη των Ανακτόρων των Βερσαλλιών στο <i>Assassin's Creed Unity</i> (2014)	36
Πηγή:	Ubisoft. (2014). <i>Assassin's Creed Unity</i> . [video game]. Ubisoft.	
Εικόνα 41:	Συγκέντρωση μπροστά στο Ανάκτορο Λούβρου στο <i>Assassin's Creed Unity</i> (2014)	37
Πηγή:	Ubisoft. (2014). <i>Assassin's Creed Unity</i> . [video game]. Ubisoft.	
Εικόνα 42:	Το Cemetery of Ash ως αρχικό «κατώφλι» του κόσμου στο <i>Dark Souls III</i> (2016)	38
Πηγή:	FromSoftware. (2016). <i>Dark Souls III</i> . [video game]. Bandai Namco Entertainment.	
Εικόνα 43:	Το Lothric Castle ως τελική δοκιμασία στο <i>Dark Souls III</i> (2016)	39
Πηγή:	FromSoftware. (2016). <i>Dark Souls III</i> . [video game]. Bandai Namco Entertainment.	
Εικόνα 44:	Η Irithyll ως κόμβος προόδου και τοπίο στο <i>Dark Souls III</i> (2016)	39
Πηγή:	FromSoftware. (2016). <i>Dark Souls III</i> . [video game]. Bandai Namco Entertainment.	
Εικόνα 45:	Concept art εσωτερικού χώρου στο <i>The Last of Us</i> (2013)	40
Πηγή:	Naughty Dog Studios και Dark Horse Comics. (2013). <i>The Art of The Last of Us</i> . Dark Horse Books	
Εικόνα 46:	Τελική υλοποίηση του χώρου στο <i>The Last of Us</i> (2013)	41
Πηγή:	Naughty Dog. (2013). <i>The Last of Us</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 47:	Χωρική οργάνωση ως μηχανισμός stealth στο <i>The Last of Us</i> (2013)	41
Πηγή:	Naughty Dog. (2013). <i>The Last of Us</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 48:	Oscilloscope του <i>Tennis for Two</i> (1958)	43
Πηγή:	Wikipedia. (2013). Brookhaven National Laboratory (BNL).	

Εικόνα 49:	PDP-1 με <i>Spacewar!</i> (1962) στο Computer History Museum (2007)	44
Πηγή:	Lu, K. (2007). Wikipedia. [online εικόνα].	
Εικόνα 50:	Διαφημιστικό φυλλάδιο για το <i>Pong</i> (1972)	44
Πηγή:	MZTV Museum of Television. (1972). <i>Pong</i> [διαφημιστικό φυλλάδιο].	
Εικόνα 51:	Το <i>Pong</i> (1972) στον οικιακό χώρο	45
Πηγή:	O’Driscoll, J. (2022). <i>Pong at 50: the video game that ‘changed the world’</i> . The Week UK.	
Εικόνα 52:	Το <i>Maze War</i> σε Imlac PDS-1 (1973–74)	46
Πηγή:	DigiBarn Computer Museum. (2004). <i>Maze War</i> (Imlac PDS-1).	
Εικόνα 53:	Διάταξη επιπέδων στο <i>Space Invaders</i> (1978)	46
Πηγή:	GameSpy. (χωρίς χρονολογία). The GameSpy Hall of Fame: Space Invaders. (ανα δημοσίευση μέσω Internet Archive).	
Εικόνα 54:	Wrap-around πλοήγηση στο <i>Asteroids</i> (1979)	47
Πηγή:	Atari. (1979). <i>Asteroids</i> . [video game]. Atari.	
Εικόνα 55:	Κονσόλα Nintendo Entertainment System (1985-1995)	47
Πηγή:	Nintendo Co., Ltd. (1985). Nintendo Entertainment System (NES) [εικόνα]. Στο: <i>The Interface Experience: 40 Years of Personal Computing</i> .	
Εικόνα 56:	Κονσόλα παιχνιδιών Nintendo Entertainment System με χειριστήριο, (1985-1995).	48
Πηγή:	Nintendo. (1985). <i>Super Mario Bros.</i> [video game]. Nintendo.	
Εικόνα 57:	Οι side-scrolling πλατφόρμες στο <i>Super Mario Bros.</i> (1985)	49
Πηγή:	Nintendo. (1985). <i>Super Mario Bros.</i> [video game]. Nintendo.	
Εικόνα 58:	Προσχέδια/σχεδιασμός κόσμου του <i>The Legend of Zelda</i> (1986)	50
Πηγή:	Nintendo. (1986). <i>The Legend of Zelda</i> . (επίσημα προσχέδια/υλικό παραγωγής) Nintendo.	
Εικόνα 59:	Χάρτης του βασιλείου Hyrule στο <i>The Legend of Zelda</i> (1986).	50
Πηγή:	Nintendo. (1986). <i>The Legend of Zelda</i> [video game]. Nintendo.	
Εικόνα 60:	Τελική πίστα στο <i>Castlevania</i> (1986)	51

Πηγή:	Konami. (1986). <i>Castlevania</i> [video game]. Konami.	
Στιγμιότυπο:	Burns N. (2008).	
Εικόνα 61:	Εξωτερική άποψη του κάστρου στο <i>Castlevania</i> (1986)	51
Πηγή:	Konami. (1986). <i>Castlevania</i> [video game]. Konami.	
Στιγμιότυπο:	Burns N. (2008).	
Εικόνα 62:	Η λαβυρινθώδης δομή επιπέδων στο <i>Metroid</i> (1986)	52
Πηγή:	Nintendo. (1986). <i>Metroid</i> [video game]. Nintendo.	
Στιγμιότυπο:	Gaming Hearts Collection (2019).	
Εικόνα 63:	Οι θεματικοί κόσμοι στο <i>Mega Man</i> (1987)	53
Πηγή:	Capcom. (1987). <i>Mega Man</i> [video game]. Capcom.	
Στιγμιότυπα:	Parish J. (2014).	
Εικόνα 64:	Σχεδιασμός stealth σε top-down προοπτική στο <i>Metal Gear</i> (1987)	54
Πηγή:	Konami. (1987). <i>Metal Gear</i> [video game]. Konami.	
Στιγμιότυπο:	Cool Ghost. (2012). Let's Play Archive.	
Εικόνα 65:	Απόσπασμα παγκόσμιου χάρτη στο <i>Final Fantasy</i> (1987)	55
Πηγή:	Square. (1987). <i>Final Fantasy</i> . [video game]. Square.	
Στιγμιότυπο:	NintendoComplete. (2023). <i>Final Fantasy (NES) Playthrough</i> . Στο: Youtube.	
Εικόνα 66:	Τοπικός χώρος/οικισμός ως κόμβος στο <i>Final Fantasy</i> (1987)	55
Πηγή:	Square. (1987). <i>Final Fantasy</i> . [video game]. Square.	
Στιγμιότυπο:	NintendoComplete. (2023). <i>Final Fantasy (NES) Playthrough</i> . Στο: Youtube.	
Εικόνα 67:	Εσωτερικός χώρος καταστήματος στο <i>Final Fantasy</i> (1987)	56
Πηγή:	Square. (1987). <i>Final Fantasy</i> . [video game]. Square.	
Στιγμιότυπο:	NintendoComplete. (2023). <i>Final Fantasy (NES) Playthrough</i> . Στο: Youtube.	
Εικόνα 68:	Turn-based μάχη στο <i>Final Fantasy</i> (1987)	56
Πηγή:	Square. (1987). <i>Final Fantasy</i> . [video game]. Square.	
Στιγμιότυπο:	NintendoComplete. (2023). <i>Final Fantasy (NES) Playthrough</i> . Στο: Youtube.	
Εικόνα 69:	Η λαβυρινθώδης 2.5D αρχιτεκτονική στο <i>DOOM</i> (1993)	57
Πηγή:	id Software. (1993). <i>DOOM</i> . [video game]. id Software.	

Εικόνα 70:	Περιβαλλοντική αφήγηση σε εσωτερικούς χώρους στο <i>Half-Life</i> (1998)	58
Πηγή:	Valve. (1998). <i>Half-Life</i> . [video game]. Sierra Studios.	
Εικόνα 71:	Γραμμικός διάδρομος ως πεδίο έντασης στο <i>Half-Life</i> (1998)	59
Πηγή:	Valve. (1998). <i>Half-Life</i> . [video game]. Sierra Studios.	
Εικόνα 72:	Η City 17 και η Citadel ως τοπόσημο στο <i>Half-Life 2</i> (2004).	60
Πηγή:	Valve. (2004). <i>Half-Life 2</i> . [video game]. Valve.	
Εικόνα 73:	Κλίμακα και γεωμετρία της Citadel στο <i>Half-Life 2</i> (2004)	60
Πηγή:	Valve. (2004). <i>Half-Life 2</i> . [video game]. Valve.	
Εικόνα 74:	Γραμμές τραμ ως γραμμικό τοπόσημο στη City 17 του <i>Half-Life 2</i> (2004)	61
Πηγή:	Valve. (2004). <i>Half-Life 2</i> . [video game]. Valve.	
Εικόνα 75:	Εσωτερικός χώρος κατοικίας και περιβαλλοντική αφήγηση στη City 17 του <i>Half-Life 2</i> (2004)	61
Πηγή:	Valve. (2004). <i>Half-Life 2</i> . [video game]. Valve.	
Εικόνα 76:	Απόδοση μεγάλης κλίμακας με Level of Detail (LOD) στη City 17 του <i>Half-Life 2</i> (2004)	62
Πηγή:	Valve. (2004). <i>Half-Life 2</i> . [video game]. Valve.	
Εικόνα 77:	Κατεστραμμένο αστικό τοπίο και καθοδήγηση κίνησης στο <i>Half-Life 2</i> (2004)	63
Πηγή:	Valve. (2004). <i>Half-Life 2</i> . [video game]. Valve.	
Εικόνα 78:	Η City 17 ως πολεοδομικό μωσαϊκό και αφηγηματικό τοπίο στο <i>Half-Life 2</i> (2004)	63
Πηγή:	Valve. (2004). <i>Half-Life 2</i> . [video game]. Valve.	
Εικόνα 79:	Αναπαράσταση του Κολοσσού της Ρόδου στο λιμάνι	65
Πηγή:	Galle, P. (1572). <i>The Colossus of Rhodes, plate 4 from "The Eight Wonders of the World" (after Maarten van Heemskerck)</i> [χαρακτικό]. The Metropolitan Museum of Art.	
Εικόνα 80:	Katsushika Hokusai, <i>Νότιος άνεμος, καθαρός ουρανός (Red Fuji)</i> , από τη σειρά <i>Τριάντα έξι Όψεις του Φούτζι</i> , (περ. 1830–32 μ.Χ.), The Metropolitan Museum of Art.	67

Πηγή:	The Metropolitan Museum of Art.	
Εικόνα 81:	Ο ουρανοξύστης The Shard, σχεδιασμένος από τον Renzo Piano	67
Πηγή:	Street, J. (2016). Unsplash [online εικόνα].	
Εικόνα 82:	Προσχεδιαστικά σκίτσα (concept sketches) για τον ουρανοξύστη The Shard	68
Πηγή:	Renzo Piano Architects.	
Εικόνα 83:	Ο εμβληματικός ουρανοξύστης Empire State στη Ν.Υ.	69
Πηγή:	Vives, D. (2022). Unsplash. [online εικόνα].	
Εικόνα 84:	Ο καθεδρικός ναός της Notre-Dame στο νησί Ιλ ντε λα Σίτε	70
Πηγή:	Andonov, T. (2024). Unsplash. [online εικόνα].	
Εικόνα 85:	Ο καθεδρικός ναός της Σιένα στη Ρώμη	70
Πηγή:	Hirsch., T. (2023). Unsplash. [online εικόνα].	
Εικόνα 86:	Η Όπερα του Σίδνεϊ ως σύμβολο της πόλης και της Αυστραλίας	71
Πηγή:	Suryaputra., D.K. (2023). Unsplash. [online εικόνα].	
Εικόνα 87:	Το Dancing House στην Πράγα, σχεδιασμένο από τους Frank Gehry και Vlado Milunić	72
Πηγή:	Prague City Tourism. 2025. [ιστοσελίδα]	
Εικόνα 88:	Η Arc de Triomphe de l'Etoile ως μνημειακή άγκυρα στον αστικό ιστό του Παρισιού	73
Πηγή:	Towner, J. (2016). Unsplash. [online εικόνα].	
Εικόνα 89:	Το γλυπτό Cloud Gate του Anish Kapoor στο Σικάγο	73
Πηγή:	VASANTH. (2025) Unsplash. [online εικόνα].	
Εικόνα 90:	Η Casa Batlló, ανακαινισμένη από τον Antoni Gaudí	74
Πηγή:		
Εικόνα 91:	Το Flatiron Building στη μοναδική του θέση ανάμεσα σε δύο δρόμους της Ν.Υ.	74
Πηγή:		
Εικόνα 92:	Το Superkilen Park στην Κοπεγχάγη, σχεδιασμένο από τους BIG, Topotek1 και	75

Πηγή:	Superflex, Landezine. <i>Urban Revitalization - Superkilen by Topotek1 + BIG + Superflex</i> . [online εικόνα]	
Εικόνα 93:	Τα πέντε βασικά στοιχεία που συνθέτουν τη χωρική εμπειρία της πόλης.	76
Πηγή:	Προσαρμογή από την εννοιολογική αποτύπωση του Lynch, K. (1960). <i>The Image of the City</i> . Ηνωμένες Πολιτείες: MIT Press.	
Εικόνα 94:	Ο χρυσός θόλος του Κρατικού Μεγάρου της Βοστώνης	77
Πηγή:	Husted, D. (2024). Δημοσίευση στο Facebook. [online εικόνα].	
Εικόνα 95:	Η πυραμιδοειδής στέγη του Δημαρχείου του Λος Άντζελες	78
Πηγή:	Carrara. (2025). Εμφανίζεται στο Los Angeles Hall Project. [online εικόνα].	
Εικόνα 96:	Η Longfellow Bridge, με τους χαρακτηριστικούς πύργους της	78
Πηγή:	1nnmh4. Δημοσίευση στο Reddit. [online εικόνα].	
Εικόνα 97:	Αεροφωτογραφία του Boston Common	80
Πηγή:	Cobb, B. (2025). Δημοσίευση στο Skyline Scenes. [online εικόνα].	
Εικόνα 98:	Η ιστορική πλατεία της Olvera Street στην καρδιά του Los Angeles.	81
Πηγή:	Sharp, S. (2024). <i>New master plan in the works for El Pueblo de Los Angeles</i> . Δημοσίευση στο Urbanize LA. [online εικόνα].	
Εικόνα 99:	Η Pershing Square ως σύγχρονος κόμβος στο αστικό δίκτυο του L.A. [online εικόνα].	81
Πηγή:	Díaz, J.A. (1994). Δημοσίευση στο Los Angeles Times. [online εικόνα].	
Εικόνα 100:	Η Χριστιανική Εκκλησία της Επιστήμης στη Βοστώνη	82
Πηγή:	Pei Cobb Freed & Partners. (2015). <i>Pei Cobb Freed & Partners, Cambridge Seven Associates</i> . Δημοσίευση στο ArchDaily. [online εικόνα].	
Εικόνα 101:	Συγκρότημα πολυτελών κατοικιών με την ονομασία The Beacon Jersey City.	83
Πηγή:	Sibayan, R.R. (2025). <i>The Jersey Journal</i> , Δημοσίευση στο NJ Advance Media. [online εικόνα].	
Εικόνα 102:	Ο Hollywood Freeway (US 101), στο Los Angeles	84
Πηγή:	Διαδίκτυο, άγνωστη προέλευση.	

Εικόνα 103:	Άποψη του Novigrad από ψηλά στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	87
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Εικόνα 104:	Μακρινή άποψη του ναού της Αιώνιας Φλόγας στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015),	89
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Εικόνα 105:	Άποψη του Μεγάλου Ναού της Αιώνιας Φλόγας <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	90
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 106:	Η τελετουργική πορεία προς τον ναό της Αιώνιας Φλογας στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	90
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 107:	Η μνημειακή είσοδος του ναού της Αιώνιας Φλογας στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015),	91
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 108:	Τα μωσαϊκά της φλόγας - λεπτόμερεια πρόσοψης του ναού της Αιώνιας Φλογας στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	91
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 109:	Εσωτερική άποψη του ναού της Αιώνιας Φλογας στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	91
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 110:	Άποψη από τον λόφο του Temple Isle στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	92
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 111:	Ο πύργος που δεσπόζει στην πλατεία του Ιεράρχη στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	93
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	

- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 112:** Η πλατεία Ιεράρχη, το σούρουπο, στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 94
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 113:** Κοντινό στην αγορά, με λεπτομέρειες των πάγκων των πωλητών στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 94
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 114:** Η πλατεία του Ιεράρχη ως σκηνή δημόσιων ποινών στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 95
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 115:** Η πρόσοψη του Passiflora, το ηλιοβασίλεμα στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 96
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 116:** Η ένταξη του Passiflora μέσα στη γειτονιά του Novigrad στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 96
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 117:** Η πρόσοψη του Passiflora σε πρωινό φωτισμό στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 97
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 118:** Η πανοραμική θέα της κύριας αίθουσας του Passiflora στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 97
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 119:** Το εσωτερικό του Kingfisher Inn στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) 98
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.

- Εικόνα 120:** Το Kingfisher Inn μετατρέπεται από θερμό σημείο ψυχαγωγίας σε σκηνή χάους, στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **98**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 121:** Μακρινή άποψη της γέφυρας του Αγίου Γρηγορίου στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **99**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 122:** Είσοδος της γέφυρας του Αγίου Γρηγορίου από την πλευρά της πόλης στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **100**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 123:** Η πορεία κάτω από την πέτρινη καμάρα της γέφυρας του Αγίου Γρηγορίου στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **100**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 124:** Εξωτερικό περασμα της γέφυρας του Αγίου Γρηγορίου στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **101**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 125:** Η συνοικία Gildorf από ψηλά στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **102**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 126:** Η κεντρική πλατεία της Gildorf στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **102**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.
- Εικόνα 127:** Το διοικητικό/αριστοκρατικό κτήριο της Gildorf στο *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) **103**
- Πηγή:** CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. [video game]. CD Projekt.
- Στιγμιότυπο:** Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.

Εικόνα 128:	Κατοικία στη Gildorf στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	103
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 129:	Η πολυτέλεια των εσωτερικών χώρων στη Gildorf στο <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015)	104
Πηγή:	CD Projekt Red. (2015). <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> . [video game]. CD Projekt.	
Στιγμιότυπο:	Πέτρου, Γ.Μ. (2025). Στιγμιότυπο οθόνης από την έκδοση για PC.	
Εικόνα 130:	Πανοραμική απεικόνιση του Los Santos στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	106
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 131:	Η πινακίδα Vinewood ως βασικό οπτικό τοπόσημο στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	108
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 132:	Κοντινή άποψη της πινακίδας Vinewood στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	109
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 133:	Ο παραλιακός πεζόδρομος της Vespucci Beach στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	110
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 134:	Το ηλιοβασίλεμα προς την προβλήτα και το θεματικό πάρκο της Vespucci Beach στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	111
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 135:	Οι ουρανοξύστες του Downtown, με επίκεντρο τον Maze Bank Tower στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	112
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 136:	Πανοραμική θέα του Downtown στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	113
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 137:	Το σύμπλεγμα των ουρανοξυστών του Downtown στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	113
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 138:	Η εξωτερική όψη του Franklin's Safehouse στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	114
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	

Εικόνα 139:	Ο εσωτερικός χώρος του Safehouse στο <i>Grand Theft Auto V</i> (2013)	115
Πηγή:	Rockstar Games. (2013). <i>Grand Theft Auto V</i> . [video game]. Rockstar North.	
Εικόνα 140:	Το Seattle ως μετα-αποκαλυπτικό αστικό τοπίο στο <i>The Last of Us: Part II</i> (2020)	117
Πηγή:	Naughty Dog. (2020). <i>The Last of Us: Part II</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 141:	Πανοραμική άποψη του CenturyLink Field, Seattle – το πραγματικό γήπεδο στο οποίο βασίστηκε το Soundview Stadium στο <i>The Last of Us: Part II</i> .	119
Πηγή:	Διαδίκτυο, άγνωστη προέλευση.	
Εικόνα 142:	Το Soundview Stadium ως μετασχηματισμένο τοπόσημο στο <i>The Last of Us: Part II</i> (2020)	120
Πηγή:	Naughty Dog. (2020). <i>The Last of Us: Part II</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 143:	Η εσωτερική κατάληψη του σταδίου στο <i>The Last of Us: Part II</i> (2020)	120
Πηγή:	Naughty Dog. (2020). <i>The Last of Us: Part II</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 144:	Καθημερινές πρακτικές επιβίωσης εντός του σταδίου στο <i>The Last of Us: Part II</i> (2020)	121
Πηγή:	Naughty Dog. (2020). <i>The Last of Us: Part II</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 145:	Seattle Aquarium, Pier 59, Elliott Bay	122
Πηγή:	Naughty Dog. (2020). <i>The Last of Us: Part II</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 146:	Το εικονικό ενυδρείο του Seattle στο <i>The Last of Us: Part II</i> (2020)	123
Πηγή:	Naughty Dog. (2020). <i>The Last of Us: Part II</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 147:	Η κεντρική αίθουσα του ενυδρείου στο <i>The Last of Us: Part II</i> (2020)	123
Πηγή:	Naughty Dog. (2020). <i>The Last of Us: Part II</i> . [video game]. Sony Computer Entertainment.	
Εικόνα 148:	Οι άδειες δεξαμενές του ενυδρείου στο <i>The Last of Us: Part II</i> (2020)	124

- Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 149: Η γέφυρα των Seraphites (Sky Bridge) στο *The Last of Us: Part II* (2020) 125
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 150: Η διάσχιση της Sky Bridge στο *The Last of Us: Part II* (2020) 126
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 151: Η εμπειρία του ύψους και του κενού της Sky Bridge στο *The Last of Us: Part II* (2020) 126
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 152: Η εξωτερική όψη του Paramount Theatre στο σημερινό αστικό τοπίο του Seattle 127
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 153: Το Pinnacle Theatre, στο μετα-αποκαλυπτικό Seattle, στο *The Last of Us Part: II* (2020) 128
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 154: Κοντινό στην πρόσοψη του Pinnacle Theatre στο *The Last of Us Part: II* (2020) 128
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 155: Η κεντρική αίθουσα του Paramount Theatre στο Seattle. 129
Πηγή: Διαδίκτυο, άγνωστη προέλευση.
- Εικόνα 156: Η κεντρική αίθουσα του Pinnacle Theatre στο *The Last of Us: Part II* (2020) 129
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.
- Εικόνα 157: Η σκηνή του Pinnacle Theatre στο *The Last of Us: Part II* (2020) 130
Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer

Entertainment.

Εικόνα 158: Η Ellie στη κεντρική αίθουσα του θεάτρου στο *The Last of Us: Part II* (2020) **130**

Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.

Εικόνα 159: Αυτοσχέδια κατασκευή καταφυγίου στο εσωτερικό του θεάτρου στο *The Last of Us: Part II* (2020) **131**

Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.

Εικόνα 160: Αποθηκευμένα σκηνικά και θεατρικά στοιχεία στο εσωτερικό του Pinnacle Theatre στο *The Last of Us: Part II* (2020) **131**

Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.

Εικόνα 161: Τα καμαρίνια του Pinnacle Theatre στο *The Last of Us: Part II* (2020) **132**

Πηγή: Naughty Dog. (2020). *The Last of Us: Part II*. [video game]. Sony Computer Entertainment.

Εκτός αν αναφέρεται διαφορετικά, όλα τα στιγμιότυπα είναι ληφθέντα από την συγγραφέα κατά τη διάρκεια gameplay.

LANDMARKS RE_LOADED

2025-2026