

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΙΟΥΝΙΟΣ 2017

GAMESPACE



Αναζητώντας τα χωρικά συστήματα
των vidoegames

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ - ΑΛΚΕΤΑΣ ΟΥΓΓΡΙΝΗΣ

ΦΟΙΤΗΤΗΣ: ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΖΙΝΑΣ

A computer game is not one more channel added to all those other media that we constantly monitor. It is a rival package of channels, an alternative reality that demands total attention, a space that compresses the logic of all other spaces into itself.

M. Wigley, Gamespace

Περιεχόμενα

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
Σκοπός της έρευνας	6
Μέθοδος	6
Abstract	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΤΕΡΟΤΟΠΙΑ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	8
1.1 Ετεροτοπία	10
1.2 Ο Μαγικός Κύκλος	11
1.3 Gamespace και Lefebvre	14
1.4 Συμπεράσματα Πρώτου Κεφαλαίου	17
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: SPATIAL MODALITIES	19
2.1 Εισαγωγή	21
2.2 Representational Modality	22
2.2.1 Αναπαραστατικός χώρος - Αφαιρετικός χώρος	23
2.2.2 Εμπειρικός χώρος - Συμβολικός χώρος	26
2.3 Rules and Narrative	28
2.3.1 Narrative Modality	29
2.3.2 Rule Modality	40
2.4 Συμπεράσματα Δευτέρου Κεφαλαίου	56
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: LUDIC ARCHITECTURES	57
3.1 Εισαγωγή	59
3.2 Λαβύρινθος	60
3.2.1 DOOM VS PACMAN	62
3.3 Κάστρο	67
3.3.1 ICO VS Age Of Empires	68
3.4 Πόλη	73
3.4.1 Assassin's Creed VS SimCity	74
3.5 Συμπεράσματα Τρίτου Κεφαλαίου	81
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	82
4.1 Αντί Επιλόγου	84

Βιβλιογραφία	86
Παιχνίδια	89
Πηγές Εικόνων	91
Κεφάλαιο 1	91
Κεφάλαιο 2	91
Κεφάλαιο 3	94

ΕΙΣΑΓΩΓΗ



PRESS START

Σκοπός της έρευνας

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να εξετάσει και να κατατάξει τα χωρικά συστήματα από τα οποία αποτελούνται τα videogames, αναδεικνύοντάς τα σαν ένα μέσο που αποδίδει, πάνω από όλα, χώρο.

Μέθοδος

Η εργασία αποτελείται από τρία κεφάλαια. Βασική απόφαση είναι τα εν λόγω κεφάλαια να διατρέχονται από μία καθετότητα και να παρουσιάζουν όλα μαζί ένα ενοποιητικό πλαίσιο για την ανάλυση των videogames.

Στο πρώτο κεφάλαιο, τίθεται το γενικότερο θεωρητικό πλαίσιο ανάλυσης, έχοντας ως αφετηρία την έννοια του παραδοσιακού παιχνιδιού και την σχέση της με τον χώρο. Γίνεται αναφορά σε συγκεκριμένες θεωρήσεις γύρω από την χωρικότητα που αποδίδει η διαδικασία του παίξιν, ενώ εξετάζεται και ο τρόπος που συνδέονται αυτές οι θεωρήσεις με τα videogames συγκεκριμένα. Ο στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι διττός. Αφ ενός τοποθετεί την παρούσα εργασία σε μία συγκεκριμένη συλλογιστική πορεία, ενώ ταυτόχρονα εγκαθιστά κάποιες κατηγοριοποιήσεις που θα αποτελέσουν παρονομαστές για την ανάλυση των videogames.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται οι προαναφερθείσες κατηγοριοποιήσεις με κοινό παρονομαστή την χωρικότητα των videogames και εξετάζονται οι μεταξύ τους σχέσεις. Στόχος εδώ είναι να μπορέσουμε να καταλάβουμε με ποιόν τρόπο κάθε κατηγορία επηρεάζει τον χώρο των videogames καθώς και τον τρόπο που μεταξύ τους συνεργάζονται ώστε να αποδώσουν ένα ενιαίο χωρικό αποτύπωμα.

Στο τρίτο κεφάλαιο, εξετάζεται ο τρόπος που διαφορετικά videogames αποδίδουν συγκεκριμένα αρχιτεκτονικά κατασκευάσματα (ειδικότερα τον λαβύρινθο, το κάστρο και την πόλη). Σκοπός είναι να υπάρξει ένας κοινός παρονομαστής με παρουσία στην αληθινή ζωή, ώστε να γίνει αντιληπτός ο τρόπος που οι παραπάνω κατηγοριοποιήσεις επηρεάζουν, με διαφορετικό τρόπο κάθε φορά, τον χώρο των videogames που ενσωματώνουν τα προαναφερθέντα αρχιτεκτονικά κατασκευάσματα.

Abstract

Κατά την διάρκεια των τελευταίων τριάντα ετών, τα videogames έχουν εξελιχθεί σε ένα μαζικό μέσο διασκέδασης, καθώς σχεδόν 1,2 δισεκατομμύρια άνθρωποι παίζουν παιχνίδια καθημερινά. Σχεδόν ταυτόχρονα με την άνοδο της δημοτικότητας του μέσου, ανάπτυξη γνώρισε και ο ακαδημαϊκός κλάδος που ασχολείται με την ανάλυσή του, υπό την γενική ονομασία *Game Studies*. Η πλειοψηφία των προσεγγίσεων σχετικά με την ανάλυση των videogames μπορεί να κατηγοριοποιηθεί είτε σε περιπτώσεις που προβάλουν ένα λογοτεχνικό υπόβαθρο και αντιμετωπίζουν τα videogames σαν ένα μέσο να πει κανείς μία ιστορία, ή σε περιπτώσεις που εστιάζουν σε μεγάλο βαθμό στους κανόνες που διέπουν τα παιχνίδια. Τα τελευταία χρόνια έχει αρχίσει να αναπτύσσεται μία προσπάθεια να γεφυρωθεί αυτή η δυαδικότητα στις προσεγγίσεις, καθώς όλο και περισσότεροι ακαδημαϊκοί αναγνωρίζουν ότι οι πολυπλοκότητες που ενσωματώνουν τα videogames δεν μπορούν να αναλυθούν μόνο με την μία ή την άλλη προσέγγιση. Ο Aarseth τονίζει ότι “το κυρίαρχο χαρακτηριστικό των videogames είναι η χωρικότητα”, και αυτή η σημείωση αντικατοπτρίζει μία προσέγγιση που προβάλλει ως παρονομαστή ανάλυσης τον τρόπο που τα videogames αποδίδουν χώρο. Ο Wigley, παρατηρεί ότι «οι σχεδιαστές videogames πουλάνε χώρο. Η πληθώρα των διαθέσιμων παιχνιδιών είναι μία εγκυκλοπαίδεια χωρικών συστημάτων, ένα λεπτομερές κατάλογος αρχιτεκτονικών τύπων. Το να διαλέξει κανείς ένα παιχνίδι είναι σαν να διαλέγει μια αρχιτεκτονική.» Για να αναλυθεί αυτός ο χώρος, χρησιμοποιείται η έννοια της *ετεροτοπίας*, έννοια που αποδίδεται στον Φουκώ. Με αυτόν τον τρόπο αναγνωρίζουμε ότι ο χώρος των videogames δεν είναι ένα ομοιογενές κατασκεύασμα, αλλά αποτελείται από διαφορετικές χωροθετήσεις που αλληλεπιδρούν δυναμικά. Για να αναγνωρίσουμε αυτές τις χωροθετήσεις στρεφόμαστε στο τριαδικό μοντέλο του Lefebvre, αποδίδοντας από μία πτυχή του *gamespace* στις έννοιες *conceived*, *perceived* και *lived space*. Αυτό μας επιτρέπει να αναγνωρίσουμε και να κατηγοριοποιήσουμε τις διαφορετικές χωρικές ποιότητες που δημιουργούν τον *gamespace*. Τέλος, αναλύονται συγκεκριμένα videogames με παρονομαστή τις διαφορετικές χωρικές ποιότητες που αποδίδουν ταυτόχρονα οι εν λόγω χωροθετήσεις, αλλά και τον τρόπο που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΕΤΕΡΟΤΟΠΙΑ ΚΑΙ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ

1.1 Ετεροτοπία

Το 1967, ο Μ. Φουκώ, σε μία διάλεξή του με τίτλο “Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias”, αναφέρει πως «η σύγχρονη εποχή μάλλον θα είναι πάνω απ’ όλα η εποχή του χώρου.»^[1] Η εποχή της αντιπαράθεσης, του κοντά και του μακριά και του διασκορπισμού επηρεάζει τον χώρο και την αντίληψη που έχουμε για τον κόσμο. Στην εποχή μας, ο χώρος γίνεται αντιληπτός σε εμάς μέσα από τις σχέσεις που έχει με άλλες χωροθετήσεις, ή όπως ο Φουκώ τις αποκαλεί «sites». Σύμφωνα με τον Φουκώ, «ο χώρος στον οποίο ζούμε είναι ένας ετερογενής χώρος.[...] Ζούμε σε ένα πλέγμα σχέσεων που περιγράφει χωροθετήσεις που είναι αμείωτες η μία ως προς την άλλη και συνυπάρχουν ταυτόχρονα»^[2]

Στην συγκεκριμένη διάλεξη, ο Φουκώ, ερευνά δύο συγκεκριμένα είδη χωροθετήσεων που «ενώ ταυτόχρονα αντανakλούν όλες τις άλλες χωροθετήσεις έχουν την ιδιότητα να τις αντιτίθενται και να τις διαψεύδουν. Αυτές οι χωροθετήσεις είναι οι ουτοπίες και οι ετεροτοπίες. Και ενώ αναφέρεται στις ουτοπίες, η διάλεξή του περιστρέφεται γύρω από την έννοια της ετεροτοπίας, έννοια που ο ίδιος επινόησε.

Υπάρχουν, σύμφωνα με τον Φουκώ, σε κάθε κοινότητα και πολιτισμό μέρη που είναι κάτι σαν ανεστραμμένες χωροθετήσεις, ένα είδος ενεργοποιημένης ουτοπίας μέσα στα οποία όλες οι άλλες χωροθετήσεις που μπορούν να αναγνωριστούν, ταυτοχρόνως αναπαριστώνται, συναγωνίζονται, και ανατρέπονται. Στη συνέχεια ο Φουκώ απαριθμεί τα χαρακτηριστικά που έχουν αυτοί οι χώροι, αυτές οι ετεροτοπίες καθώς και την σχέση των εν λόγω χαρακτηριστικών με τις κοινωνίες στις οποίες αναπτύχθηκαν. Συγκεκριμένα, παρατηρεί ότι «το θέατρο φέρνει πάνω στον παραλληλόγραμμο χώρο της σκηνής μία ολόκληρη αλληλουχία από χώρους που είναι ασύνδετοι ο ένας με τον άλλον. Με τον ίδιο τρόπο το σινεμά είναι μία πολύ περίεργη παραλληλόγραμμη αίθουσα στην μία άκρη της οποίας κάποιος βλέπει έναν τρισδιάστατο χώρο προβαλλόμενο πάνω σε μία δισδιάστατη οθόνη.»^[3] Για τον Φουκώ, οι ετεροτοπίες έχουν την ιδιότητα να επηρεάζουν τον εναπομείναντα χώρο δημιουργώντας έναν «χώρο ψευδαίσθησης, υπό το πρίσμα του οποίου, όλοι οι αληθινοί χώροι παρουσιάζονται ακόμα πιο απατηλοί.»^[4] Με άλλα λόγια,

1 Foucault, M. (1967, Μάρτιος). *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. στο *Architecture, Mouvement, Continuité*, no. 5 (October 1984): 46–49; μετάφραση από Jay Miskowiec (1986): 22–27.

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*

4 Walz, S. P. (2010). *Toward A Ludic Architecture, The Space Of Play And Games*. Zurich: ETC Press.

οι ετεροτοπικοί χώροι έχουν την ιδιότητα να προβάλλουν στον άνθρωπο ένα σύστημα κανόνων και συμπεριφοράς, το οποίο έρχεται σε πλήρη αντίθεση με τα συστήματα που ισχύουν στον αληθινό κόσμο.

1.2 Ο Μαγικός Κύκλος

Ο J. Huizinga στο βιβλίο του *Homo Ludens*, προσεγγίζει ανθρωπολογικά την έννοια του παιχνιδιού. Θεωρεί την διαδικασία του παιχνιδιού ως πολιτισμικό φαινόμενο το οποίο ακολουθεί το ανθρώπινο είδος από τα πρώτα στάδια της εξέλιξής του. Έδωσε έναν από τους πρώτους ορισμούς για το τι είναι παιχνίδι που παρά την απολυτότητά του, συλλαμβάνει σε μεγάλο βαθμό την ιδιότητα του παιχνιδιού να δημιουργεί χώρο. Σύμφωνα με το Huizinga λοιπόν, «το παιχνίδι (play στο πρωτότυπο) δεν είναι ούτε “κανονική” ούτε “αληθινή” ζωή. Είναι, μάλλον, μία παρέκβαση από την “αληθινή” ζωή, καθώς κανείς βρίσκεται σε μία προσωρινή σφαίρα δραστηριοτήτων με δικό της εκτόπισμα. Αφού δεν είναι “κανονική” ζωή, δεν έχει σχέση με την άμεση ικανοποίηση θέλω και αναγκών, καθώς πραγματικά διακόπτει την διαδικασία επιθυμίας»^[5]. Όπως τονίζει και ο M. Wigley για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, «ένας άνθρωπος που παίζει παιχνίδια στον υπολογιστή του δεν έχει ανάγκη για φαγητό, φίλους ή κτήρια. Ή για να είμαστε ακριβέστεροι, το παιχνίδι εξαϋλώνει το κτήριο που βρίσκεται έτσι ώστε όλα τα άλλα κτήρια του κόσμου να μπορούν να απορροφηθούν μέσα στο παιχνίδι»^[6]. Ο Huizinga, παρόλο που τονίζει ότι δεν θέλει να δώσει μία υπερφυσική διάσταση στην έννοια, σημειώνει ότι το παιχνίδι «έχει θέση σε μία σφαίρα ανώτερη των αυστηρά βιολογικών λειτουργιών της τροφής, της αναπαραγωγής και του ενστίκτου της αυτοσυντήρησης.»^[7] Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι η έννοια του παιχνιδιού μοιράζεται κοινά χαρακτηριστικά με άλλες, καθημερινές ή μη, δραστηριότητες και πρακτικές του ανθρώπου όπως οι θρησκευτικές τελετές, τα φεστιβάλ, οι δίκες, και ο πόλεμος.

Ένας σημαντικός λόγος που το παιχνίδι ως έννοια είναι ξεχωριστό από την «κανονική» ζωή είναι η απομόνωση και η περιοριστικότητά του τόσο ως προς

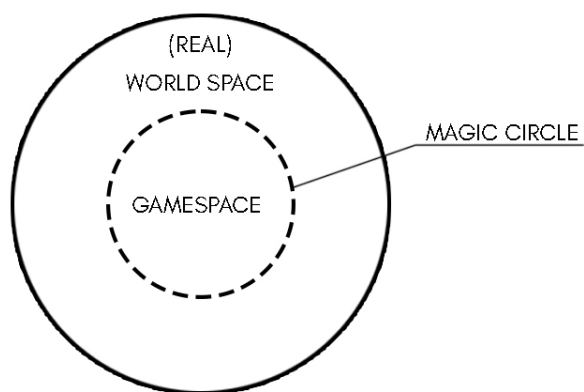
5 Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens, A Study Of the Play-Element In Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd., σελ. 8

6 Wigley, M. (2007). *Gamespace*. Στο S. P. Friedrich von Borries, *Space Time Play* (σσ. 484-487). Basel, Boston, Berlin., σελ. 485

7 Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens, A Study Of the Play-Element In Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd., σελ. 9

τον χρόνο αλλά και τον χώρο. Το κάθε παιχνίδι, διαδραματίζεται ανάμεσα σε συγκεκριμένα όρια χώρου και χρόνου. Το ενδιαφέρον εδώ είναι ό τι η περιοριστικότητα κάθε παιχνιδιού ως προς τον χρόνο εκφράζεται με την επαναληψιμότητα του. «Μόλις ένα παιχνίδι ξεκινήσει να παίζεται [...] γίνεται παράδοση. Μπορεί να επαναληφθεί οποιαδήποτε στιγμή, είτε είναι το ακούσιο παιχνίδι ενός παιδιού, είτε είναι μία παρτίδα σκάκι, ή παιχνίδι σε δεδομένα διαστήματα, σαν ένα μυστήριο»^[8].

Πιο έντονος, όμως, από τον περιορισμό ως προς τον χρόνο είναι ο περιορισμός ως προς τον χώρο. Κάθε παιχνίδι λαμβάνει χώρα μέσα σε ένα πεδίο το οποίο έχει από πριν οριοθετηθεί είτε υλικά είτε νοητά. Για τον Huizinga, ο νοητός χώρος που ορίζει η διαδικασία του παιχνιδιού μπορεί να διαχωριστεί από τον οποιοδήποτε υλικό χώρο-play-ground και γι αυτό τον λόγο χρησιμοποιεί την έννοια “μαγικός κύκλος”^[9] για να αποδώσει την σύζευξη υλικού και νοητού χώρου μέσα στον οποίο λαμβάνει χώρα το παιχνίδι. Ο Juuls, επεξηγεί ότι «ο χώρος που το παιχνίδι εκτυλίσσεται είναι ένα υποσύνολο του πραγματικού κόσμου, και ο μαγικός κύκλος περιγράφει τα όρια του παιχνιδιού.»^[10] (Εικ.1) Ο κοινωνιολόγος R. Caillois, είναι φανερά επηρεασμένος από την μελέτη του Huizinga αλλά εστιάζει πιο πολύ στην φυσικότητα του χώρου τονίζοντας: «για να υπάρχει παιχνίδι πρέπει πάντα να υπάρχει χώρος. Δηλαδή, [...] το ταμπλό του σκακιού ή της ντάμας, το στάδιο, [...] η σκηνή η αρένα κ.α. Οτιδήποτε λαμβάνει χώρα έξω από αυτά τα όρια είναι παντελώς άσχετο με το παιχνίδι.»^[11]



Εικ.1.1: Ο μαγικός κύκλος

Για τον Huizinga, όλοι αυτοί οι χώροι με αυτά τα χαρακτηριστικά είναι «προσωρινοί κόσμοι μέσα στον “κανονικό” κόσμο, αφιερωμένοι στην εκτέλεση

8 Ibid., σελ. 10

9 Ibid., σελ. 10

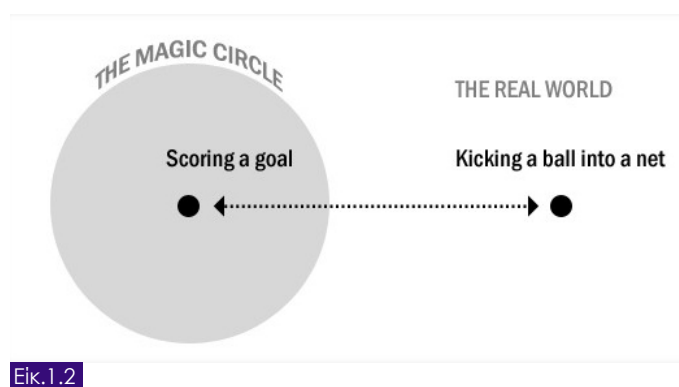
10 Juuls, J. (2005). *Half-Real. Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press

11 Caillois, R. (1958). *Man, Play and Games*. Paris: Librairie Gallimard., σελ 7

μιας πολύ συγκεκριμένης πράξης.»^[12] Ο λόγος που η εν λόγω πράξη είναι “πολύ συγκεκριμένη”, είναι η ύπαρξη συγκεκριμένων κανόνων. Αυτό συνδέεται με την ιδιότητα του παιχνιδιού να δημιουργεί τάξη, ή για την ακρίβεια να είναι τάξη. (Εικ.2) Το παιχνίδι, όπως και όλες οι άλλες “τελετές” που μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά με αυτό, «δημιουργεί τάξη» με τέτοιο τρόπο ώστε «σε έναν κόσμο γεμάτο ατέλειες, και στην σύγχυση της καθημερινής ζωής, προσθέτει μία προσωρινή, περιορισμένη τελειότητα».^[13]

Παρατηρούμε ότι τόσο η έννοια της ετεροτοπίας του Foucault όσο και εκείνη του μαγικού κύκλου του Huizinga μοιράζονται κάποια κοινά χαρακτηριστικά στο πως περιγράφουν τους χώρους στους οποίους αναφέρονται. «Ο Φουκώ προσπαθεί με τον όρο ετεροτοπία να αναγνωρίσει τα μέρη εκείνα που βρίσκονται εκτός της κοινωνίας αλλά μπορούν παρ’όλα αυτά να εντοπιστούν.»^[14] Σύμφωνα με τον Huizinga τα παιχνίδια δημιουργούν χώρο, τον λεγόμενο “μαγικό κύκλο”, που τα αποκόπτει από την “κανονική” ζωή. ο Walz θεωρεί ότι υπάρχει ένα είδος ετεροτοπίας που ο Φουκώ δεν κατέγραψε: την παιγνιώδη (ludic στο πρωτότυπο) ετεροτοπία.

Υποστηρίζει ότι η ο χώρος των παιχνιδιών είναι διαχωρισμένος από τον καθημερινό χώρο και υπό το πρίσμα του Φουκώ μπορούμε να τον αναγνωρίσουμε ως μία ετεροτοπία που τροφοδοτεί και καθρεπτίζει την καθημερινότητα. Έτσι, μπορούμε να θεωρήσουμε το παιχνίδι ως μία ετεροτοπική δραστηριότητα. Η παραπάνω είναι πολύ σημαντική παρατήρηση γιατί δηλώνει ότι η διαδικασία του παίξιν δημιουργεί μία ετεροτοπία. Ο διαχωρισμός από την “κανονική ζωή” μέσω ξεχωριστών κανόνων(Εικ.2) αλλά και η αλληλεπίδραση διαφορετικών χωροθετήσεων (sites) είναι ποιότητες που συναντούμε στον ετεροτοπικό χώρο που δημιουργούν τα παιχνίδια.



Εικ.1.2

12 Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens, A Study Of the Play-Element In Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd., σελ. 10

13 *Ibid.*, σελ. 10

14 Walz, S. P. (2010). *Toward A Ludic Architecture, The Space Of Play And Games*. Zurich: ETC Press., σελ. 142

1.3 Gamespace και Lefebvre

Όπως έχει ήδη σημειωθεί, τα παιχνίδια λαμβάνουν χώρα σε έναν αυστηρά καθορισμένο χώρο για μία προσδιορισμένη περίοδο χρόνου. Ο A. Stockburger συγκεκριμενοποιεί αυτό το αξίωμα στα videogames: «Στην περίπτωση των videogames, ο καθορισμένος χώρος ξεπερνά το χώρο που βλέπουμε στην οθόνη καθώς στοιχεία όπως οι συσκευές που χρησιμοποιούμε καθώς και ο κοινωνικός χώρος που μας περιβάλλει όσο παίζουμε είναι και αυτά κομμάτι του gamespace.» Οπότε, αναγνωρίζοντας την συνύπαρξη διαφορετικών μορφών χωρικότητας την ίδια στιγμή και στο ίδιο σημείο, θεωρεί ότι η έννοια της ετεροτοπίας «παρέχει μία ακριβή μεταφορά σε αυτό το πλαίσιο. Ο gamespace είναι ετεροτοπικός γιατί είναι ένα σύνολο διαφορετικών χωροθετήσεων που αλληλεπιδρούν η μία με την άλλη δυναμικά.[...] Τα videogames είναι αντικείμενα που διασταυρώνουν διαφορετικά είδη οπτικοακουστικής χωρικής αναπαράστασης και τα παρουσιάζουν σε ένα μέρος: την οθόνη».^[15] Η εργασία αυτή θα αναφέρεται σε αυτές τις χωροθετήσεις δανειζόμενη τον όρο που χρησιμοποιεί και ο Stockburger, δηλαδή σαν Spatial Modalities.

Για την διαδικασία αναγνώρισης και κατηγοριοποίησης αυτών των διαφορετικών spatial modalities, ο Stockburger στρέφεται στο τριαδικό μοντέλο του Lefebvre περί conceived, perceived και lived space. Για τον Stockburger «παρέχει τα κατάλληλα εφόδια για να αντιληφθούμε τον χώρο σαν ένα κοινωνικό φαινόμενο που δημιουργείται ταυτόχρονα από αυτά που οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται (perceptions of space), νομίζουν (conceptions of space) και τις καθημερινές χωρικές τους πρακτικές (lived space)»^[16]

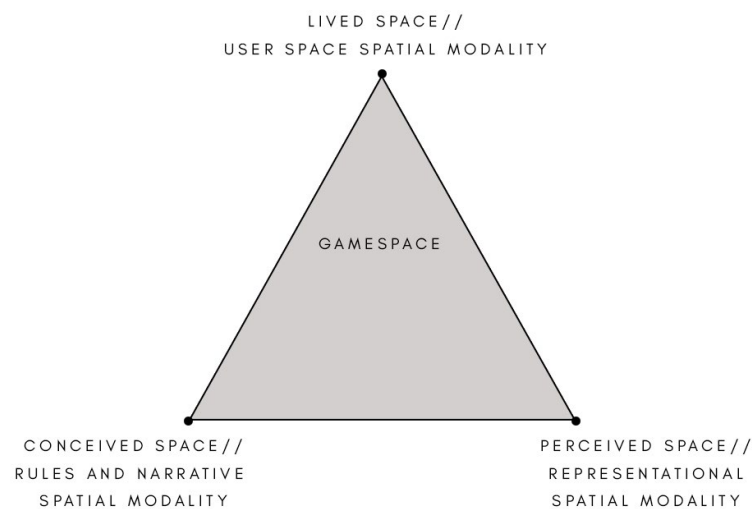
Εδώ θα χρειαστεί να κάνουμε μία παύση στην συλλογιστική μας πορεία και να αναφέρουμε το εξής. Ανάμεσα στους ακαδημαϊκούς media theorists υπάρχει μία επιφυλακτικότητα σχετικά με το κατά πόσο μπορεί ένα **πολιτικό κείμενο** όπως αυτό του Lefebvre να χρησιμοποιηθεί για να αναλυθεί ένα **πολιτισμικό artifact** όπως τα videogames. Όμως, ακόμη και οι ακαδημαϊκοί που θεωρούν αυθαίρετη μία τέτοια σύνδεση δεν παραβλέπουν την χρησιμότητά της. Συγκεκριμένα ο Aarseth τονίζει: «Ενώ θα ήταν επικίνδυνο να προβάλλουμε την θεωρία του Lefebvre περί χώρου στα videogames –είναι άλλωστε ένα μέσο που δεν προέβλεψε- μπορεί να

15 Stockburger, A. (2006). *The Rendered Arena. Modalities Of Space In Video and Computer Games*. London: London University Of The Arts, σελ.9

16 *Ibid*, σελ.10

παράσχει μία χρήσιμη προοπτική στην έρευνά μας.[...] Αναδεικνύει ότι η χωρική αναπαράσταση στα videogames είναι τόσο σχετική με την σύλληψη ή την αντίληψη (όσο και συνειρμική.»^[17] Η συγκεκριμένη εργασία λοιπόν επιλέγει να χρησιμοποιήσει το μοντέλο του Lefebvre αναγνωρίζοντας τις όποιες διαφωνίες καθώς θεωρεί ότι σε συνδυασμό με την έννοια της ετεροτοπίας του Φουκώ παρέχει ένα ενιαίο και ενοποιητικό θεωρητικό πλαίσιο για την μελέτη των videogames.

Ως εκ τούτου, ο Stockburger κατηγοριοποιεί τα spatial modalities των videogames σε σχέση με το τριαδικό μοντέλο του Lefebvre ως εξής. Η χωρητικότητα που προκύπτει από τους κανόνες και το αφηγηματικό πλαίσιο (rules and narrative στο πρωτότυπο) αναγνωρίζονται ως conceived space, ενώ ο αναπαριστώμενος χώρος ανήκει στην κατηγορία του perceived space και ο χώρος που ο παίκτης βρίσκεται την ώρα που παίζει αντιστοιχεί στον lived space.(Εικ.:())



Εικ.1.3: Η κατηγοριοποίηση των Spatial Modalities

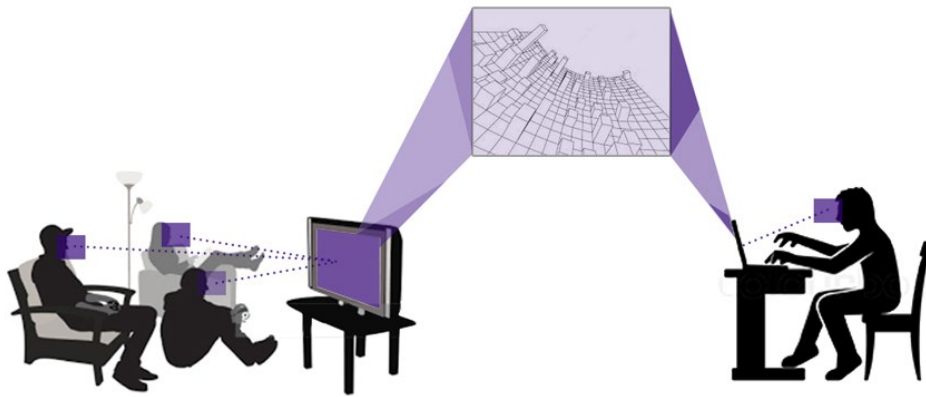
Για τον Stockburger, ο χώρος των videogames μπορεί να ειπωθεί ως ετεροτοπία. «Τα παιχνίδια έχουν τη ιδιότητα να δημιουργούν έναν ξεχωριστό κόσμο χώρου και χρόνου που προκύπτει από τους κανόνες τους. Αλλά κυρίως τα videogames είναι artefacts που συγκεντρώνουν διαφορετικά είδη οπτικοακουστικής αναπαράστασης και τα παρουσιάζουν σε ένα μέρος: την οθόνη»^[18] (Stockburger, 2006) Τα διαφορετικά spatial modalities του gamespace επηρεάζουν το πώς αποδίδεται και επικοινωνείται ο χώρος των videogames στον χρήστη. Πολλά παιχνίδια παρουσιάζουν χωρικές διηγήσεις προβάλλοντας στον παίκτη ένα αφηγηματικό πλαίσιο που σχετίζεται με το ταξίδι ή την εξερεύνηση. Ταυτόχρονα, διαφορετικοί κανόνες οδηγούν σε διαφορετικές χρήσεις του χώρου, όπως το να κυριαρχήσει κανείς σε μία περιοχή σε ένα παιχνίδι

17 Aarseth, E. (2007). *Allegories Of Space. The Question Of Spatiality In Computer Games*, Στο S. W. Friedrich von Borries, *Space Time Play* (σσ. 44-47). Basel, Boston, Berlin: Birkhauser.

18 Stockburger, A. (2006). *The Rendered Arena. Modalities Of Space In Video and Computer Games*. London: London University Of The Arts, σελ.55

στρατηγικής ή να προσπαθήσει να κινηθεί πιο γρήγορα από τους αντιπάλους του σε ένα παιχνίδι αγώνων.

Ο Stockburger θεωρεί ότι οι σχεδιαστές των videogames και οι παίκτες μοιράζονται αντιλήψεις του χώρου. (Εικ.14) Τα τμήματα του perceived και conceived space των videogames αναφέρονται στον χώρο των videogames που βλέπουμε στην οθόνη. Πρόκειται στην ουσία για ένα “πνευματικό οικοδόμημα” που μέσω του αφηγηματικού πλαισίου, των κανόνων και της αναπαράστασης ο σχεδιαστής προσπαθεί να επικοινωνήσει στον παίκτη. Ο χώρος που βλέπουμε στην οθόνη αποτελεί στην ουσία το αποτύπωμα αυτών των spatial modalities.



Εικ.1.4: Οι σχεδιαστές των videogames μοιράζονται αντιλήψεις του χώρου

1.4 Συμπεράσματα Πρώτου Κεφαλαίου

Πολλοί θεωρητικοί έχουν ασχοληθεί με την έννοια και την πρακτική του παιχνιδιού σαν πολιτισμικό φαινόμενο και το έχουν προσεγγίσει από διάφορες σκοπιές. Σε αυτό το κεφάλαιο αναφέρθηκαν ο Huizinga και ο Caillouis όχι επειδή έχουν δώσει τους πιο πλήρεις ορισμούς αλλά επειδή και οι δύο συγκλίνουν στο σημείο ότι ένα από τα βασικά στοιχεία της έννοιας του παιχνιδιού είναι η δημιουργία χώρου. Αυτός ο χώρος διαχωρίζεται από την “κανονική ζωή” και μέσα σε αυτόν ισχύουν συγκεκριμένοι κανόνες. Υπό αυτό το πρίσμα αυτό μπορούμε να πούμε ότι η έννοια της ετεροτοπίας είναι μία ακριβής μεταφορά για τους χώρους των παιχνιδιών σε αυτό το πλαίσιο. Αυτό μας επιτρέπει να αναγνωρίσουμε το γεγονός ότι ο χώρος του παιχνιδιού δεν είναι ένας ομογενής χώρος, αλλά αποτελείται από διαφορετικές χωρικές ενότητες που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Αυτό γίνεται ακόμα πιο έντονο στην περίπτωση των videogames, όπου, σύμφωνα με τον Stockburger αυτές οι ενότητες μπορούν να αναγνωριστούν σαν spatial modalities. Η έννοια της ετεροτοπίας μας βοηθάει να αναγνωρίσουμε το γεγονός ότι ο χώρος των videogames δεν είναι ένας ενιαίος και ομογενής χώρος αλλά αποτελείται από πολλές ενότητες ταυτόχρονα και το τριαδικό μοντέλο του Lefebvre μας βοηθάει να αναγνωρίσουμε και να κατηγοριοποιήσουμε αυτές τις ενότητες.

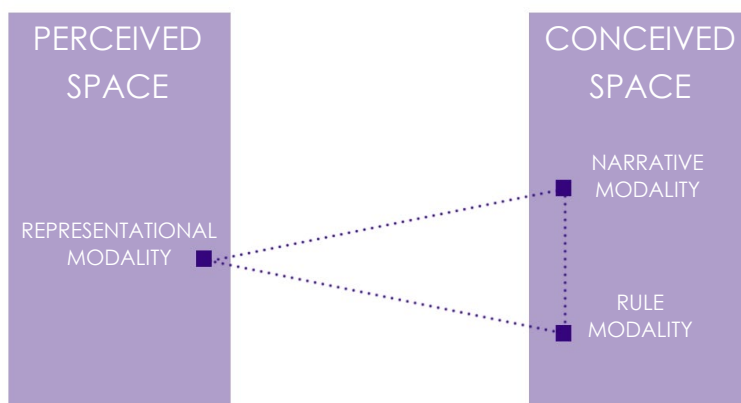
Η συγκεκριμένη εργασία επικεντρώνεται στην ανάλυση του τμήματος του gamespace που βλέπουμε στην οθόνη, και ως εκ τούτου δεν θα αναφερθεί στον χώρο του χρήστη. Οπότε, τα spatial modalities που θα αναφερθούν θα είναι αυτά του perceived και του conceived space.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2



SPATIAL MODALITIES

2.1 Εισαγωγή



Εικ.2.1: Το τμήμα του gamespace που βλέπουμε στην οθόνη

Σε αυτό το κεφάλαιο θα εξετασθούν τα διαφορετικά Spatial Modalities που απαρτίζουν τον χώρο των videogames που βλέπουμε στην οθόνη. Η προβληματική που προκύπτει από αυτήν την δήλωση μπορεί να διατυπωθεί ως εξής. Αν όλα τα διαφορετικά modalities είναι απαραίτητα για να αντιληφθούμε τον gamespace σαν μία οντότητα με συνοχή, τότε πως μπορεί κάποιος να απομονώσει κάποιο από αυτά σε “μεμονωμένες στιγμές”;

Αυτή η ερώτηση μπορεί να απαντηθεί αναλύοντας τις βασικές διαφορές που έχουν τα εν λόγω modalities. Επίσης, παρατηρούμε ότι σε μερικά παιχνίδια, κάποια modalities έχουν πολύ ισχυρότερη παρουσία απ' ότι άλλα. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι Tetris, οι κανόνες του παιχνιδιού έχουν πολύ μεγαλύτερη επίπτωση στον τρόπο που ο παίκτης χρησιμοποιεί τον χώρο απ' ότι έχει το αφηγηματικό του πλαίσιο.

Στην παρούσα εργασία θα εξετασθούν τα Spatial Modalities που αφορούν τον χώρο των videogames που βλέπουμε στην οθόνη(Εικ.2.1). Έτσι, θα αναλυθεί το τμήμα του gamespace που, σύμφωνα με τον Stockburger, αντιστοιχεί στις έννοιες perceived και conceived space. Το τμήμα του Perceived Space αναφέρεται στο Representational Modality του gamespace ενώ το τμήμα του Conceived Space αναφέρεται στο Narrative and Rules Modality.

2.2 Representational Modality

Σε αυτήν την υποενότητα θα αναλυθεί το αναπαραστατικό κομμάτι του χώρου των videogames σαν spatial modality. Σύμφωνα με τον Stockburger, το Representational Modality ταυτίζεται με την έννοια του Perceived Space του Lefebvre. Προκειμένου να γίνει πιο κατανοητή η ανάλυση, θα χρησιμοποιηθούν δύο ζευγάρια εννοιών-δίπολων. Το πρώτο δίπολο είναι ο αναπαραστατικός χώρος-αφαιρετικός χώρος και το δεύτερο εμπειρικός χώρος-συμβολικός χώρος. Πρέπει από τώρα να σημειωθεί ότι οι όροι αναπαράσταση και αφαίρεση δεν αναιρούν ο ένας τον άλλον. Ο Adams θεωρεί ότι τα παιχνίδια, είτε πρόκειται για αναλογικά είτε για ψηφιακά, «μπορούν να τοποθετηθούν σε ένα συνεχές ανάμεσα στην αναπαράσταση και την αφαίρεση.»^[1] Στην μία άκρη της κλίμακας ένα παιχνίδι θα δημιουργούσε χώρους εντελώς αφαιρετικούς, ενώ στην άλλη, θα αναπαριστούσε και θα προσομοίωνε την όψη και τα χαρακτηριστικά του κόσμου μας ακριβώς όπως είναι στην πραγματικότητα. Ο χαρακτηρισμός ενός παιχνιδιού ως αφαιρετικού ή αναπαραστατικού δεν αναφέρεται στα τεχνολογικά δεδομένα της εποχής που δημιουργήθηκε. Η McGregor παρατηρεί ότι στα videogames με έντονα αναπαραστατικά στοιχεία, υπάρχει μία έντονη διαίρεση στο πώς αποδίδεται ο χώρος.^[2] Σε μερικά παιχνίδια ο παίκτης μπορεί να εμπλακεί χωρικά με την αρχιτεκτονική τους, ενώ σε άλλα τα στοιχεία της αρχιτεκτονικής ή και ολόκληρο το gamespace λειτουργούν σαν αντικείμενα. Αυτός ο διαχωρισμός εκφράζεται μέσα από το δίπολο Εμπειρικός – Συμβολικός Χώρος.

1 Adams, E. (2003). *Level Up Conference Proceedings: DIGRA 2003*. Ανάκτηση 12 Σεπτεμβρίου, 2016, από <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.52280.pdf>

2 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales, σελ126

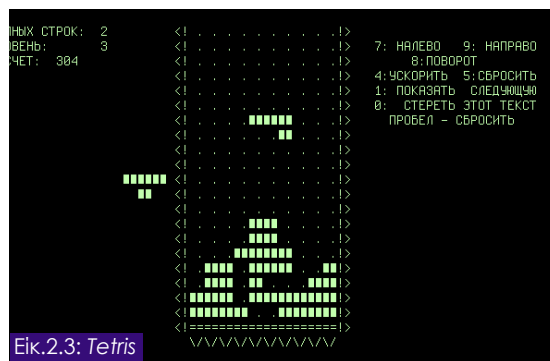
2.2.1

Αναπαραστατικός χώρος – Αφαιρετικός χώρος

Μία πράξη αναπαράστασης αποδίδει τα πράγματα όπως είναι. Όταν κάτι είναι αναπαραστατικό σκοπός του είναι να αποδώσει την εικόνα ή την ομοιότητα κάποιου πράγματος. Σύμφωνα με τον Wolf, «η αναπαράσταση επιδιώκει να μοιάσει και να αποδώσει κάτι ενώ το να αφαιρέσεις κάτι σημαίνει να το απλοποιήσεις.»^[3] Η McGregor σημειώνει ότι «το περιβάλλον ενός videogame χαρακτηρίζεται συνήθως ως αφαιρετικό όταν δεν παράγει κάποια οπτική ομοιότητα με τον φυσικό μας κόσμο.»^[4] Πράγματι, παιχνίδια όπως το Tetris (Alexey Pajhitnov, 1985) και το Bejewelled (PopCap Games, 2001), παρόλο που χρησιμοποιούν τον Καρτεσιανό άξονα προκειμένου να αποδώσουν κάποια μορφή χώρου, δεν έχουν καμία αίσθηση ενός αναπαραστατικού περιβάλλοντος. Το Tetris χρησιμοποιείται και από τον Jarvinen σαν ένα πολύ καλό παράδειγμα videogame στο οποίο η αφαίρεση είναι έκδηλη. Όπως σημειώνει, «οι κύβοι στο Tetris και τα κομμάτια στο Othello δεν αναπαριστούν τίποτα πέρα από τους εαυτούς τους, που στην ουσία είναι προεκτάσεις των κανόνων του παιχνιδιού.»^[5] (Εικ.2.2-2.3)



Εικ.2.2: Othello



Εικ.2.3: Tetris

3 Wolf, M. J. (2003). *Abstraction In The Video Game*. Στο B. P. Mark J.P. Wolf, *The Video Game Theory Reader* (σσ. 47-65), σελ.48

4 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales, σελ.111

5 Jarvinen, A. (2002). *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*. *Gran Stylissimo : The Audiovisual Elements and Styles in Computer Games* (σσ. 113 - 128). Tampere: Tampere University Press.

Η υψηλή αναπαραστατικότητα ενός παιχνιδιού δεν είναι το ίδιο με τον ρεαλισμό. Σύμφωνα με την McGregor, «ο ρεαλισμός στην απόδοση ενός gamespace περιγράφει ένα είδος αναπαράστασης με στενή σχέση τόσο λειτουργικά όσο και οπτικά με τον αληθινό χώρο. Ακόμα και τα πιο ρεαλιστικά videogames της αγοράς πρέπει να αφαιρέσουν ένα μεγάλο κομμάτι της αρχιτεκτονικής που υπάρχει στον πραγματικό κόσμο.»^[6] Στη συνέχεια, εισάγονται ορισμένες βασικές διαφορές που ξεχωρίζουν έναν αυστηρά αναπαραστατικό χώρο από έναν αφαιρετικό. Σύμφωνα με την McGregor λοιπόν οι διαφορές είναι οι εξής:

1. «Ένα αναπαραστατικό περιβάλλον απεικονίζει απτά πράγματα, δημιουργώντας μία εικόνα που θυμίζει την πραγματικότητα [...] Για να πούμε ότι ένα gamespace είναι αναπαραστατικό πρέπει να αναφέρεται, να παρουσιάζει, να προσομοιώνει ή και τα τρία μαζί το φυσικό σύμπαν με έναν αναγνωρίσιμο τρόπο. Ενώ ένα αφαιρετικό gamespace μπορεί να αναφέρεται στους υποβόσκοντες κανόνες που δημιουργούν τον κόσμο μας, ένα αναπαραστατικό gamespace δημιουργεί μία προσομοίωση του κόσμου που ζούμε ή μια προέκταση αυτού.»^[7]

2. «Ένα αναπαραστατικό gamespace χρησιμοποιεί το λεξιλόγιο του φυσικού περιβάλλοντος για να δημιουργήσει τον χώρο του. Το κάστρο στο videogame Adventure (Atari Inc., 1980) είναι πρωτόλειο αλλά άμεσα αναγνωρίσιμο, όπως και βουνά στο Battlezone (Atari Inc., 1980) αποδομένα σε στυλ wire-frame. (Εικ.2.4-2.5) Άρα, η αρχιτεκτονική και το τοπίο μπορούν εξίσου να γίνουν αντιληπτά μέσω των δομικών τους στοιχείων. Τοποθετώντας την αναπαράσταση ενός δέντρου σε ένα πράσινο φόντο αμέσως μετατρέπεται κανείς ένα αφαιρετικό δυσδιάστατο επίπεδο σε ένα πράσινο λιβάδι.»^[8]



Εικ.2.4: Adventure



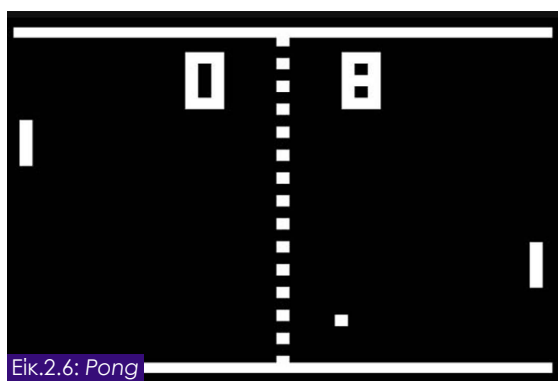
Εικ.2.5: Battlezone

6 McGregor, G. L. (2009). Gamespace: Play & Architecture In Videogames. University Of New South Wales., σελ11

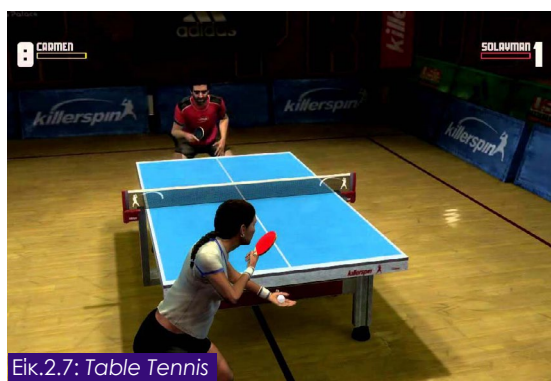
7 Ibid., σελ.120

8 Ibid.

3. «Η αναγνώριση ενός αναπαραστατικού gamespace εξαρτάται από την αναγνώριση του χρήστη.[..] Το παιχνίδι Pong(Atari Inc., 1972) είναι σε μεγάλο βαθμό αφαιρετικό ενώ ένας άλλος προσομοιωτής ping-pong, το Table Tennis (Rockstar Games 2006) είναι καθαρά αναπαραστατικό.»^[9](Εικ.2.6-2.7) Εδώ αξίζει να σημειώσουμε ότι με τον όρο “user identification”, η McGregor εννοεί την δυνατότητα να ταυτιστεί ο παίκτης με ένα avatar στον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού. Χωρίς αυτό το αξίωμα να είναι απόλυτο, μία αφαιρετική προβολή του παίκτη στον gamespace αντιστοιχεί σε ένα εν γένει αφαιρετικό gamespace.



Εικ.2.6: Pong



Εικ.2.7: Table Tennis

4.«Ένας άλλος τρόπος να κατηγοριοποιήσουμε έναν αναπαραστατικό χώρο είναι να αναγνωρίσουμε την δυνατότητα που θα είχαμε να κατοικήσουμε αυτόν τον χώρο. Ένα αναπαραστατικό gamespace μας φαίνεται κατά κάποιο τρόπο κατοικήσιμο ή αναγνωρίσιμο σαν περιβάλλον κατοίκησης.[...] Αντιθέτως, αντιλαμβανόμαστε τους αφαιρετικούς χώρους σαν ακατάλληλους για κατοίκηση. Ο χώρος του Tetris είναι εχθρικός προς την ζωή. Αποδίδεται αυστηρά μαθηματικός ή γεωμετρικός εν μέρει λόγω του γεγονότος ότι τα αντικείμενα που μετακινούνται στην οθόνη φαίνονται νεκρά. [...] Ένας αναπαραστατικός χώρος είναι ένας χώρος που μπορούμε να φανταστούμε να κατοικείται. Οι αφαιρετικοί χώροι μπορούν να αποκτήσουν ένα αναπαραστατικό πλαίσιο αναφοράς τοποθετώντας σε αυτούς στοιχεία που δείχνουν να τους κατοικούν.»^[10]

9 Ibid., σελ.121
10 Ibid., σελ.122

2.2.2

Εμπειρικός χώρος - Συμβολικός χώρος

Στα videogames με έντονα αναπαραστατικά στοιχεία υπάρχει μία έντονη διαίρεση στο πώς αποδίδεται ο χώρος. Σε μερικά παιχνίδια υπάρχουν κτήρια που μπορούμε να μπούμε να τα χρησιμοποιήσουμε όπως θα χρησιμοποιούσαμε τα ανάλογά τους στην κανονική ζωή ή να περιπλανηθούμε μέσα σε αυτά ακολουθώντας τον σκοπό του κάθε παιχνιδιού. Σε άλλα παιχνίδια, τόσο τα κτήρια όσο και ο χώρος εν γένει μπορεί να έχουν περισσότερο την μορφή αντικείμενων. Στην πρώτη περίπτωση «[ο παίκτης] μπορεί να κατακτήσει την αρχιτεκτονική και την προσομοίωση της στον χώρο [...] ενώ στην άλλη τα κτήρια είναι κατασκευασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να μην μπορείς να συσχετιστείς μαζί τους χωρικά.»^[11] Καταλήγουμε λοιπόν ότι, μέσω των διαδικασιών αναπαράστασης και αφαίρεσης, η αρχιτεκτονική στα videogames αποδίδεται είτε ως χώρος είτε ως αντικείμενο.

Ο Lev Manovich ορίζει την αναπαράσταση αντιπαραθετικά με την πληροφορία, αναφερόμενος σε δύο “αντιμαχόμενους” σκοπούς των “νέων μέσων” – μεταξύ της εμπύθισης του χρήστη σε ένα φανταστικό κόσμο (Manovich, 2002) και της παροχής στον χρήστη πρόσβαση σε επαρκή πληροφορία.^[12] Για την McGregor, ο συμβολικός και ο εμπειρικός χώρος εκφράζουν αυτόν τον διαχωρισμό.^[13] Εδώ παρατηρούμε ότι ενώ οι όροι αναπαράσταση και αφαίρεση αναφέρονται σε επιλογές των σχεδιαστών των videogames, οι όροι εμπειρικός και συμβολικός χώρος αναφέρονται στο πώς οι παίκτες αντιλαμβάνονται χώρους με δεδομένα επίπεδα αναπαράστασης και αφαίρεσης.

Το παιχνίδι World Of Warcraft (Blizzard, 2004) (Εικ.2.8) χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική σαν χωρική εμπειρία. Καθώς για το παιχνίδι είναι σημαντική η δυνατότητα του παίκτη να κινεί το avatar του μέσα στον χώρο του παιχνιδιού, η αρχιτεκτονική του παιχνιδιού είναι δομημένη σαν ένα σύνολο από πλήρη και κενά. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι που ο ψηφιακός του κόσμος είναι ανοιχτός και όχι γραμμικός (open-world game), «η αρχιτεκτονική μας δίνει προσανατολισμό και οργανώνει τις δραστηριότητές μας σε σαφείς ζώνες. Έχει αυτό που οι αρχιτέκτονες αποκαλούν “πρόγραμμα”.»^[14] Αντιθέτως, η έννοια της αρχιτεκτονικής σαν χώρος απουσιάζει πλήρως από το παιχνίδι Lord Of The Rings: Battle For Middle Earth II (EA Games, 2006) (Εικ.2.9).

11 *Ibid.*, σελ.128

12 Manovich, L. (2001). *The Language Of New Media*. London, England: The MIT Press., σελ.17

13 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales., σελ.139

14 *Ibid.*, σελ. 128

Πρόκειται για ένα real-time strategy game, όπου ο παίκτης πρέπει να οργανώσει με τον βέλτιστο τρόπο τον στρατό του για να νικήσει τον στρατό του αντιπάλου. Εδώ, τα κτήρια δεν έχουν εσωτερικό, μόνο πρόσοψη. Το BFME II, αφαιρεί από την διαδικασία προσομοίωσης του χώρου το εσωτερικό των κτηρίων. «Η αρχιτεκτονική του BFME II δεν λειτουργεί σαν χώρος αλλά διατηρεί έναν συμβολικό συσχετισμό με τις λειτουργίες και τις δραστηριότητες που στεγάζει η αρχιτεκτονική στον αληθινό χώρο». Για παράδειγμα, το κτήριο που στεγάζονται οι στρατώνες δεν είναι ένα μέρος που μένουν και εκπαιδεύονται στρατιώτες, αλλά ένα αντικείμενο-μηχανή που παράγει συνεχώς στρατιώτες αν ο παίκτης έχει μαζέψει τους απαιτούμενους πόρους. Στην ουσία σε videogames όπως το BFME II η αρχιτεκτονική είναι ένα σύμβολο του εαυτού της, αναπαριστώντας το σύνολο εκείνων των ιδιοτήτων που έχει η αρχιτεκτονική στον αληθινό κόσμο.^[15]

Συμπερασματικά, οι χώροι των videogames μπορούν να τοποθετηθούν πάνω σε στον άξονα αναπαράστασης – αφαίρεσης σε ότι αφορά τα Representational Modalities τους. Παρατηρείται μία διαίρεση στο πώς αποδίδονται οι χώροι σε videogames με έντονα αναπαράστατικά στοιχεία. Για την McGregor, αυτή η διαίρεση εκφράζεται μέσα από το δίπολο εμπειρικός και συμβολικός χώρος. Ο εμπειρικός χώρος γίνεται αντιληπτός στον παίκτη μέσα από μία κατανόηση του χώρου ως κάτι το οποίο μπορούμε να κινηθούμε μέσα σε αυτό, και να το εξερευνήσουμε. Από την άλλη, ο συμβολικός χώρος ασχολείται λιγότερο με την σχέση του ανθρώπινου σώματος και του χώρου και περισσότερο με τις συμβολικές σχέσεις που οι άνθρωποι αποδίδουν στον χώρο.



Εικ.2.8: World Of Warcraft



Εικ.2.9: Battle For Middle Earth II

2.3 Rules and Narrative

Από την στιγμή που ακαδημαϊκοί ξεκίνησαν να αναλύουν τα videogames σαν πολιτιστικό artifact, προέκυψε ένας διχασμός ανάμεσα σε δύο ομάδες μελετητών. Οι Narratologists θεωρούσαν ότι τα videogames είναι πρωταρχικά ένα ακόμα μέσο για να αφηγηθεί κανείς μία ιστορία, και τα τοποθετούσαν δίπλα σε άλλα μέσα που χρησίμευαν σε αυτόν τον σκοπό, όπως η λογοτεχνία και ο κινηματογράφος. Από την άλλη, οι Ludologists αντιμετώπιζαν τα videogames σαν πλατφόρμες που προσομοίωναν συστήματα. Για αυτούς, οι κανόνες που μοντελοποιούσαν τα videogames ήταν πολύ πιο σημαντικοί από οποιοδήποτε αφηγηματικό πλαίσιο. Αντιλαμβάνεται κανείς ότι στην σημερινή εποχή, όπου τα videogames ενσωματώνουν πολύ πιο μεγάλες πολυπλοκότητες από αυτές που ενσωμάτωναν πριν είκοσι ή τριάντα χρόνια, τα παραπάνω μοντέλα παύουν να θεωρούνται ικανοποιητικά για την περιγραφή του μέσου. Η παρούσα εργασία χρησιμοποιεί τον μοντέλο του Stockburger, που ενοποιεί του κανόνες και το αφηγηματικό πλαίσιο των videogames σαν τμήματα του Conceived Space του Gamespace . Έτσι, θα αναφερόμαστε στην χωρικότητα που προκύπτει από το αφηγηματικό πλαίσιο σαν Narrative Modality και σε αυτήν που προκύπτει από τους κανόνες σαν Rule Modality. Αυτή η ομαδοποίηση μας επιτρέπει τόσο να ξεχωρίσουμε ποιες ποιότητες των χώρων των videogames ανήκουν σε ποια ομάδα, αλλά και να αναγνωρίσουμε πώς αλληλεπιδρούν ώστε μαζί με το Representational Modality να δημιουργήσουν τον ετεροτοπικό χώρο των videogames.

2.3.1 Narrative Modality

Ο De Certeau σημειώνει ότι το πώς περιγράφει κανείς κάτι ταλαντεύεται μεταξύ δύο εναλλακτικών: είτε έχοντας την γνώση μίας κατανομής πραγμάτων, είτε πηγαίνοντας κάπου. Δηλαδή, για να περιγράψει κανείς κάτι, είτε παρουσιάζει ένα “ταμπλό” (“υπάρχουν.....”) είτε περιγράφει κάποιες κινήσεις σε μία οργανωμένη σειρά (“μπαίνεις εκεί, περνάς , στρίβεις εκεί....”).^[16] Άρα, σύμφωνα με τον De Certeau, ο πρώτος τρόπος διήγησης θα μπορούσε να παρομοιαστεί με έναν χάρτη ενώ ο δεύτερος θα μπορούσε να συνδυαστεί με τη έννοια της περιπλάνησης.^[17] Ο τρόπος διήγησης που συνδέεται με την περιγραφή ενός χάρτη, στην περίπτωση των videogames σχετίζεται άμεσα με την έννοια του συμβολικού χώρου, ενώ αυτός που σχετίζεται με την έννοια της περιπλάνησης αφορά συνήθως εμπειρικούς χώρους. Αυτοί οι δύο τρόποι χωρικής περιγραφής αντιπροσωπεύουν τις βασικές δομές του narrative space στα videogames.

Αυτός ο διαχωρισμός βρίσκει εφαρμογή στο μοντέλο ταξινόμησης που εκπόνησε η Marie Laure Ryan. Η συγκεκριμένη ήταν από του λίγους θεωρητικούς που αντιλήφθηκε ότι για να μπορέσει να περιγράψει κανείς το αφηγηματικό πλαίσιο των videogames δεν θα πρέπει να προσαρμόσει τα παιχνίδια ώστε να ταιριάζουν στις υπάρχουσες θεωρίες, αλλά το είδος της αφήγησης θα πρέπει να προσαρμοστεί στο μέσο συνδυασμό των εννοιών δύο δίπολων. Τα δίπολα είναι “Internal” και “External Interactivity” και “Exploratory” και “Ontological Interactivity”. Εδώ αξίζει να παρατηρήσουμε ότι η Ryan στην συγκεκριμένη κατηγοριοποίηση χρησιμοποιεί την λέξη Interactivity (διάδραση), κάτι που σημαίνει ότι, παρόλο που αναφέρεται στο αφηγηματικό πλαίσιο των παιχνιδιών, λαμβάνει υπ’ όψιν της το διαδραστικό στοιχείο του μέσου και διαφοροποιείται από άλλους ακαδημαϊκούς που αντιλαμβάνονται την έννοια της αφήγησης στα videogames ως μία γραμμική διαδικασία.

Το πρώτο ζευγάρι θεωρείται ως εξής: «στην περίπτωση του Internal Interactivity ο παίκτης αντιλαμβάνεται τον εαυτό του σαν μέρος του ψηφιακού κόσμου είτε έχοντας υπό τον έλεγχό του ένα avatar είτε αντιλαμβανόμενος τον ψηφιακό κόσμο από προοπτική πρώτου προσώπου (First-person perspective στο πρωτότυπο). Στην περίπτωση του External Interactivity ο παίκτης τοποθετεί

16

Certeau, M. D. (1984). *The Practice Of Everyday Life*. University of California Press., σελ.119

17

Stockburger, A. (2006). *The Rendered Arena. Modalities Of Space In Video and Computer Games*. London: London University Of The Arts., σελ.113

τον εαυτό του έξω από τον ψηφιακό κόσμο.»^[18] (Εικ.2.10)

INTERNAL INTERACTIVITY



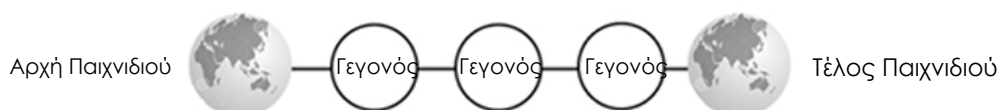
EXTERNAL INTERACTIVITY



Εικ.2.10

Για το δεύτερο ζευγάρι η Ryan σημειώνει : «στην περίπτωση του Exploratory Interactivity, ο παίκτης είναι ελεύθερος να περιπλανηθεί στον ψηφιακό κόσμο αλλά αυτή του η περιπλάνηση δεν αλλάζει με κάποιο τρόπο την πλοκή του παιχνιδιού. (Εικ.2.11) Αντίθετα, στην περίπτωση του Ontological Interactivity, οι αποφάσεις του παίκτη επηρεάζουν την τύχη του ψηφιακού κόσμου και την οδηγούν σε διαφορετικά μονοπάτια.»^[19] (Εικ.2.12)

EXPLORATORY INTERACTIVITY

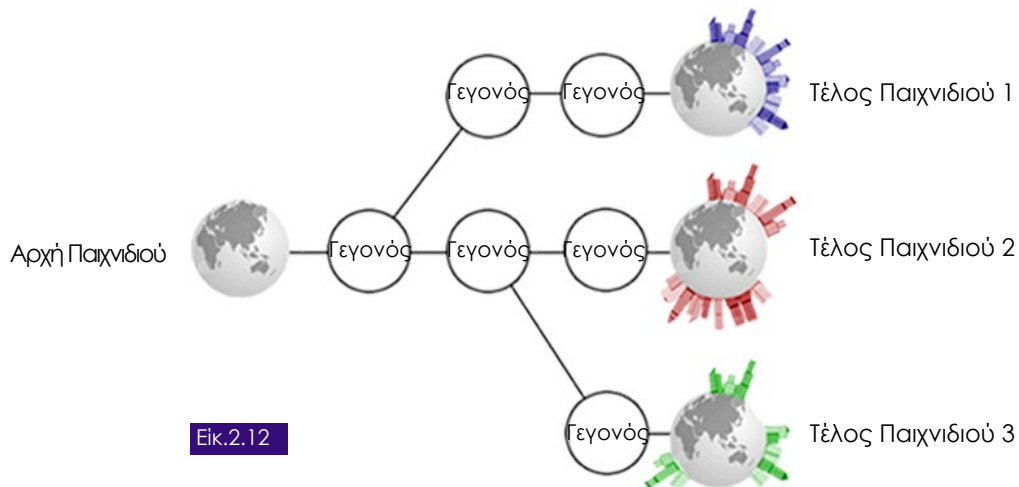


Εικ.2.11

18 Ryan, M. L. (2001, July). *Beyond Myth And Metaphor: The Case Of Narrative In Digital Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.

19 *Ibid.*

ONTOLOGICAL INTERACTIVITY



Για να μπορέσει να εφαρμόσει πρακτικά το παραπάνω μοντέλο, η Ryan προτείνει τρεις συνδυασμούς των παραπάνω δίπολων.

1. Για να περιγράψει την ομάδα των videogames που παρέχουν “Internal-Exploratory Interactivity”, (Εικ.2.13) εισάγεται η έννοια της «χωρικής διήγησης (spatial narrative στο πρωτότυπο), που επικεντρώνεται στην περιπλάνηση και την εξερεύνηση» και της «διήγησης του τόπου (narrative of place στο πρωτότυπο) που επικεντρώνεται περισσότερο στην αναλυτική εξερεύνηση μίας συγκεκριμένης τοποθεσίας και όχι τόσο η περιπλάνηση».^[20] Ο παίκτης σε αυτά τα παιχνίδια αντιλαμβάνεται τον εαυτό του σαν μέρος του κόσμου του παιχνιδιού αλλά η περιλάνησή του μέσα στο παιχνίδι δεν αλλάζει αυτόν τον κόσμο. Σε αυτήν την κατηγορία τοποθετούνται παιχνίδια όπως το *Everybody's Gone To The Rapture* (The Chinese Room, 2015) που στην ουσία αφήνει τον παίκτη ελεύθερο να εξερευνήσει μία μικρή κωμόπολη με σκοπό να ανακαλύψει τι συνέβη και όλοι οι κάτοικοι έχουν εξαφανιστεί.

2. Στην κατηγορία “External-Ontological Interactivity” (Εικ.2.14) η Ryan συμπεριλαμβάνει παιχνίδια simulation όπως το *Sim City* (Maxis Infogrames, 1989) και σημειώνει ότι ο παίκτης σε αυτά τα παιχνίδια καλείται να αναλάβει τον ρόλο κάποιου είδους δημάρχου ή αυτοκράτορα, οι οποίοι «είναι εξωτερικοί ρυθμιστές επειδή δεν βρίσκονται στον ίδιο χώρο με τα υποκείμενα που κινούν»^[21]. Για τον Stockburger, αυτός ο διαχωρισμός οφείλεται στο λεγόμενο god-like view που

20 *Ibid.*

21 *Ibid.*

στην ουσία περιγράφει την θέση της κάμερας που δεν είναι στην θέση των ματιών του παίκτη ή από πίσω του, αλλά αντιθέτως προσφέρει μία συνολική εποπτεία του χώρου, όπως πραγματικά θα τον έβλεπε κάποιος από τον ουρανό. Επίσης αξίζει να σημειώσουμε ότι ο παίκτης δεν ταυτίζεται με ένα συγκεκριμένο avatar στον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού. Σε αυτού του τύπου τα παιχνίδια η Ryan αντιλαμβάνεται την αφήγηση «με μία πιο χαλαρή έννοια του όρου: αυτές οι αφηγήσεις δεν αποτελούνται από διαπροσωπικές σχέσεις αλλά από μία αλληλουχία μετασχηματισμών που επηρεάζουν ένα μικρο-περιβάλλον.»^[22] (Ryan, 2001)

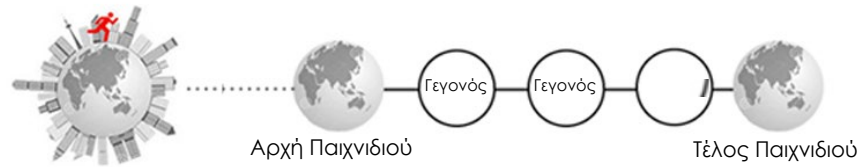
3.Τέλος, στην κατηγορία “Internal–Ontological Interactivity”(Εικ.2.15) μπορούν να ενταχθούν videogames στα οποία ο χρήστης τοποθετείται σαν ένας χαρακτήρας ανάμεσα στους άλλους, σε έναν ευρύτερο κόσμο. Σε αυτήν την περίπτωση οι πράξεις του παίκτη έχουν επίπτωση τόσο στον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού όσο και στον ίδιο τον χαρακτήρα. Η Ryan σημειώνει ότι σε αυτές τις περιπτώσεις το προϋπάρχον αφηγηματικό πλαίσιο πρέπει να λειτουργεί με τέτοιον τρόπο ώστε να παρασύρει τον παίκτη να εμβυθιστεί στον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού.^[23] Άπαξ και επιτευχθεί αυτό, η αφήγηση μπαίνει σε δευτερεύουσα μοίρα και απλά αποτελεί το υπόβαθρο πάνω στο οποίο ο παίκτης λειτουργεί. Εδώ πρέπει να σημειωθεί ότι τα τελευταία χρόνια έχουν κυκλοφορήσει πολλά videogames που αφήνουν μεγάλο κομμάτι του αφηγηματικού τους πλαισίου προς ανακάλυψη στον παίκτη. Σε αυτές τις περιπτώσεις το narrative spatial modality του gamespace αυτών των παιχνιδιών λειτουργεί σε μεγάλο βαθμό σαν το background στο οποίο ο παίκτης θα δημιουργήσει την δικιά του ιστορία και σε πολλές περιπτώσεις θα αποφασίσει και την μοίρα του εν λόγω φανταστικού κόσμου. Αντιπροσωπευτικά παραδείγματα αυτής της κατηγορίας είναι videogames όπως το Fallout 4 (Bethesda Softworks, 2015) και το Witcher III: The Wild Hunt (CD Project Red, 2015).

Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η διαφορά της “Internal-Ontological” κατηγορίας και της “External-Ontological” έγκειται στον point-of-view του παίκτη και στο κατά πόσο αισθάνεται κομμάτι του κόσμου που του παρουσιάζεται στην οθόνη ή όχι. Και στις δύο περιπτώσεις οι πράξεις του παίκτη επηρεάζουν την τύχη του ψηφιακού κόσμου. Η διαφορά των δύο προαναφερθέντων κατηγοριών με την πρώτη (“Internal-Exploratory Interactivity”) έγκειται στο γεγονός ότι οι δράσεις του παίκτη δεν επηρεάζουν τον ψηφιακό κόσμο.

22 *Ibid.*

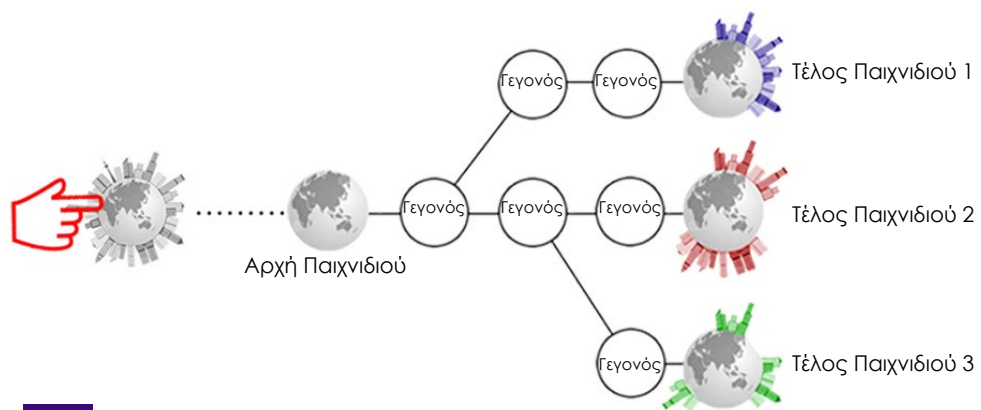
23 *Ibid.*

INTERNAL - EXPLORATORY INTERACTIVITY



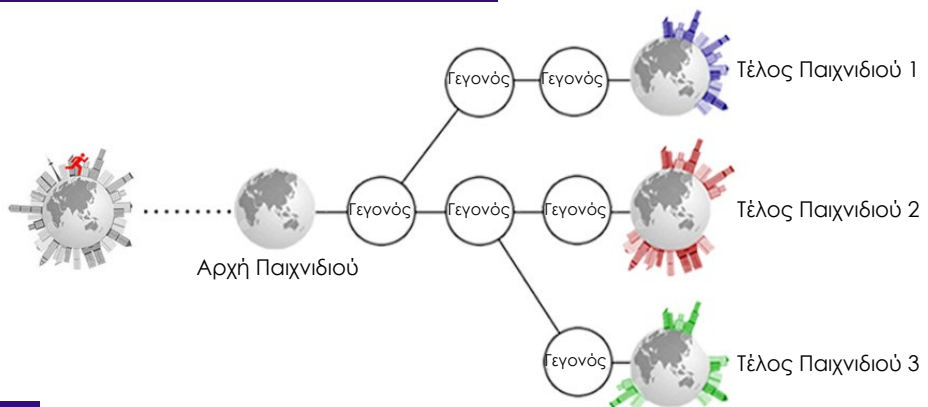
Εικ.2.13

EXTERNAL - ONTOLOGICAL INTERACTIVITY



Εικ.2.14

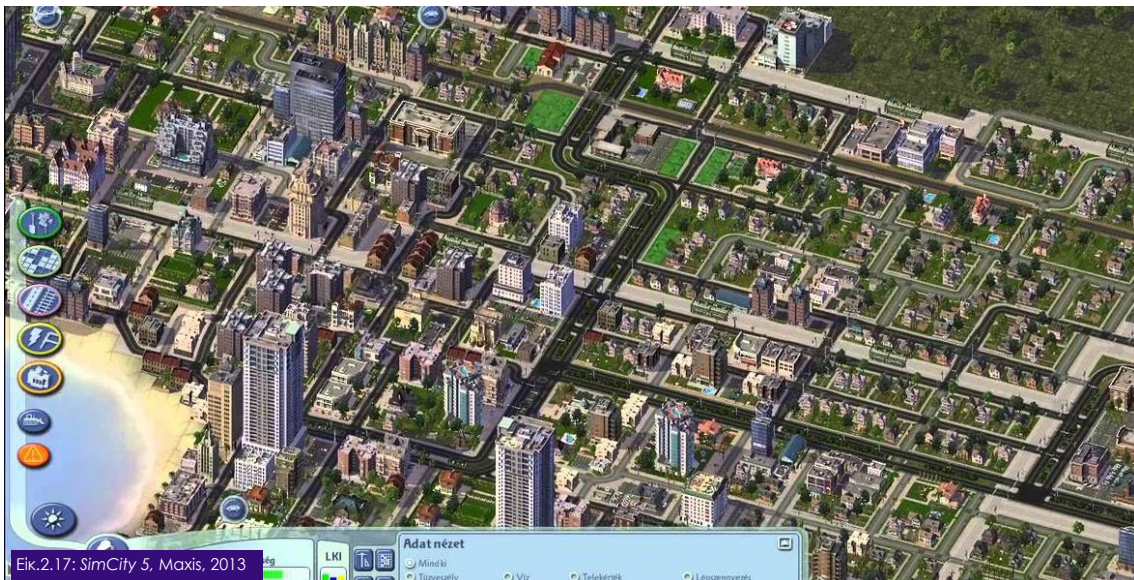
INTERNAL - ONTOLOGICAL INTERACTIVITY



Εικ.2.15



Elk.2.16: Everybody's Gone To The Rapture, The Chinese Room, 2015



Elk.2.17: SimCity 5, Maxis, 2013



Elk.2.18: The Witcher III: Wild Hunt, CD Projekt Red, 2015

Η κατηγοριοποίηση που μόλις παρουσιάστηκε μας προσφέρει ένας σαφής και οργανωμένο πλαίσιο για το πώς το narrative modality μπορεί να συσχετιστεί με το gamespace σε μία ευρύτερη κλίμακα. Αυτό που δεν περιγράφει είναι η διαδικασία με τις οποίες λαμβάνονται συγκεκριμένες αποφάσεις κατά τον σχεδιασμό του εκάστοτε gamespace και πώς αυτές συνδέονται με τον εκάστοτε αφηγηματικό πλαίσιο. Κοινώς κρίνεται απαραίτητη η αναφορά σε ένα μοντέλο ταξινόμησης που θα περιγράφει την σχέση μίας μικρότερης κλίμακας του gamespace με το narrative modality.

Ο Henry Jenkins θεωρεί ότι οι game designers δημιουργούν κόσμους περισσότερο απ' ότι δημιουργούν ιστορίες και ότι θα πρέπει να αντιμετωπίζονται «λιγότερο σαν κάποιοι που λένε μία ιστορία και περισσότερο σαν “αφηγηματικοί αρχιτέκτονες”»^[24] Αναφέρεται σε αυτήν την διαδικασία σχεδιασμού ως “περιβαλλοντική διήγηση” (“environmental storytelling” στο πρωτότυπο) και ισχυρίζεται ότι υπάρχουν τουλάχιστον τέσσερις τρόποι με τους οποίους μπορεί αυτή η διήγηση να μεταφερθεί στον παίκτη. «Οι χώροι των videogames μπορούν να φέρνουν στην επιφάνεια προϋπάρχοντες αφηγηματικούς συσχετισμούς, να αποτελούν το υπόβαθρο όπου το αφηγηματικό πλαίσιο ενεργοποιείται, μπορούν να εμπεριέχουν πληροφορία ή να παρέχουν το πλαίσιο μέσα από το οποίο αναδύεται το αφηγηματικό πλαίσιο.»^[25] Σε αυτό το σημείο πρέπει να σημειώσουμε ότι η ταξινόμηση αυτή αντιμετωπίζεται από πολλούς ακαδημαϊκούς περισσότερο σαν ένα modus operandi παρά σαν ένα μοντέλο κατηγοριοποίησης που καταφέρνει να συμπεριλάβει όλα τα ήδη αφηγηματικών χώρων που μπορούν να υπάρξουν στα videogames. Επίσης πρέπει να αναφερθεί ότι κανένα videogame δεν ανήκει ξεκάθαρα μόνο σε μία κατηγορία καθώς αυτά τα στοιχεία συνήθως συνυπάρχουν, την κάθε φορά σε διαφορετικό ποσοστό. Από τις κατηγορίες του Jenkins εδώ θα αναλυθούν εκτενέστερα δύο από τις τέσσερις που συνδέονται με μία μικρότερη κλίμακα από αυτήν που περιγράφει η Ryan. Οι κατηγορίες, λοιπόν, σύμφωνα με τον Jenkins είναι οι εξής:

1. Evocative Spaces

Σύμφωνα με τον Jenkins υπάρχουν συγκεκριμένοι χώροι στα videogames που είναι σχεδιασμένοι και λειτουργούν με την λογική ενός θεματικού πάρκου διασκέδασης. Αυτό σημαίνει ότι οι ίδιοι οι χώροι δεν έχουν σκοπό να πούνε μία καινούργια ιστορία αλλά στηρίζονται σε υπάρχοντες τυπολογίες θεμάτων για να καθορίσουν

24 Jenkins, H. (2002). *Game Design As Narrative Architecture*, σελ.3
25 Ibid.

το αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού. Όπως σημειώνει ο Jenkins, αυτοί οι χώροι «ζωγραφίζουν τους κόσμους τους με πολύ αδρά περιγράμματα και στηρίζονται στον παίκτη να κάνει τα υπόλοιπα.»^[26] Υπό μία έννοια, οι σχεδιαστές τέτοιων χώρων έχουν υπ' όψιν τους ότι οι παίκτες θα έχουν μία γενική ιδέα για το πώς μοιάζει, για παράδειγμα, ένα νησί στο οποίο κατοικούν πειρατές και σχεδιάζουν τον χώρο με σκοπό να ανταποκρίνεται σε αυτές τις προσδοκίες. Μία αντίστοιχη σημείωση κάνει ο E. Adams όταν αναφέρεται στον δευτερεύοντα ρόλο της αρχιτεκτονικής στα videogames κάνοντας λόγο για “αρχιτεκτονικά κλισέ”. Χαρακτηριστικά τονίζει «η παρακάτω σκηνή από το The Dark Age Of Camelot(Εικ.2.19) έχει όλα τα χαρακτηριστικά που υπονοούν έναν Legoland μεσαιωνισμό (Lego-land medievalism στο πρωτότυπο) . Υπάρχει ο δράκος, το συμμετρικό κάστρο με τα λάβαρα, και ξύλινο κτήριο. Αυτό το μέρος μπορεί να μην μοιάζει με κανένα στον αληθινό κόσμο αλλά χάρη στο Hollywood [...] ξέρουμε ακριβώς τι πρόκειται να συμβεί εκεί.»^[27]



Εικ.2.19: The Dark Age Of Camelot

2.Embedded Narrative

Σύμφωνα με τον Jenkins, ο όρος Embedded Narrative περιγράφει «αφηγηματικές δομές που χρησιμοποιούν ολόκληρο το gamespace για να διηγηθούν μία ιστορία.» (Jenkins, 2002) Υπό αυτήν την έννοια «ο κόσμος του παιχνιδιού μετατρέπεται σε κάτι σαν “παλάτι μνήμης”»^[28] Για τον Jenkins αυτή η κατηγορία βρίσκει εφαρμογή

26 Ibid.,σελ.5

27 Adams, E. (2002, October 9). *The Role Of Architecture In Videogames*. Ανάκτηση December 4, 2016, από Gamasutra. com:http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm

28 Jenkins, H. (2002). *Game Design As Narrative Architecture*.,σελ.9

σε παιχνίδια που έχουν να κάνουν με ντετέκτιβ και ιστορίες μυστηρίου υπό την έννοια ότι ο χώρος του παιχνιδιού είναι στημένος έτσι ώστε να υπονοεί με διακριτικό τρόπο όσα έχουν συμβεί «πριν καν ξεκινήσει το παιχνίδι». Χαρακτηριστικό παιχνίδι που ενσωματώνει στους χώρους του αυτήν την λογική είναι το L.A. Noire (Rockstar Games, 2011), όπου ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο ενός ντετέκτιβ που πρέπει να λύσει ένα μυστήριο σχετικά με ορισμένες δολοφονίες. (Εικ.2.20)



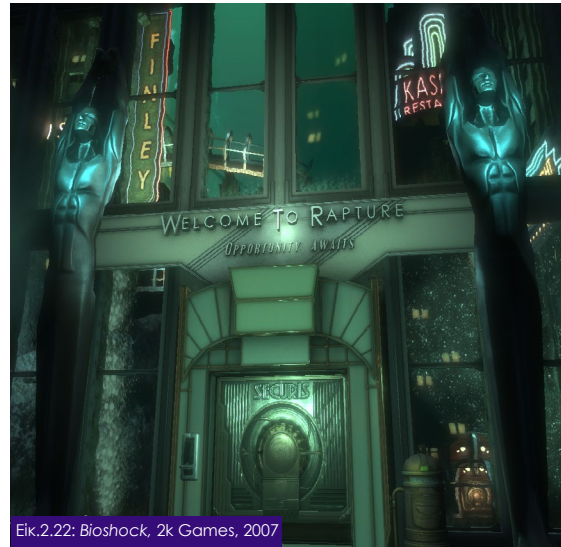
Εικ. 2.20: L.A. Noire

Το μοντέλο της Ryan ασχολείται περισσότερο με την σχέση του παίκτη και του κόσμου στον οποίο βρίσκεται. Η Ryan εξερευνεί τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αντιλαμβάνεται τον εαυτό του σε σχέση με τον υπόλοιπο χώρο του παιχνιδιού και τον βαθμό στον οποίο οι πράξεις του επηρεάζουν αυτόν τον χώρο. Ακόμα, μπορούμε να σημειώσουμε ότι οι κατηγορίες Internal –Ontological και Internal – Exploratory Interactivity συνδέονται άμεσα με την έννοια του εμπειρικού χώρου της McGregor. Όταν ο «χώρος λειτουργεί σε ένα προσωπικό επίπεδο καθώς τον αντιλαμβανόμαστε μέσα από τα μάτια του αναταρ μας»^[29] τότε είναι πιο εύκολο να ταυτιστούμε με ένα σαφές αφηγηματικό πλαίσιο που καθορίζει τι συμβαίνει στον ψηφιακό κόσμο που βρισκόμαστε. Από την άλλη, η κατηγορία External –Ontological Interactivity συνδέεται με την έννοια του συμβολικού χώρου. Σε παιχνίδια που ο παίκτης λειτουργεί σαν ένας εξωτερικός παράγοντας που επηρεάζει την ροή της αφήγησης, το τοπίο και η αρχιτεκτονική του χώρου του παιχνιδιού αποκτούν μία συμβολική λειτουργία αποδίδοντας τις απαραίτητες πληροφορίες για να εξελιχθεί το παιχνίδι. Το μοντέλο του Jenkins είναι περισσότερο ένα *modus operandi* και όχι τόσο μία κατηγοριοποίηση των χώρων των videogames. Ασχολείται περισσότερο με τον τρόπο που οι χώροι αυτοί γίνονται εργαλεία που επικοινωνούν στον παίκτη το αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού.

EVOCATIVE SPACES



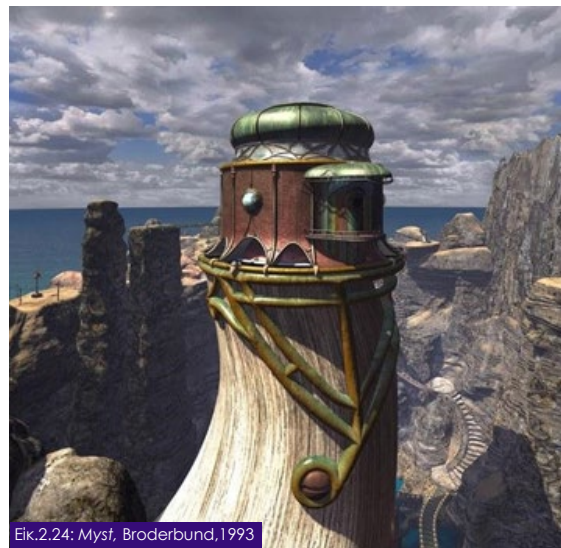
Eik.2.21: Assassin's Creed Unity, Ubisoft, 2014



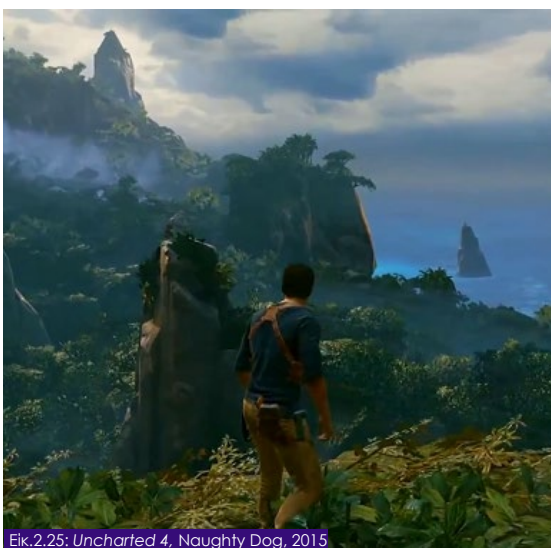
Eik.2.22: Bioshock, 2k Games, 2007



Eik.2.23: Dead Space 3, Electronic Arts, 2013



Eik.2.24: Myst, Broderbund, 1993

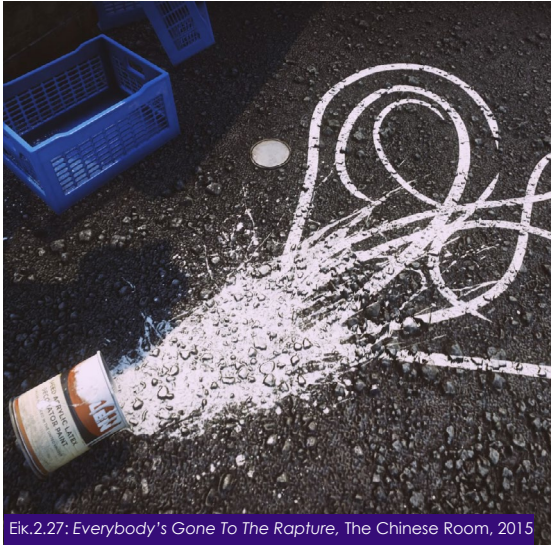


Eik.2.25: Uncharted 4, Naughty Dog, 2015

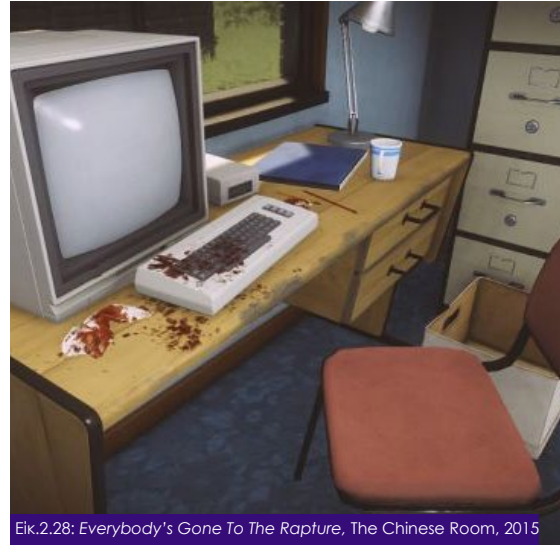


Eik.2.26: Prince Of Persia: Warrior Within, Ubisoft, 2004

EMBEDDED NARRATIVE



Eik.2.27: *Everybody's Gone To The Rapture*, The Chinese Room, 2015



Eik.2.28: *Everybody's Gone To The Rapture*, The Chinese Room, 2015



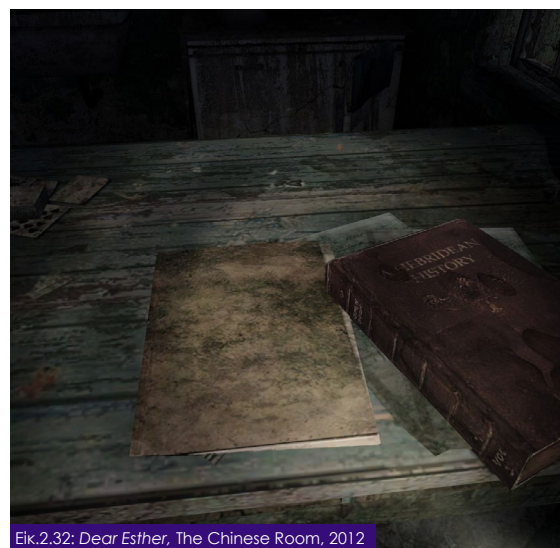
Eik.2.29: *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015



Eik.2.30: *Portal 2*, Valve, 2011



Eik.2.31: *The Division*, Ubisoft, 2015



Eik.2.32: *Dear Esther*, The Chinese Room, 2012

2.3.2 Rule Modality

Οι ludologists είναι ακαδημαϊκοί που θεωρούν ότι τα videogames δεν είναι ένα ακόμα αφηγηματικό μέσο όπως τα βιβλία και ο κινηματογράφος, αλλά ότι «είναι ξεχωριστά φαινόμενα και ότι οι κανόνες τους πρέπει να είναι το κέντρο της προσοχής.»^[30] Ο Frasca θεωρεί ότι «τα videogames διαφέρουν οντολογικά από τα αφηγηματικά μέσα γιατί δεν βασίζονται απλά στην αναπαράσταση»^[31] και σαν εναλλακτική προτείνει τον όρο προσομοίωση. Για τον Frasca, ο ορισμός της προσομοίωσης περιγράφει εξαιρετικά πώς τα παιχνίδια αναπαριστούν την πραγματικότητα. Σε αντίθεση με τις φωτογραφίες, τις λέξεις ή τους ήχους, τα παιχνίδια δεν αναπαριστούν απλά αλλά μοντελοποιούν ένα σύστημα. Σύμφωνα με τον Stockburger, στα λόγια του Frasca, η προσομοίωση «παρουσιάζεται ως η αναπαράσταση της συμπεριφοράς ενός συστήματος σύμφωνα με κάποιους κανόνες.»^[32]

Εδώ αντιλαμβανόμαστε αρχιτεκτονικής γίνεται ξεκάθαρη η δοκιμασία που βάζει στον ότι για τους ludologists υπάρχει μια στενή σχέση μεταξύ του αναπαραστατικού κομματιού των videogames και των κανόνων στους οποίους υπακούουν. Ο Juuls, παρόλο που αναγνωρίζει ότι «τα videogames είναι σχεδόν εξ ολοκλήρου τοποθετημένα σε έναν χώρο»^[33] ισχυρίζεται ότι είναι δυνατό να διαχωριστούν οι κανόνες από τα αναπαραστατικά στοιχεία. Παρόλα αυτά η θέση του, όσο ενδιαφέρουσα και να φαντάζει μένει εκεί και δεν εξηγείται με ποιον τρόπο θα μπορούσε να συμβεί αυτό. Αυτό είναι εν μέρει το αντικείμενο της παρούσας εργασίας.

Ο Adams περιγράφει πιο αναλυτικά την σχέση κανόνων-χώρου στα videogames. Για να το επιτύχει αυτό, στηρίζεται στην έννοια του gameplay, δηλαδή στο πώς βάζουν σε εφαρμογή οι παίκτες τους κανόνες του εκάστοτε παιχνιδιού. Σημειώνει ότι «ο βασικός ρόλος της αρχιτεκτονικής είναι να υποστηρίξει το gameplay»^[34] και συνεχίζει τονίζοντας ότι μέσω της παίκτη το κάθε παιχνίδι.

30 Stockburger, A. (2006). *The Rendered Arena. Modalities Of Space In Video and Computer Games*. London: London University Of The Arts.,σελ.31

31 Frasca, G. (2003). *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology*. Στο P. B. M. J. P. Wolf, *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

32 Stockburger, A. (2006). *The Rendered Arena. Modalities Of Space In Video and Computer Games*. London: London University Of The Arts.,σελ.32

33 Juuls, J. (2005). *Half-Real, Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

34 Adams, E. (2002, October 9). *The Role Of Architecture In Videogames*. Ανάκτηση December 4, 2016,

Για παράδειγμα, αναλύοντας έναν χάρτη του videogame Counter Strike (Εικ.20) παρατηρεί ότι τα κτήρια μπορεί να είναι αρκετά “φυσιολογικά” αλλά το συνολικό σχήμα και διάταξη της πίστας οφείλεται στην ανάγκη του παιχνιδιού να παράσχει στον παίκτη χώρους για κάλυψη και μάχη. «Είναι σχεδιασμένο με πολλά αντικείμενα πίσω από τα οποία μπορείς να κρυφτείς, επιτρέποντας ακροβολιστές να εγκατασταθούν και στις δύο άκρες του χάρτη.»^[35]



Η McGregor εστιάζει στην ανάποδη διαδικασία παρατηρώντας πώς το παιχνίδι Thief: The Deadly Shadows (Ion Storm 2004)(Εικ.20) αντιμετωπίζει την έλλειψη φωτός σαν βασικό εργαλείο του. Πρόκειται για ένα stealth game σκοπός του οποίου είναι να προσπελάσεις μεγάλο κομμάτι του χώρου του παιχνιδιού χωρίς να γίνεις αντιληπτός από τους φρουρούς. Ο παίκτης είναι αόρατος στο σκοτάδι και ορατός στο φως. Το παιχνίδι είναι τοποθετημένο σε μία μεσαιωνική πόλη της οποίας τα κτήρια «λειτουργούν σαν μωσαϊκό επιπέδων ορατότητας. Το να σταθεί ο παίκτης στο φως, σημαίνει άμεσο ρίσκο να τον ανακαλύψουν.»^[36] Με

από Gamasutra.com:http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm

35 Ibid.

36 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales.,σελ.77

άλλα λόγια, διαφορετικοί κανόνες δημιουργούν διαφορετικές χωρικές πρακτικές τόσο από την πλευρά του σχεδιαστή όσο και του παίκτη. Αυτή η δήλωση, είναι πολύ σημαντική επειδή μερικές φορές φαίνεται σαν τα πλούσια σε αναπαραστατικά στοιχεία περιβάλλοντα που συναντούμε συχνά σε videogames έχουν επιλεγεί για καθαρά αισθητικούς λόγους.



Εικ.2.34: Thief: The Deadly Shadows

Οπότε το ερώτημα που προκύπτει και με το οποίο θα ασχοληθεί η συγκεκριμένη υποενότητα αφορά το πώς προκύπτουν και μπορούν να κατηγοριοποιηθούν οι χώροι των videogames με παρονομαστή τις χωρικές πρακτικές (spatial practices στο πρωτότυπο) που προκύπτουν από το gameplay του κάθε παιχνιδιού. Κοινώς, θα διερευνηθεί ο τρόπος που το Rule Modality επηρεάζει τον συνολικό χώρο των videogames.

Η McGregor παρέχει ένα μοντέλο κατηγοριοποίησης που μπορεί να ενταχθεί σε αυτό το πλαίσιο και «περιγράφει την πλειονότητα των συσχετισμών μεταξύ gamespace και gameplay.»^[37] Πρέπει επίσης να σημειώσουμε κάτι που τονίζει και η ίδια η συγγραφέας, ότι δηλαδή η παρακάτω κατηγοριοποίηση δεν είναι απόλυτη ούτε ομαδοποιεί διαφορετικά videogames. Αυτό που ομαδοποιεί είναι ο τρόπος που χρησιμεύει η αρχιτεκτονική στον σχεδιαστή και χρησιμοποιείται από τον παίκτη σε συγκεκριμένα gamespaces. Είναι παραπάνω από σίγουρο ότι πολλά videogames χρησιμοποιούν την αρχιτεκτονική με παραπάνω από έναν

37 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales.,σελ.157

τρόπους.^[38] Οι κατηγορίες είναι οι εξής:

1.Challenge Spaces

SPATIAL PRACTICES	Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΩΣ
CHALLENGE SPACES	 Χωρικό παζλ που πρέπει να επιλύσει ο παίκτης

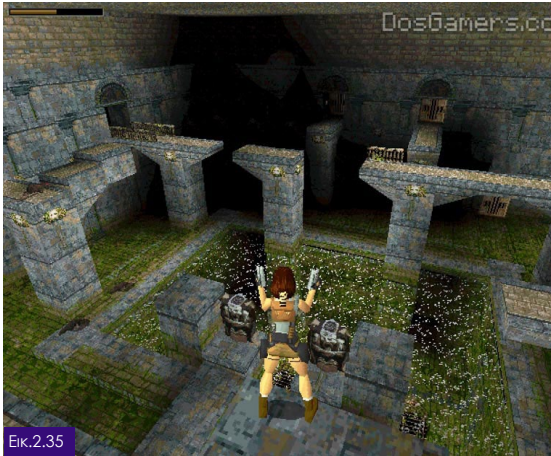
Σύμφωνα με την McGregor, χώροι φυσικής πρόκλησης υπάρχουν και στον αληθινό κόσμο, με την διαφορά ότι είναι αποκομμένοι ή απομονωμένοι για λόγους πρακτικότητας και ασφάλειας (ενδιαφέρουσα παρατήρηση αν αναλογιστούμε τα κοινά σημεία των χώρων που περιγράφονται με την έννοια της ετεροτοπίας.) Μερικοί τέτοιοι χώροι είναι οι παιδικές χαρές, διαδρομές με εμπόδια ή πίστες για αγώνες ταχύτητας.^[39] Τα videogames που χρησιμοποιούν Challenge Spaces εμπνέονται από τέτοιου είδους προκλήσεις και τις φτάνουν στα άκρα. Στο παιχνίδι Tomb Raider, «ένα δωμάτιο μετατρέπεται σε μία σειρά από ασυνεχείς πλατφόρμες τις οποίες πρέπει να προσπεράσει με συγχρονισμένα άλματα η ηρώίδα Lara Croft.»^[40] (Εικ.2.35-2.36). Στα Challenge Spaces η αρχιτεκτονική βοηθάει τον παίκτη να λύσει τα προβλήματα που η ίδια δημιουργεί. Ο χώρος των Challenge Spaces λειτουργεί στην ουσία σαν ένα τεράστιο puzzle που ο παίκτης καλείται να λύσει.

Η πλοήγηση μέσα στον gamespace μετατρέπεται σε έναν συναγωνισμό μεταξύ παίκτη και χώρου. Αν αφαιρέσει κανείς τα αρχιτεκτονικά στοιχεία από ένα παιχνίδι σαν το Tomb Raider, αφαιρεί την πλειοψηφία των φυσικών προκλήσεων με τις οποίες έρχεται αντιμέτωπος ο παίκτης. Εν ολίγοις, οι χώροι φυσικών προκλήσεων έχουν απευθείας σύνδεση με το gameplay που εφαρμόζεται στο παιχνίδι. Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία που διαμορφώνουν τον χώρο του παιχνιδιού είναι βασικά κομμάτια του gameplay. Οπότε, οι χώροι φυσικής πρόκλησης διαμορφώνουν ενεργά το gameplay.

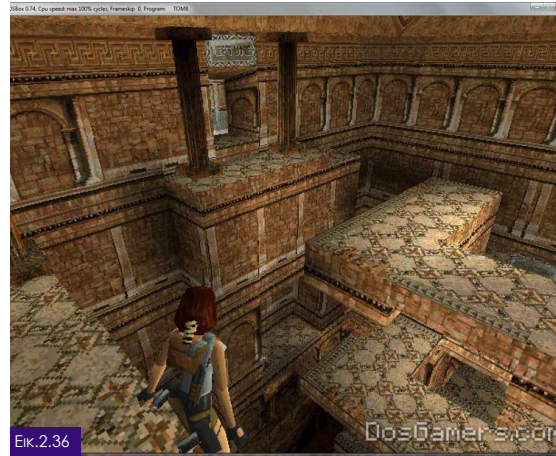
38 *Ibid.*

39 *Ibid.*, σελ.158

40 *Ibid.*



Εικ.2.35



Εικ.2.36

Όπως σημειώνει και ο Adams, «στοιχεία του “περίεργου τοπίου” των videogames αποτελούν χαλάσματα που πρέπει να ξεπεράσεις, βράχοι που πρέπει να σκαρφαλώσεις και παγίδες που πρέπει να αποφύγεις.»^[41] Να σημειωθεί εδώ ότι ως πρόκληση σε αυτό το πλαίσιο εννοείται και η πνευματική πρόκληση, καθώς πολλά videogames ενσωματώνουν στην αρχιτεκτονική του διάφορα puzzles. Ενώ αρκετά videogames διαθέτουν χώρους σαν τους παραπάνω, οι Challenge Spaces παρουσιάζουν αυτά τα εμπόδια σαν κυρίαρχο στοιχείο του gameplay.

2. Contested Spaces

SPATIAL PRACTICES	Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΩΣ
CONTESTED SPACES	 Αρένα που ο παίκτης αντιμάχεται ενθρούς

Στον πραγματικό κόσμο, Contested Spaces θεωρούνται περιοχές όπως εμπόλεμες ζώνες και γήπεδα ποδοσφαίρου. Περιοχές, δηλαδή, όπου οι άνθρωποι εμπλέκονται σε ανταγωνισμό ή διαμάχη. Αυτή η διαμάχη μπορεί να είναι επίσημη ή ανεπίσημη, φιλική ή εχθρική. Στα videogames αυτή η διαμάχη τοποθετείται σε πολλά επίπεδα. «[Σε παιχνίδια που παρουσιάζουν Contested Spaces] υπάρχει διαμάχη για πρόσβαση σε πόρους, [...] για κυριαρχία πάνω σε ένα κομμάτι

41 Adams, E. (2002, October 9). *The Role Of Architecture In Videogames*. Ανάκτηση December 4, 2016, από Gamasutra.com: http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm

ή σε ολόκληρο τον χώρο του παιχνιδιού [...], ή υπάρχει η μάχη για επιβίωση απέναντι σε εχθρούς που είναι είτε προγραμματισμένοι αντίπαλοι του παιχνιδιού (AI) είτε άλλοι παίκτες.»^[42] (Εικ.2.37) Ο κοινός παρονομαστής των παραπάνω παραδειγμάτων είναι η σύγκρουση με έναν αντίπαλο, όπου η αρχιτεκτονική και το τοπίο λειτουργούν σαν υπόβαθρα με σκοπό να υποστηρίξουν αυτήν την διαμάχη. Υπό αυτό το πρίσμα, Contested Spaces διαθέτουν συνήθως τα παιχνίδια τύπου FPS, Strategy και τα Simulations ομαδικών αθλημάτων. Σε αυτές τις περιπτώσεις, «το να αφαιρέσεις τους παίκτες είναι σαν να αφαιρείς το gameplay.»^[43]



Εικ.2.37: The Witcher III: The Wild Hunt

Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα videogame όπου ο χώρος του εν μέρει είναι χώρος διαμάχης είναι το Myth. Πρόκειται για ένα strategy game όπου διαθέτει god-like view και σκοπός του παίκτη είναι να επιτεθεί στον αντίπαλο που είναι ή ο υπολογιστής ή άλλος παίκτης. Ο Aarseth παρατηρεί ότι «Το τοπίο του Myth μπορεί να μοιάζει με χάρτη αλλά στην ουσία είναι ένα σχέδιο και αυτό γίνεται προφανές αν κοιτάξουμε τις διαφορές στους χάρτες μεταξύ single player και multiplayer.»^[44] Στην πρώτη περίπτωση ο χάρτης είναι μη συμμετρικός, συνήθως γραμμικός με διάφορα στοιχεία που περιορίζουν και κατευθύνουν την κίνηση του παίκτη. Βουνά, ποτάμια και δέντρα παίζουν αυτόν τον ρόλο.(Εικ.2.39) Στην δεύτερη περίπτωση, ο χάρτης είναι απόλυτα συμμετρικός γύρω από ένα κεντρικό σημείο με πολλές πιθανές διαδρομές. Η συμμετρικότητα αυτή παρέχει ίσες πιθανότητες στους δύο παίκτες να φτάσουν σε ένα σημείο υπεροχής ή σε ένα σημείο του χάρτη ιδιαίτερης σημασίας. (Εικ.2.40) Η παραπάνω παρατήρηση αναδεικνύει περισσότερο το γεγονός ότι θα

42 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales.,σελ.163

43 Ibid., σελ.168

44 Aarseth, E. (2007). *Allegories Of Space*. Στο S. W. Friedrich von Borries, *Space Time Play* (σσ. 44-47). Basel, Boston, Berlin: Birkhauser.

μπορούσαμε να αντιληφθούμε τους Contested Spaces σαν μία αρένα, όπου στην περίπτωση που αντιμαχόμαστε άλλους παίκτες, οι σχεδιαστές πρέπει να προβλέψουν να σχεδιάσουν αυτό το πεδίο διαμάχης έτσι ώστε να μοιράζει ίσες πιθανότητες νίκης σε όλους τους παίκτες, καθώς η πρόκληση δεν βρίσκεται πλέον στο περιβάλλον αλλά στον αντίπαλο.




Εικ.2.38: Χάρτης single player



Εικ.2.39: Χάρτης multiplayer

3. Nodal Spaces

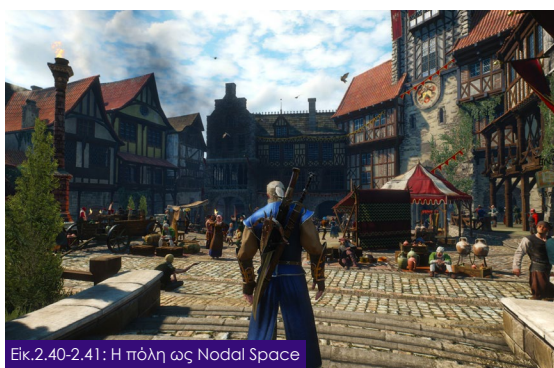
SPATIAL PRACTICES	Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΩΣ
NODAL SPACES	 <p>Κομβικά σημεία που οργανώνουν την δράση του παίκτη.</p>

Οι κοινωνίες των ανθρώπων χρησιμοποιούν συγκεκριμένα αρχιτεκτονικά μοτίβα μέσω των οποίων οι δραστηριότητες που συμβαίνουν μέσα στα κτήρια συνδέονται με την μορφή τους. Αυτό το μοτίβο, σύμφωνα με την McGregor παρατηρείται σε όλες τις κλίμακες, από την κατοικία μέχρι τις πόλεις. Οπότε, ως Nodal Space η McGregor χαρακτηρίζει τις δομές εκείνες του χώρου που «χρησιμοποιούν κοινώς αντιληπτούς συσχετισμούς μεταξύ δραστηριότητας και αρχιτεκτονικής ή χώρου.»^[45]

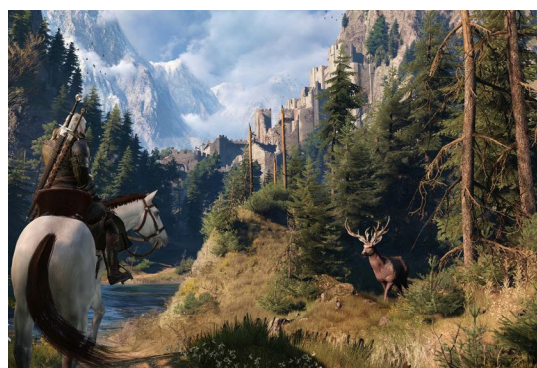
45 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South

Στα videogames, τα Nodal Spaces χρησιμοποιούνται με τέτοιο τρόπο ώστε να αποδίδουν συνεκτικότητα στον χώρο. Ως εκ τούτου, Nodal Spaces θα συναντήσουμε πιο συχνά στα λεγόμενα open-world games, δηλαδή σε παιχνίδια που το gamespace είναι ανοικτό και όχι γραμμικό όπως σε παιχνίδια σαν το Tomb Raider. Τα Nodal Spaces, για την McGregor, στηρίζονται στο να διατηρούν και να αναπαράγουν δημοφιλείς πεποιθήσεις για τον ρόλο της αρχιτεκτονικής και του χώρου. Οπότε, ένα πανδοχείο, για παράδειγμα, σε ένα videogame πρέπει να μοιάζει ως τέτοιο για να επικοινωνήσει την αντίστοιχη δραστηριότητα. «Μέσα σε έναν Nodal Space, η αρχιτεκτονική είναι ένα δοχείο δραστηριότητας και λειτουργεί σαν ένα σύμβολο του πολιτισμού και των ανέσεων του.»^[46] Τα Nodal Spaces αποκτούν σημασία σε σχέση με τα υπόλοιπα στοιχεία του χώρου ενός videogame. Δηλαδή, σε ένα βαθμό η δυνατότητα ενός χώρου να χαρακτηριστεί ως Nodal Space στηρίζεται στο γεγονός ότι υπάρχουν άλλοι χώροι που δεν είναι. Με αυτόν τον τρόπο τα Nodal Spaces αποκτούν σημασία για τον παίκτη και οργανώνουν τις δράσεις του.

Στο videogame The Witcher III: Wild Hunt ολόκληρες πόλεις λειτουργούν με αυτό τον τρόπο, καθώς λειτουργούν σαν τοποθεσίες στο παιχνίδι όπου ο παίκτης επισκέπτεται για να αναβαθμίσει τον εξοπλισμό του. Αυτό έρχεται σε αντίθεση με τις υπόλοιπες περιοχές υπαίθρου, που είναι εστίες κινδύνου για τον παίκτη. (Είκ.:2.40-2.41)



Είκ.2.40-2.41: Η πόλη ως Nodal Space



Wales...,σελ.168

46 Ibid.,σελ.170


Όπως γίνεται σαφές, η έννοια του Nodal Space της McGregor, σχετίζεται άμεσα με την έννοια του Evocative Space του Jenkins. Η διαφορά τους είναι ότι η Evocative Spaces διάσταση του gamespace αναφέρεται στο Narrative Modality και λειτουργεί στο επίπεδο του Setting, σαν ένα τρισδιάστατο σκηνικό. Η Nodal Spaces διάσταση του gamespace αναφέρεται στο Rule Modality και λειτουργεί στο επίπεδο που τα διάφορα Nodal Spaces διαφοροποιούνται μεταξύ τους για να αποδώσουν στον χώρο «αυτό που οι αρχιτέκτονες αποκαλούν πρόγραμμα.»^[47] Αυτό γίνεται σαφές στο παράδειγμα του videogame Sims.(Εικ.2.42) Πρόκειται για ένα videogame με σχεδόν ανύπαρκτο αφηγηματικό πλαίσιο στο οποίο ο παίκτης αναλαμβάνει να καθοδηγήσει την καθημερινή ζωή κάποιων ανatars. Αυτά τα ανatars ζουν σε σπίτια όπου κάθε δωμάτιο είναι ένα ξεχωριστό Nodal Space. Τα ανatars τρώνε στην κουζίνα, κοιμούνται και ντύνονται στο υπνοδωμάτιο και πλένονται στο μπάνιο.



Εικ.2.42: Το δωμάτιο ως Nodal Space

Συμπερασματικά, τα μοτίβα που αποδίδουν τα Nodal Spaces χρησιμεύουν για να δώσουν δομή και να κατευθύνουν το gameplay, αποδίδοντας μία γενικότερη δομή στο gamespace.

4. Codified Spaces

SPATIAL PRACTICES	Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΩΣ
CODIFIED SPACES	 Σύμβολο που επικοινωνεί στον παίκτη πληροφορία

Η αρχιτεκτονική μπορεί επίσης να ειπωθεί ως ένα σύστημα από σημάδια. Για τον Broadbent «όλα τα κτήρια τελικά αποδίδουν νόημα.»^[48] Υπό αυτό το πρίσμα, υπάρχει μία διάσταση της αρχιτεκτονικής που δεν αναφέρεται σε αυτό που ονομάζουμε “λειτουργία” ενός κτηρίου αλλά σε πιο επουσιώδη νοήματα που μπορεί να αποδώσει το εκάστοτε κτήριο. Για την McGregor, «ορισμένα videogames παίρνουν αυτήν την συμβολική διάσταση της αρχιτεκτονικής και την αναπτύσσουν σαν βασικό κομμάτι του gameplay.»^[49] Αυτού του είδους τον χώρο ονομάζει Codified Space. Στο videogame Age Of Empires, η αγορά δεν είναι ένα μέρος ανταλλαγής προϊόντων, αλλά ένα αντικείμενο που δημιουργεί το οικονομικό πλαίσιο που σχετίζεται με το εμπόριο του κόσμου του παιχνιδιού. (Εικ.:2.43)



Εικ.2.43: Age Of Empires: Η αγορά ως Codified Space

48 Broadbent, G. (1996). *A Plain Mans Guide To The Theory Of Signs In Architecture*. New York: Princeton Architectural Press.,σελ.133

49 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales.,σελ.175

Το τοπίο επίσης έχει την δυνατότητα να λειτουργεί σαν Codified Space, συνήθως με στόχο να επιτύχει έναν από τους δύο παρακάτω σκοπούς. Είτε για να παράσχει πληροφορία σχετική με το gameplay στον παίκτη, είτε για να λειτουργήσει ως όριο σε περιοχές που ο παίκτης δεν επιτρέπεται να πάει. Για παράδειγμα, στο videogame Sid Meier's Civilization IV (Firaxis Games, 2005), το τοπίο του gamespace υποδιαιρείται σε εξαγωνικές περιοχές με διαφορετικές ιδιότητες η καθεμία. Εξάγωνα που μοιάζουν με λιβάδια δίνουν στον παίκτη πλεονέκτημα σε ότι αφορά την παραγωγή φαγητού ενώ άλλα που μοιάζουν με ζούγκλα μειώνουν την παραγωγή φαγητού και επιβραδύνουν την κίνηση των στρατευμάτων. Ο τρόπος με τον οποίο επιτυγχάνεται ο δεύτερος σκοπός γίνεται φανερός σε παιχνίδια όπως το Age Of Empires, όπου τα βουνά και τα ποτάμια του landscape του παιχνιδιού δεν είναι μέρη προς εξερεύνηση αλλά στην ουσία δομές που υποδηλώνουν άβατη περιοχή. (Εικ.:28α-β)



Εικ.2.44: Age Of Empires III



Εικ.2.45: Sid Meyer's Civilization

Η Codified Space διάσταση του gamespace επηρεάζει το gameplay λειτουργώντας σαν αυτό που οι Bjork και Holopainen ονομάζουν μετατροπείς (Converters στο πρωτότυπο), μετατρέποντας δηλαδή στοιχεία του παιχνιδιού σε άλλα στοιχεία.^[50] Υπό αυτήν την έννοια, «η αρχιτεκτονική είναι ένα σύμβολο για κάτι παραπάνω από τον εαυτό της. [...] Λειτουργεί σαν ένα μέσο για να δώσει χωρική διάσταση σε μη-χωρική πληροφορία.»^[51] Είναι σαφές ότι τα αναπαραστατικά στοιχεία των Codified Spaces αποδίδονται με συμβολικά και έντονα αναπαραστατικά στοιχεία. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι τέτοιου είδους παιχνίδια είναι από τα καλύτερα παραδείγματα Συμβολικού Χώρου.

50 Bjork S., Holopainen J.,(2005) *Patterns In Game Design*. Highham, Massachussets: Charles Rivers Media

51 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales.,σελ. 177

Συμπερασματικά, γίνεται σαφές ότι οι έννοιες των Contested και Nodal Space απαντώνται τόσο σε Εμπειρικούς όσο και σε Συμβολικούς χώρους. Η έννοια του Nodal Space συνδέεται στενότερα με χώρους που βιώνονται εμπειρικά και δουλεύουν καλύτερα όταν ο παίκτης αποτελεί κομμάτι του χώρου. Από την άλλη, η έννοια του Codified Space αποδίδεται σχεδόν εξ'ολοκλήρου σε συμβολικούς χώρους.

CHALLENGE SPACES



Eik.2.46: *The Witness*, Thekla Inc., 2016



Eik.2.47: *Assassin's Creed II*, Ubisoft, 2009



Eik.2.48: *Prince Of Persia: The Forgotten Sands*, Ubisoft, 2010



Eik.2.49: *Limbo*, Playdead, 2010

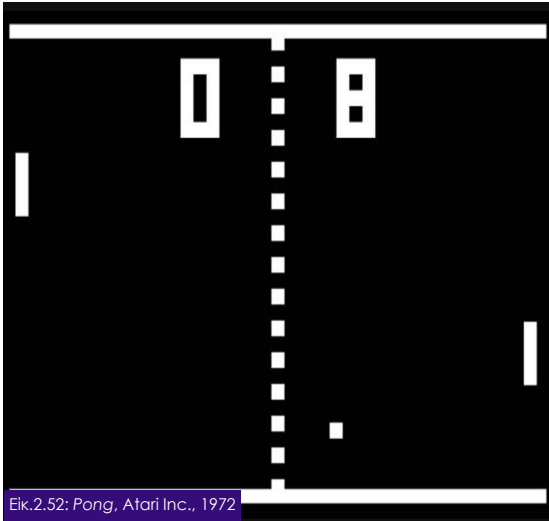


Eik.2.50: *Portal 2*, Valve, 2011



Eik.2.51: *Mirror's Edge*, Electronic Arts, 2008

CONTESTED SPACES



Eik.2.52: Pong, Atari Inc., 1972



Eik.2.53: FIFA 17, Electronic Arts, 2016



Eik.2.54: The Division, Ubisoft, 2016



Eik.2.55: For Honor, Ubisoft, 2017



Eik.2.56: Halo Wars 2, Microsoft, 2017



Eik.2.57: SuperHot, SuperHot Team, 2016

NODAL SPACES



Eik.2.58: Assassin's Creed II, Ubisoft, 2009



Eik.2.59: Dishonored, Bethesda Softworks, 2011



Eik.2.60: Grand Theft Auto, Rockstar Games, 2008



Eik.2.61: Metal Gear Solid V, Konami Productions, 2015



Eik.2.62: Fallout 4, Bethesda Softworks, 2015



Eik.2.63: Pokemon Red, Nintendo, 1996

CODIFIED SPACES



Fig. 2.64: Battle For Middle Earth II, Electronic Arts, 2006



Fig.2.65: Rome: Total War, Sega, 2004

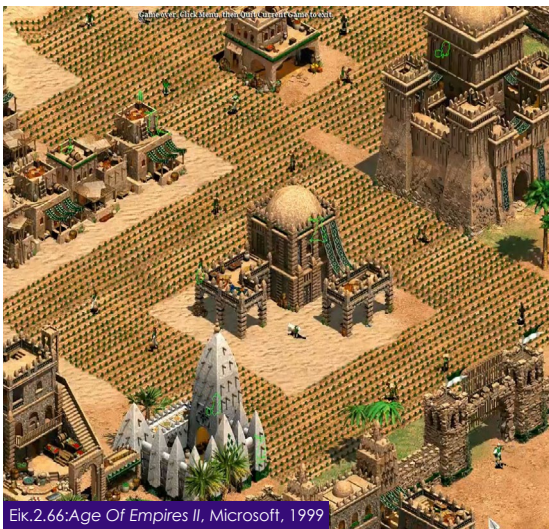


Fig.2.66: Age Of Empires II, Microsoft, 1999

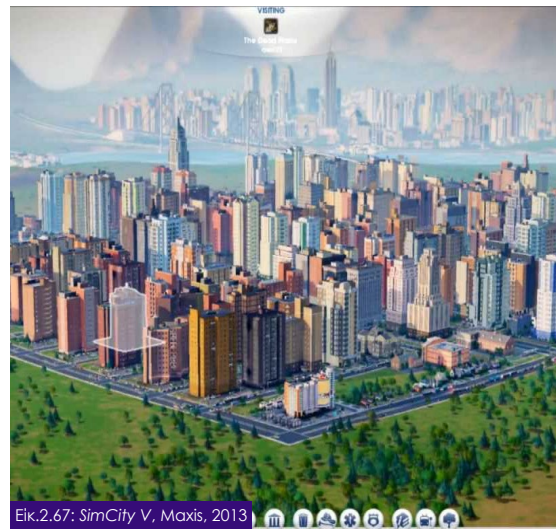


Fig.2.67: SimCity V, Maxis, 2013

2.4 Συμπεράσματα Δευτέρου Κεφαλαίου

Σε αυτό το κεφάλαιο αναλύθηκαν τα Spatial Modalities που απαρτίζουν τον κομμάτι του Perceived και του Conceived Space σε ό,τι αφορά το Gamespace. Ως Perceived Space, αναγνωρίζονται τα αναπαραστατικά στοιχεία των videogames ενώ ως Conceived Space το αφηγηματικό πλαίσιο και οι κανόνες που τα απαρτίζουν. Στόχος του κεφαλαίου ήταν να προκύψουν συγκεκριμένες κατηγοριοποιήσεις γύρω από αυτές τις έννοιες ώστε να καταστεί σαφές ποιες πλευρές αυτού του μέσου που εννοούμε videogame οφείλονται στα αντίστοιχα modalities. Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι από την παραπάνω ανάλυση προκύπτει ότι τα αναπαραστατικά στοιχεία αναφέρονται στο πώς μοιάζει ο κάθε χώρος των videogames, ενώ το κομμάτι του Conceived Space αποτελείται από δυο modalities. Το αφηγηματικό πλαίσιο καθορίζει το τι είναι ο κάθε χώρος, ενώ οι κανόνες το πώς χρησιμοποιείται. Ο συνδυασμός των προαναφερθέντων modalities αποτελεί το σύνολο των δυνάμεων που διαμορφώνουν το τμήμα του gamespace που βλέπουμε στην οθόνη. Ο χώρος των videogames είναι το ετεροτοπικό αποτύπωμα του συσχετισμού και της αλληλεπίδρασης των παραπάνω modalities. Στο παρακάτω κεφάλαιο θα αναλυθεί με βάση συγκεκριμένα videogames πώς αυτά τα modalities συνεργάζονται και απαρτίζουν ένα συγκροτημένο σύνολο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

A cinematic scene from a game, likely Assassin's Creed, showing characters jumping between rooftops in a city. The scene is set in a historical city with a large dome in the background. The characters are in mid-air, performing acrobatic jumps. The sky is overcast, and the architecture is detailed with stone walls and chimneys. The overall tone is dramatic and action-oriented.

HUDIC ARCHITECTURES

3.1 Εισαγωγή

Στο βιβλίο του *Toward A Ludic Architecture: The Space Of Play And Games*, ο Walz αναφέρεται σε συγκεκριμένα “architectural formats” τα οποία, σύμφωνα με αυτόν, είναι φυσικοί χώροι με εγγενείς «παιγνιώδεις ποιότητες (ludic qualities στο πρωτότυπο).^[1]» Με αυτόν τον όρο, ο Walz αναφέρεται στην ιδιότητα ορισμένων χώρων να επιτρέπουν ή να ενσωματώνουν δραστηριότητες παιχνιδιού ή ακόμα και ολόκληρα παιχνίδια. Πρέπει να σημειωθεί ότι για τον Walz οι χωρικές ποιότητες αυτών των Ludic Architectures, όπως τα ονομάζει, έχουν άμεση σχέση με την έννοια της ετεροτοπίας του Φουκώ, καθώς όπως τονίζει, το παιχνίδι έχει την ιδιότητα να απομονώνει από τον υπόλοιπο κόσμο τον χώρο στον οποίο λαμβάνει χώρα.

Οι προς κατηγοριοποίηση χώροι επιλέγονται με πληθώρα κριτηρίων, σε μία καταγραφή που «σε καμία περίπτωση δεν τα περιέχει όλα.»^[2] Υπό το πρίσμα του Aarseth, τα videogames χρησιμοποιούν αρχιτεκτονικές αλληγορίες για να αποδώσουν τους χώρους τους.^[3] Στην παρούσα εργασία θα εξετασθούν διαφορετικά videogames που χρησιμοποιούν ως αρχιτεκτονική αλληγορία συγκεκριμένα Ludic Architectures. Τα εν λόγω Ludic Architectures χρησιμεύουν ως μία σταθερά σχετικά με την ανάλυση και την ταξινόμηση των εκάστοτε Spatial Modalities που συνθέτουν τον χώρο των videogames.

Τα Ludic Architectures που θα αναλυθούν είναι αυτά του Λαβυρίνθου, του Κάστρου, και της Πόλης. Η επιλογή έγινε με τα εξής κριτήρια. Πρόκειται για περιβάλλοντα κατασκευασμένα από τον άνθρωπο, με διαφορετικό σκοπό το καθένα, χρονολογικά τον συνοδεύουν για μεγάλο χρονικό διάστημα και σε σχέση με τα υπόλοιπα Ludic Architectures του Walz, παρατηρούμε ότι αποτελούνται από στοιχεία που αλληλοεπικαλύπτονται. Για παράδειγμα, οι πόλεις συχνά παρουσιάζουν κοινά χαρακτηριστικά τόσο με αυτά του λαβυρίνθου όσο και με αυτά του κάστρου. Τέλος, κατά την προσωπική μου άποψη, είναι σημαντικό το γεγονός ότι τα παραπάνω Ludic Architectures έχουν ισχυρή παρουσία στον χώρο των videogames, κάτι που κάνει τα προσεχή παραδείγματα παιχνιδιών προσιτά και σε κοινό που δεν έχει ιδιαίτερη ενασχόληση με το συγκεκριμένο μέσο .

1 Walz, S. P. (2010). *Toward A Ludic Architecture: The Space Of Play And Games*. Zurich: ETC Press., σελ. 133

2 *Ibid.*, σελ 136

3 Aarseth, E. (2007). *Allegories Of Space*. Στο S. W. Friedrich von Borries, *Space Time Play* (σσ. 44-47). Basel, Boston, Berlin: Birkhauser.

Η λογική που θα εξεταστούν τα παραπάνω Ludic Architectures ακολουθεί την εξής πορεία. Πρώτα θα γίνει αναφορά στα χαρακτηριστικά και τις ποιότητες που έχουν στον αληθινό κόσμο. Στην συνέχεια θα αναλυθεί ο τρόπος που πραγματεύονται αυτά τα χαρακτηριστικά συγκεκριμένα videogames με σκοπό να καταστεί σαφές πώς διαφοροποιούνται από τα αληθινά ανάλογά τους. Τέλος, με βάση τις διαφοροποιήσεις αυτές, θα γίνει αναφορά στα Spatial Modalities του κάθε videogame και σε ποιες κατηγορίες από αυτές που έχουν αναλυθεί στο δεύτερο κεφάλαιο μπορούν να ενταχθούν. Αυτή η κατηγοριοποίηση δεν έχει σκοπό να τονίσει ποια modalities υπερισχύουν κάθε φορά έναντι των άλλων αλλά να αποκαλύψει μία σχέση αίτιου – αποτελέσματος σχετικά με την διαφοροποίηση των χώρων από τα αληθινά ανάλογά τους και τις κατηγοριοποιήσεις που κάθε φορά προκύπτουν.

3.2 Λαβύρινθος

Σύμφωνα με τον Eco, υπάρχουν τρία είδη λαβυρίνθων:

1. ο γραμμικός λαβύρινθος, που αποτελείται από ένα μονοπάτι
2. ο λαβύρινθος (maze στα αγγλικά – δεν υπάρχει ικανοποιητική ελληνική μετάφραση) που αποτελείται από διακλαδώσεις, και αποδίδει πολλαπλά μονοπάτια
3. το δίκτυο ή ρίζωμα στο οποίο κάθε σημείο μπορεί να συνδεθεί με κάθε άλλο σημείο.^[4]

Στην παρούσα εργασία θα εξετασθούν τα δύο πρώτα είδη. Ιδωμένοι από αρχιτεκτονική σκοπιά, οι λαβύρινθοι είναι «κλειστοί χώροι προς προσπέλαση. Ο βασικός τους ρόλος είναι να καθυστερήσουν τον περιπλανώμενο να μεταβεί από το σημείο Α στο σημείο Β.»^[5] Ο Nitsche παρατηρεί ότι σε έναν κλασσικό

4 Eco, U. (1984). *Semiotics And The Philosophy Of Language*. London: Macmillan.

5 Fernandez-Vara, C. (2007). *Labyrinth and Maze. Video Game Navigation Challenges*. Στο S. P. Friedrich von Borries, *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (σσ. 74-77). Basel: Birkhauser Publishing., σελ. 74

αρχιτεκτονικό λαβύρινθο, οι οπτικές ιδιότητες που σχετίζονται με το σχήμα, το μέγεθος, το χρώμα την θέση και τον προσανατολισμό χρησιμοποιούνται με μία μονότονη επαναληπτικότητα χωρίς να διαφοροποιούνται.^[6] Εκεί, σύμφωνα με τον Nitsche, έγκειται η δυσκολία στην περιήγηση σε έναν λαβύρινθο. Ο Walz έχει μία πιο φαινομενολογική προσέγγιση όταν αντιμετωπίζει τον λαβύρινθο σαν εν δυνάμει play-ground και τονίζει ότι τα βασικά χαρακτηριστικά του λαβυρίνθου είναι «ο περιορισμός, ο εγκλεισμός, τα εμπόδια ή τεστ ικανοτήτων, και πάνω από όλα, η εξερεύνηση.»^[7] Καταλήγει διαχωρίζοντας λαβύρινθο και maze, λέγοντας πως η πρώτη περίπτωση αποτελεί «μία χωρική συσκευή που δημιουργεί γραμμικές εμπειρίες που εμπεριέχουν κάποιο βαθμό αποπροσανατολισμού αλλά δεν απαιτούν από τον παίκτη πληθώρα αποφάσεων για να προχωρήσει στο παιχνίδι, [...] ενώ ο maze είναι ένας χώρος για μη γραμμικές εμπειρίες και έχει ως βασικό κομμάτι του παιχνιδιού την λήψη αποφάσεων με βάση τον χώρο.»^[8] Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι για τον Nitsche, ο λαβύρινθος παραμένει σε κάθε περίπτωση Evocative Space καθώς λόγω των ιδιοτήτων του, ο περιπλανώμενος ξέρει από πριν ότι θα πρέπει να έρθει αντιμέτωπος με προβλήματα προσανατολισμού.

6 Nitsche, M. (2008). *Video Game Space. Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. London, England: The MIT Press., σελ 182

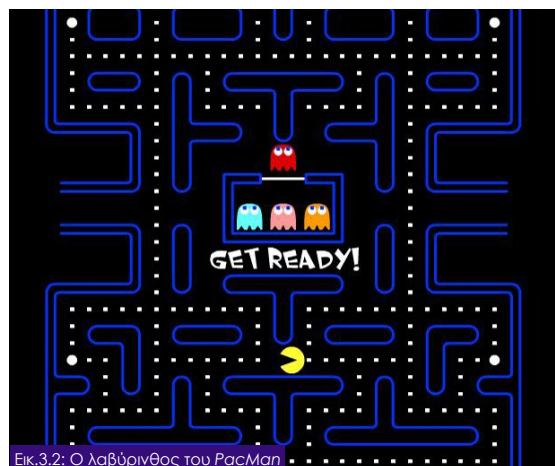
7 Walz, S. P. (2010). *Toward A Ludic Architecture: The Space Of Play and Games*. Zurich: ETC Press., σελ 191

8 *Ibid.*, 193

3.2.1 DOOM VS PACMAN



Εικ.3.1: Ο λαβύρινθος του DOOM



Εικ.3.2: Ο λαβύρινθος του PacMan

Ο Nitsche παρατηρεί ότι «επειδή οι χώροι των videogames εξαρτώνται από την θέση της κάμερας, η αναγνωρισιμότητα του κάθε λαβυρίνθου εξαρτάται επίσης από το πώς δουλεύει η κάμερα.»^[9] Το videogame DOOM (GT Interactive, 1993) (Εικ.3.1) είναι ένα παιχνίδι που ανήκει στην κατηγορία των first-person shooter. Αυτό σημαίνει ότι η κάμερα ταυτίζεται με το οπτικό πεδίο του παίκτη. Το DOOM λαμβάνει χώρα εξ ολοκλήρου σε έναν λαβύρινθο, όπου ο παίκτης καλείται να προσπελάσει, ερχόμενος παράλληλα αντιμέτωπος με διάφορους τερατόμορφους αντιπάλους που πρέπει να “σκοτώσει” με τα ψηφιακά του όπλα. Ο παίκτης τοποθετείται στο εσωτερικό του Λαβυρίνθου και τον ανακαλύπτει τμήμα – τμήμα, ενώ ποτέ δεν αντιλαμβάνεται την συνολική διάταξη του οικοδομήματος. Η πορεία του παίκτη συνδέεται με την περιπλάνηση και την εξερεύνηση αλλά δεν επηρεάζει τον ψηφιακό κόσμο. Αυτό μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το Narrative Modality του παιχνιδιού ακολουθεί Internal – Exploratory Interactivity. Αν η κάμερα ήταν σε μία θέση που αποκάλυπτε την διάταξη του λαβυρίνθου, η δομή του παιχνιδιού θα άλλαζε. Αυτό συμβαίνει στο videogame Pac-Man (Atari, 1980) (Εικ.3.2) όπου στην ουσία βλέπουμε μία κατοπική προβολή ενός χώρου που μοιάζει με λαβύρινθο, διατηρώντας τις αρχιτεκτονικές ιδιότητες που αποδίδει ο Nitsche.

9 Nitsche, M. (2008). *Video Game Space. Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. London, England: The MIT Press.

Σε αυτήν την περίπτωση, ο παίκτης, παρόλο που ταυτίζεται με ένα αναταρ στον ψηφιακό κόσμο, αντιλαμβάνεται εξ αρχής την συνολική διάταξη του Λαβυρίνθου. Ενώ στο DOOM ο χώρος του Λαβυρίνθου συνδέεται περισσότερο με την διαδικασία της περιήγησης στο PacMan αποδίδεται περισσότερο σαν ένας διαδραστικός χάρτης. (Εικ.3.3) Σκοπός του παίκτη δεν είναι να αποδράσει από την εν λόγω περιοχή αλλά να επισκεφθεί όλα τα τμήματά της όσο πιο γρήγορα γίνεται, μαζεύοντας τα ψηφιακά νομίσματα που βρίσκει στον δρόμο του.



Οι χώροι του DOOM είναι δισδιάστατες εικόνες αποδομένες σε τρισδιάστατη προοπτική. Αυτή η αρκετά –ειδικά για τα δεδομένα της εποχής– αναπαραστατική απεικόνιση δίνει την εντύπωση ενός τρισδιάστατου λαβυρίνθου. Το γεγονός ότι ο παίκτης βρίσκεται μέσα στον Λαβύρινθο δεν του επιτρέπει να αντιληφθεί την πραγματική δομή του χώρου. Αυτό σημαίνει ότι παρόλο που ο χώρος δίνει την εντύπωση Λαβυρίνθου στον παίκτη, στην ουσία είναι σχεδιασμένος σαν ένας «αναδιπλούμενος δρόμος όπου υπάρχει στην ουσία ένας μόνο δρόμος να πάει κανείς.»^[10] Από την άλλη, η McGregor παρατηρεί για τον χώρο του PacMan ότι «αποτελείται από γραμμές σε μία μαύρη οθόνη χωρίς υλικότητα ή βάθος. Μοιάζει περισσότερο με ένα ηλεκτρικό κύκλωμα παρά με λαβύρινθο.»^[11] Είναι σαφές ότι ως προς τα αναπαραστατικά τους στοιχεία, το PacMan παρουσιάζει έναν σαφώς πιο αφαιρετικό χώρο από το DOOM αποδίδοντας στον παίκτη έναν χώρο που μόνο διαγραμματικά μοιάζει με λαβύρινθο. (Εικ.3.4)

10 Gunzel S., *Video Game Spaces As Architectural Metaphors*, σελ.10

11 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales., σελ 112



Εικ.3.4: Η διαφορά στην αναπαράσταση στα δύο παιχνίδια

Σχετικά με το Rule Modality, παρατηρούμε ότι οι “ψηφιακοί λαβύρινθοι” των δύο παιχνιδιών χρησιμοποιούνται με αρκετά διαφορετικούς τρόπους. Στην περίπτωση του DOOM, η προοπτική πρώτου προσώπου που αποδίδεται στον παίκτη έχει ως αποτέλεσμα όλες οι φαινομενολογικές ποιότητες του Walz να είναι παρούσες. Η έννοια του περιορισμού, του εγκλεισμού και της εξερεύνησης είναι βασικά στοιχεία που ο παίκτης αντιλαμβάνεται καθώς κινείται μέσα στον χώρο του παιχνιδιού. Η δομή του λαβυρίνθου είναι σχεδιασμένη με τέτοιον τρόπο ώστε να καθυστερεί τον παίκτη να φτάσει από το σημείο A στο σημείο B. Υπό αυτήν την έννοια, ο χώρος προβάλλει στον παίκτη προκλήσεις που πρέπει να ξεπεράσει. Εκτός από τις προκλήσεις του χώρου, ο παίκτης πρέπει να αντιπαρέλθει και τις προκλήσεις που του παρουσιάζουν οι ψηφιακοί εχθροί που κατοικούν τον λαβύρινθο. Οπότε ο χώρος του DOOM χαρακτηρίζεται σαν ένα υβρίδιο Challenge και Contested Space. Αυτά τα διαφορετικά Spatial Practices διαδέχονται το ένα το άλλο ανάλογα με το σημείο που βρίσκεται κάθε φορά ο παίκτης. Αυτό που δίνει σημασία όμως σε αυτήν την διαφοροποίηση είναι η συνολική δομή του λαβυρίνθου που παρουσιάζει στον παίκτη μία αλληλουχία χώρων, τοποθετώντας παραθετικά στενούς διαδρόμους με μεγαλύτερα πλατώματα. Με άλλα λόγια, αν αφαιρούσαμε από τον χώρο του DOOM τα κατακόρυφα στοιχεία του λαβυρίνθου θα αλλάζαμε σε μεγάλο βαθμό τόσο την όψη αλλά και τον τρόπο που χρησιμοποιείται ο χώρος από τον παίκτη, μετατρέποντας ολόκληρο το gamespace σε μία αρένα. (Εικ.:3.5-3.6)

Αντίθετα, ο χώρος του PacMan χρησιμοποιείται από τον παίκτη σαν ένας χώρος γρήγορων αποφάσεων. Η έννοια του εγκλεισμού και της εξερεύνησης απουσιάζουν, καθώς λόγω της κάμερας ο παίκτης γνωρίζει εξ αρχής όλα τα σημεία του λαβυρίνθου. Ο Nitsche παρατηρεί ότι «σε έναν λαβύρινθο που παρουσιάζεται σε κατοπική προβολή, δεν υπάρχουν “εκπλήξεις” να περιμένουν

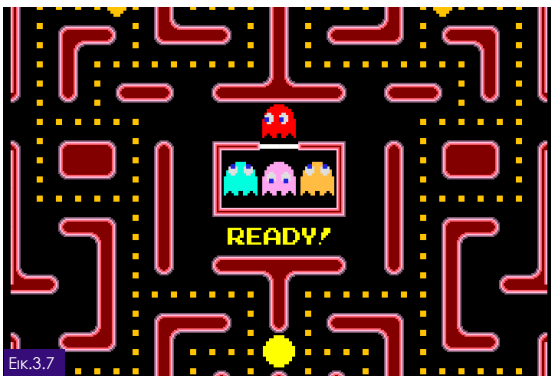
τον παίκτη πίσω από τιςγωνίες. Η παρουσίαση μίας δεξιότητας κυριαρχεί σε σχέση μίας λιγότερης προβλεπόμενης εξερεύνησης του χώρου.»^[12] Αυτό που έχει σημασία για τον παίκτη είναι να συλλέξει όλα τα νομίσματα προσπαθώντας παράλληλα να μην έρθει σε επαφή με τα υπόλοιπα όντα που κατοικούν τον λαβύρινθο και είναι προγραμματισμένα να τον ακολουθούν. Ως εκ τούτου, ο χώρος του PacMan έχει πολύ εντονότερα στοιχεία Contested Space με βάση τον τρόπο που χρησιμοποιείται από τον παίκτη. Όπως παρατηρεί και ο Gunzel, «στην περίπτωση του Pac-Man, ο παίκτης δεν χρειάζεται να αντιμετωπίσει το πρόβλημα του προσανατολισμού, καθώς σκοπός του παιχνιδιού δεν είναι να φύγει από τον λαβύρινθο, αλλά να επισκεφθεί όλα τα σημεία του.»^[13] Συγκεκριμένα, όπως και σε μία αρένα, αν αφαιρούσαμε από τον χώρο του PacMan τους εχθρούς τότε ο παίκτης δεν θα είχε τίποτα να κάνει.(Εικ.3.7-3.8)



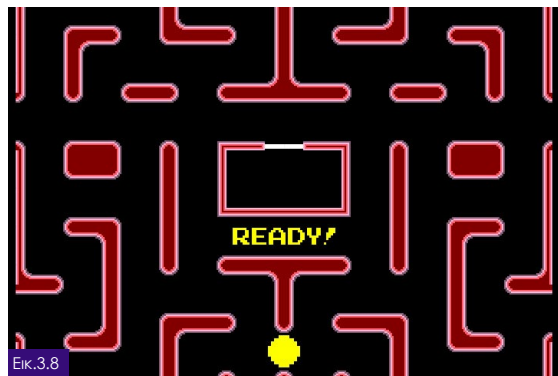
Εικ.3.5



Εικ.3.6



Εικ.3.7



Εικ.3.8

12 Nitsche, M. (2008). *Video Game Space. Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. London, England: The MIT Press.

13 Gunzel S., *Video Game Spaces As Architectural Metaphors*, σελ. 10

Συγκρίνοντας τους χώρους των δύο παιχνιδιών, παρατηρούμε ότι το Rule Modality κάθε χώρου έχει άμεση σχέση με την θέση της κάμερας. Σε ένα αρχιτεκτονικό υπόβαθρο όπως ο Λαβύρινθος, η θέση της κάμερας του παίκτη έχει πολύ βασικό ρόλο, όπως σημειώνει και ο Nietzsche. Αυτή η διαφοροποίηση είναι που έχει καταλυτική επιρροή στις διαφορετικές χωρικές πρακτικές των δύο videogames και σε μεγάλο βαθμό καθορίζει το gameplay. Η διαφορά στις αναπαραστατικές τους ποιότητες δεν συνδέεται τόσο πολύ με τα άλλα δύο Modalities, καθώς αν ο χώρος του PacMan αποδίδονταν με περισσότερο αναπαραστατικά στοιχεία (υλικότητα, βάθος, επιμέρους λεπτομέρειες), λίγη επίπτωση θα είχε στον τρόπο που θα χρησιμοποιούταν από τον παίκτη. Αντίστοιχα, στους χώρους του DOOM, η διαφοροποίηση των επιμέρους αρχιτεκτονικών στοιχείων σε μικρό βαθμό επηρεάζει τον τρόπο που ο παίκτης χρησιμοποιεί τον χώρο. Αν ένας τοίχος αποδιδόταν σαν μεταλλικός ή ξύλινος, λίγη σημασία θα είχε: σημασία έχει ότι εμποδίζουν το οπτικό πεδίο του παίκτη.

3.3 Κάστρο

Ο Walz θεωρεί ότι όταν τα παιχνίδια – φανερά ή υπαινικτικά – ενσωματώνουν το αρχέτυπο του κάστρου, μπορεί να εννοηθεί ότι η δραστηριότητα του παιχνιδιού θα κινείται γύρω από κάποιου είδους σύγκρουση μεταξύ αντίπαλων ομάδων. Θεωρεί επίσης, ότι το κάστρο έχει κάποιες εγγενείς παιγνιώδεις (ludic στο πρωτότυπο) ποιότητες που το καθιστούν χρήσιμο εργαλείο για τους game designers. Οι τελευταίοι, συχνά αναπαράγουν αυτές τις ποιότητες ή χρησιμοποιούν την εικόνα του κάστρου για να αποδώσουν στον παίκτη την πληροφορία που χρειάζεται. Σύμφωνα με τον Walz οι ποιότητες του κάστρου σαν Ludic Architecture είναι οι εξής:

1. «Το κάστρο λόγω της κλίμακάς του, προκαλεί θαυμασμό και εκφράζει δύναμη, όχι μόνο στους εισβολείς αλλά και στους πληθυσμούς που ζουν κοντά του, τους οποίους και ελέγχει.»^[14]

2. Παρόλο που το κάστρο έχει πολλές διαφορετικές πλευρές, «είναι πάντα μία έκφραση οχύρωσης και εγκλεισμού και ως εκ τούτου μία είναι μία μορφή στρατιωτικής αρχιτεκτονικής.»^[15]

3. «Τα κάστρα συνήθως είναι οχυρά που τοποθετεί κανείς ή εμπόδια που πρέπει να καταβάλει. Μπορεί να περιστοιχίζονται από τοίχια με μυτερά παλούκια ή να είναι τοποθετημένα πίσω από τάφρους.»^[16] Εδώ τονίζει την δυσκολία που συναντά κάποιος όταν προσπαθεί να προσεγγίσει ένα κάστρο.

4. Τέλος, τονίζει ότι τα κάστρα συχνά έχουν στο εσωτερικό τους «μηχανισμούς διάδρασης».^[17] Σε αυτήν την κατηγορία ο Walz αποδίδει παγίδες, συστήματα συναγερμού και κρυμμένους διαδρόμους, που σκοπό έχουν να κάνουν την περιπλάνηση κάποιου που δεν γνωρίζει το εσωτερικό ιδιαίτερα δύσκολη. Υπό αυτήν την έννοια, το κάστρο μοιράζεται πολλά κοινά με τον λαβύρινθο.

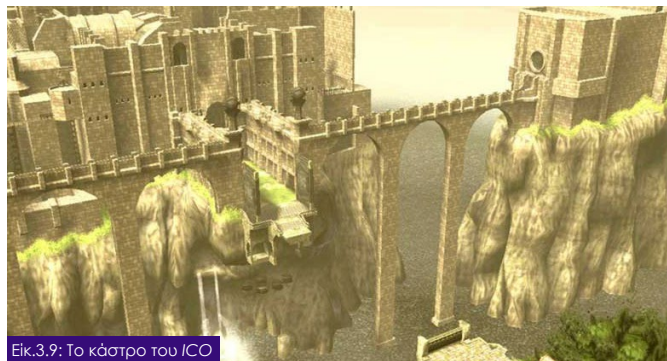
14 Walz, S. P. (2010). *Toward A Ludic Architecture: The Space Of Play and Games*. Zurich: ETC Press., σελ 283

15 *Ibid.*, σελ 284

16 *Ibid.*, σελ 285

17 *Ibid.*, σελ 286

3.3.1 ICO VS Age Of Empires



Εικ.3.9: Το κάστρο του ICO



Εικ.3.10: Τα κάστρα του Age Of Empires

Το videogame ICO (Sony Computer Entertainment, 2001) έχει σχεδιαστεί και είναι εξ ολοκλήρου βασισμένο στην αρχιτεκτονική αλληγορία του κάστρου(Εικ.3.9). Πρόκειται για ένα action-adventure game στο οποίο ο παίκτης ελέγχει ένα αγόρι το οποίο είναι παγιδευμένο σε ένα κάστρο και σκοπός του είναι να ξεπεράσει όλες τις προκλήσεις που προκύπτουν στη πορεία προκειμένου να βρει την έξοδο. Η παραπάνω παρατήρηση σε συνδυασμό με το γεγονός ότι η περιπλάνηση του παίκτη μέσα στο κάστρο δεν έχει επιπτώσεις στον κόσμο του παιχνιδιού, μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι το ICO ακολουθεί Internal – Exploratory Interactivity.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι, τα συστήματα του παιχνιδιού είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με την αρχιτεκτονική του κάστρου. Σύμφωνα με τον Juuls, «πο ενδιαφέρον σε ένα σύστημα σαν και αυτό, αφορά τη σχέση της αναπαράστασης και των κανόνων για να αποδοθεί ο συνδυασμός του material.»^[18] Το ICO αποτελεί ένα παράδειγμα για το πώς το Rule Modality του παιχνιδιού είναι άμεσα συνδεδεμένο με το Representational Modality.Ο χώρος του κάστρου αποδίδεται

18 Juuls, J. (2005). Half-Real, Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: MIT Press., σελ 7

με ιδιαίτερα αναπαραστατικά στοιχεία και είναι ένα τρισδιάστατο κατασκεύασμα που αποτελείται από μία αλληλουχία κλειστών και ανοιχτών χώρων που ο παίκτης επισκέπτεται. Ιδιαίτερη προσοχή έχει δοθεί στην απόδοση της γεωμετρίας και της υλικότητας των όγκων, ενώ τα επιμέρους δωμάτια διαφοροποιούνται μεταξύ τους μέσω διαφορετικών χωρικών ποιοτήτων. Ο χώρος του ICO, έχει άμεση σχέση με αυτό που η McGregor ονομάζει εμπειρικός χώρος καθώς ο παίκτης μέσω του avatar που ελέγχει, εμπλέκεται χωρικά με το οικοδόμημα. (Εικ.3.11) Οι εμπειρικοί χώροι, αναφέρει, «παράγονται σαν ένα οικοδόμημα μέσα στο οποίο ο παίκτης εμβυθίζεται και αποδίδουν την αρχιτεκτονική σαν ένα δοχείο που δίνει μεγάλη σημασία στον τρόπο που τα κτήρια και οι δομές του εδάφους εμπεριέχουν και αποδίδουν χώρο.»^[19]



Εικ.3.11: ICO: Το κάστρο ως εμπειρικός χώρος

Το αγόρι που ελέγχει ο παίκτης έρχεται αντιμέτωπο με τις χωρικές προκλήσεις που εμπεριέχει η αρχιτεκτονική του κάστρου και πρέπει να προβεί σε συγκεκριμένες ενέργειες προκειμένου να τις ξεπεράσει. Οπότε ο χώρος του ICO είναι στην ουσία ένας Challenge Space, δηλαδή, όπως παρατηρεί ο Davidson, «ένα τεράστιο χωρικό παζλ από το οποίο ο παίκτης πρέπει να αποδράσει σκαρφαλώνοντας, κάνοντας άλματα, τραβώντας μοχλούς και σπρώχνοντας κιβώτια.»^[20] Το οικοδόμημα, στα μάτια του παίκτη, αποτελείται από διακριτά σημεία και γεωμετρίες τα οποία πρέπει να συνδυάσει με τις κατάλληλες ενέργειες για να φτάσει στο σημείο που θέλει. (Εικ.10) Η υψηλή αναπαραστατικότητα αυτών των στοιχείων είναι μεγάλης σημασίας στον βαθμό που επικοινωνεί στον παίκτη πώς λειτουργεί το κάθε τμήμα του gamespace.

Το ICO χρησιμοποιεί ως βασικό στοιχείο του gameplay τα στοιχεία του

19 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales., σελ138

20 Davidson, D. (2008). *ICO. Holding Hands In A Castle*. Στο S. P. Friedrich Von Borries, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism : The Next Level* (σσ. 54-55). Basel: Birkhauser Publishing.

εγκλεισμού και των εμποδίων που παρατηρεί ο Walz για να αποδώσει τους χώρους του. Το κάστρο είναι στην ουσία μία φυλακή από την οποία ο παίκτης πρέπει να δραπέτεύσει.



Από την άλλη, στη σειρά videogame Age Of Empires(Ensemble Studios, Big Huge Games, Robot Entertainment, 1997-2007) το κάστρο χρησιμοποιείται με έναν τελείως διαφορετικό τρόπο. Πρόκειται για real – time strategy παιχνίδια όπου ο παίκτης πρέπει να φτιάξει και να οργανώσει τον στρατό του προκειμένου να καταπολεμήσει τον στρατό του αντιπάλου. Αυτό το πετυχαίνει κατασκευάζοντας κτήρια που το καθένα έχει διαφορετικές λειτουργίες σχετικά με την επιβίωση του παίκτη στο πεδίο μάχης. Οι στρατώνες επιτρέπουν στον παίκτη την παραγωγή στρατιωτών, τα λιμάνια την κατασκευή πλοίων και οι οχυρωματικοί πύργοι λειτουργούν σαν μονάδες άμυνας της βάσης του παίκτη. Σε αυτό το πλαίσιο, το κάστρο, είναι ένα ακόμα κτήριο – αντικείμενο που συμπυκνώνει πάνω στο πεδίο μάχης πληροφορίες σχετικές με την ιδιότητά του.

Ο παίκτης έχει μία συνολική εποπτεία ενός χώρου που αποδίδεται σε αξονομετρική προβολή και έχει έντονα χαρακτηριστικά αυτού που η McGregor αποκαλεί συμβολικός χώρος. Όπως παρατηρεί η ίδια, σε αυτές τις περιπτώσεις τα κτήρια κάθονται πάνω στο τοπίο όπως τα ξενοδοχεία σε ένα ταμπλό

Monopoly.^[21] (Εικ.3.13)

Το κάστρο, αποδίδεται σαν ένα αντικείμενο μέσα στον gamespace το οποίο έχει μόνο πρόσοψη και όχι εσωτερικό. Ο λόγος που συμβαίνει αυτό είναι ότι τέτοιου είδους παιχνίδια προωθούν την γρήγορη λήψη αποφάσεων σε σχέση με μία πιο λεπτομερή εξερεύνηση του χώρου. Η McGregor υποστηρίζει ότι «μία περιορισμένη χωρικότητα υποστηρίζει την απλοποίηση και αφήνει τον παίκτη να αφοσιωθεί στο gameplay.»^[22] Άρα συμπεραίνουμε ότι σε τέτοιου είδους παιχνίδια, οι χώροι τους διαμορφώνονται σε μεγάλο βαθμό από το Rule Modality.

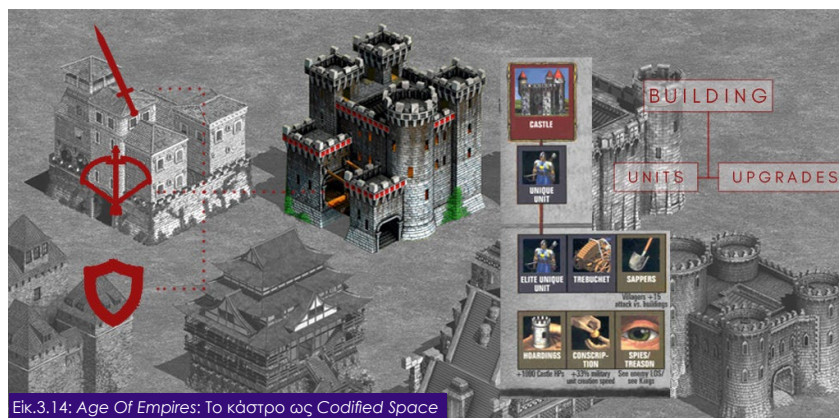


Εικ.3.13: Age Of Empires: Το κάστρο ως συμβολικός χώρος

Το κάστρο σε αυτήν την περίπτωση χρησιμοποιείται από τον παίκτη σαν Codified Space, «όπου η αρχιτεκτονική λειτουργεί σαν ένα μέσο απλοποίησης που συμπυκνώνει περίπλοκα στρώματα πληροφορίας σε ένα κατανοητό σύμβολο.» Στην περίπτωση του Age Of Empires, το κάστρο συμβολίζει την πρόσβαση σε ένα μενού που επιτρέπει στον παίκτη να ισχυροποιήσει την μιλιταριστική δύναμη του στρατού του. Σέρνοντας το ποντίκι του πάνω από το κτήριο αντικείμενο και επιλέγοντάς το, εμφανίζονται κάποιες επιλογές στον παίκτη που σχετίζονται με το gameplay και έχουν να κάνουν ή με την παραγωγή στρατευμάτων ή με την αναβάθμιση κάποιων από τα υπάρχοντα. Το Age Of Empires, άρα, δεν χρησιμοποιεί την αρχιτεκτονική αλληγορία του κάστρου σαν ένα μέσο εγκλεισμού όπως το ICO αλλά δίνει έμφαση στην μιλιταριστική του αρχιτεκτονική και την χρησιμοποιεί σαν σύμβολο για να επικοινωνήσει στον παίκτη πληροφορία. (Εικ.3.14)

21 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales., σελ126

22 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales., σελ133



Συμπερασματικά, τα δύο παιχνίδια που παρουσιάστηκαν ενσωματώνουν την αρχιτεκτονική αλληγορία του κάστρου με διαφορετικούς τρόπους. Βασικός παράγοντας αυτής της διαφοροποίησης είναι το Rule Modality των δύο παιχνιδιών και εν συνεχεία η θέση της κάμερας ή τα αναπαραστατικά χαρακτηριστικά. Το κάστρο στο ICO μεταφέρεται στον παίκτη ως χωρική εμπειρία με κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ενώ στο Age Of Empires ως σύμβολο που συνδέεται με συγκεκριμένες έννοιες που οι άνθρωποι αποδίδουν στον χώρο.

3.4 Πόλη

Στο βιβλίο του *The Image Of The City*, ο Kevin Lynch διερευνά εμπειρικά πώς οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται και φαντάζονται την χωρική πληροφορία καθώς περιπλανούνται στον αστικό χώρο. Παρά το γεγονός ότι εστιάζει σε τρεις πόλεις της Αμερικής, ο Lynch εκπονεί ένα σύστημα από στοιχεία που θεωρεί ότι απαρτίζουν τις περισσότερες πόλεις. Έτσι, δημιουργεί ένα λεξιλόγιο, που αποτελείται από τα παρακάτω στοιχεία:

1. Μονοπάτια (Paths στο πρωτότυπο): Οι δρόμοι, οι πεζόδρομοι, τα σοκάκια, τα κανάλια, και άλλα “αστικά κανάλια” μέσω των οποίων οι άνθρωποι μεταβαίνουν από το ένα σημείο στο άλλο.
2. Άκρες (Edges στο πρωτότυπο): Οι τοίχοι, οι φράκτες, οι ακτές, και άλλα όρια που υπάρχουν «σε σχετικά ευθείες γραμμές» (Walz, 2010) διαχωρίζοντας ή συσχετίζοντας περιοχές.
3. Περιοχές (Districts στο πρωτότυπο): Μεγαλύτερα τμήματα της πόλης, που διαχωρίζονται από τις διαφορετικές ταυτότητές τους (περιοχές κατοικίας, βιομηχανικές περιοχές κ.α.)
4. Κόμβοι (Nodes στο πρωτότυπο): Επίκεντρα/Εστιακά σημεία όπως μεγάλες διασταυρώσεις, πλατείες, σιδηροδρομικοί σταθμοί κ.α.
5. Τοπόσημα (Landmarks στο πρωτότυπο): Άμεσα αναγνωρίσιμα σημεία αναφοράς μέσα στην πόλη (π.χ. ο πύργος του Άιφελ στο Παρίσι).

Ο Walz έχοντας ως αντικείμενο μελέτης την Βενετία, παρατηρεί ότι, ενώ από μακριά είναι πολύ χαρακτηριστική και αναγνωρίσιμη, όταν ένας περιπλανώμενος βρίσκεται σε ένα από τα στενά σοκάκια της, η πόλη «είναι ένας ενθουσιαστικός λαβύρινθος. Ως αστική εμπειρία, ο λαβύρινθος της Βενετίας, είναι αποδεκτός επειδή σε κάθε στροφή υπάρχει πάντα κάτι καινούργιο για να θαυμάσει κανείς.»^[23] Καταλήγει θεωρώντας την Βενετία την απόλυτη αστική play-ground, καθώς λόγω της μορφής της προβάλλει στον επισκέπτη πολλές και διαφορετικές προκλήσεις.

23 Walz, S. P. (2010). *Toward A Ludic Architecture, The Space Of Play And Games*. Zurich: ETC Press., σελ 292

3.4.1 Assassin's Creed VS SimCity

Ο Bonner τονίζει ότι «οι πόλεις και οι αρχιτεκτονικές τους βρίσκονται όλο και περισσότερο στο επίκεντρο του game design»^[24] και το εξηγεί μέσω του γεγονότος ότι η ατμόσφαιρα των πόλεων και οι χωρικές προκλήσεις τους είναι ιδανικό υπόβαθρο για να δημιουργήσουν στους παίκτες μη γραμμικές εμπειρίες και έτσι να αντικαταστήσουν την γραμμική αφήγηση των “παραδοσιακότερων” videogames. Η σειρά παιχνιδιών Assassin's Creed λαμβάνει χώρα σε διαφορετικές πόλεις του κόσμου ανάλογα με το ιστορικό πλαίσιο. Για παράδειγμα, το Assassin's Creed II (Ubisoft, 2009) εκτυλίσσεται στην Αναγεννησιακή Ιταλία και στις πόλεις της Βενετίας, της Φλωρεντίας και της Ρώμης, ενώ το Assassin's Creed Unity (Ubisoft Montreal, 2014) εκτυλίσσεται στο Παρίσι κατά την διάρκεια της Γαλλικής Επανάστασης. Αυτά τα videogames ανήκουν στην κατηγορία των open-world games παρουσιάζοντας στον παίκτη έναν χάρτη και αφήνοντάς τον σε μεγάλο βαθμό ελεύθερο να περιπλανηθεί σε αυτόν, χωρίς απαραίτητα να πρέπει να ακολουθήσει μία γραμμική πορεία γεγονότων. Αυτά τα παιχνίδια στηρίζουν την ύπαρξή τους σε μεγάλο βαθμό στην “λειτουργία” της ελεύθερης εξερεύνησης. Ο παίκτης μέσω του avatar που καθοδηγεί εμπλέκεται σε μία μάχη ανάμεσα σε δύο οργανώσεις και αναλαμβάνει την διεκπεραίωση αποστολών που είναι διεσπαρμένες μέσα στην πόλη.

Ο λόγος που επελέγη η συγκεκριμένη σειρά παιχνιδιών είναι ότι αποτελούν ένα καλό παράδειγμα του πώς το Narrative Modality μπορεί να επηρεάσει τον gamespace. Τα παιχνίδια Assassin's Creed ενσωματώνουν αυτό που ο Jenkins ονομάζει Evocative Spaces, όρο στον οποίο αναφερθήκαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο. Υπό αυτήν την έννοια, οι χώροι του Assassin's Creed δεν έχουν σκοπό να πούνε μία καινούργια ιστορία αλλά στηρίζονται σε υπάρχουσες τυπολογίες θεμάτων για να καθορίσουν το αφηγηματικό πλαίσιο του παιχνιδιού.^[25] Τα μονοπάτια, δηλαδή οι δρόμοι τα στενά και τα σοκάκια της πόλης αποπνέουν με μεγάλη ακρίβεια την ατμόσφαιρα κάθε περιοχής, και δίνουν την ψευδαίσθηση ότι είναι γεμάτα ζωή. Ο παίκτης δεν χρειάζεται να έχει επισκεφθεί την Αναγεννησιακή Φλωρεντία για να μπορέσει να πλοηγηθεί στον χώρο του παιχνιδιού, αρκεί να έχει μία αμυδρή εντύπωση για την εν λόγω χρονική περίοδο. Οι χώροι του παιχνιδιού

24 Bonner, M. (2015). The Philosophy Of Computer Games Conference. *Ambiguous Play Pattern: A Philosophical Approach To The Prospect-Refuge Theory*. Berlin., σελ.1

25 Jenkins, H. *Game Design As Narrative Architecture*, σελ.6

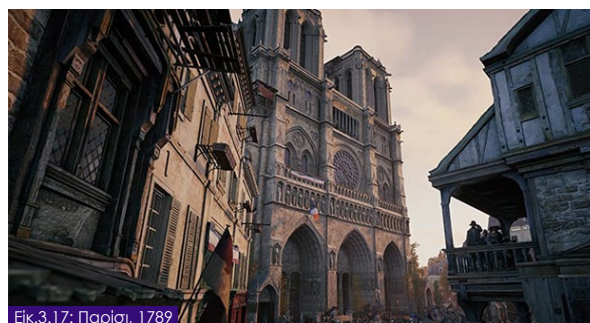
λειτουργούν σαν “ενισχυτές” αυτής της εντύπωσης για να αναπτύξει το παιχνίδι το δικό του αφηγηματικό πλαίσιο. (Εικ.3.15-3.17)



Εικ.3.15: Φλωρεντία, 1512



Εικ.3.16: Λονδίνο, 1868



Εικ.3.17: Παρίσι, 1789

Η πόλη στο Assassin's Creed είναι ένας έντονα αναπαραστατικός τρισδιάστατος χώρος. Η έμφαση στην λεπτομέρεια διαπερνά όλες τις κλίμακες από αυτήν της πόλης μέχρι αυτήν των κτηρίων, με μεγάλη προσοχή να έχει δοθεί στην απόδοση των όψεων και της υλικότητας αυτών. Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία και ρεύματα κάθε εποχής που υποτίθεται ότι αναβιώνει κάθε παιχνίδι έχουν περάσει στον ψηφιακό κόσμο σε μεγάλο βαθμό. Ειδικά τα χαρακτηριστικότερα κτήρια κάθε πόλης μοιάζουν με πιστές ψηφιακές αναπαραστάσεις των αληθινών. Ο Bonner παρατηρεί ότι «στο Assassin's Creed Unity, που λαμβάνει χώρα στο Παρίσι της Γαλλικής Επανάστασης, το πιο χαρακτηριστικό κομμάτι της πόλης είναι το Ile de la Cite. Περιλαμβάνει ένα πυκνό δίκτυο από Τοπόσημα, και δημόσιους χώρους,

όπως την Notre Dame, την Place Dauphine, το Palais de la Cite και όυτ ο καθεξής.»^[26] Αυτού του είδους η αναπαράσταση αποτυπώνει την προσπάθεια των game designers να αποδώσουν την πόλη σαν έναν ακόμα χαρακτήρα του παιχνιδιού, πιο σημαντικό και από τους ανθρώπινους.^[27]

ο παίκτης αντιλαμβάνεται όλα αυτά τα χαρακτηριστικά της πόλης σαν ένας χαρακτήρας ανάμεσα στους υπόλοιπους του παιχνιδιού. Η ταυτοποίησή του με ένα αναταρ σε προοπτική τρίτου προσώπου τον καθιστά τμήμα του κόσμου του gamespace. (Εικ.3.18) Η διαφορά με παιχνίδια όπως το ICO, έγκειται στο γεγονός ότι οι πράξεις του παίκτη έχουν επίπτωση στον ψηφιακό κόσμο του παιχνιδιού. Όταν ο παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι, οι περιοχές της πόλης είναι υπό την κατοχή του αντιπάλου. Με την περιπλάνηση στην πόλη, δίνονται ευκαιρίες στον παίκτη να απελευθερώσει αυτές τις περιοχές μέσα από συγκεκριμένες ενέργειες. Είναι στο χέρι του παίκτη αν στο τέλος του παιχνιδιού οι περιοχές του Παρισιού θα είναι απελευθερωμένες ή υπό κατοχή. Η παραπάνω παρατήρηση κατηγοριοποιεί το Narrative Modality του παιχνιδιού ως Internal – Ontological Interactivity.



Εικ.3.18

Σχετικά με το πώς χρησιμοποιείται η πόλη του Assassin's Creed Unity από τον παίκτη μπορούμε να παρατηρήσουμε τα εξής. Αυτό που θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε ως Challenge Space διάσταση του gamespace, σχετίζεται, σύμφωνα με τον Bonner με το γεγονός ότι «Η ψηφιακή αρχιτεκτονική της πόλης λειτουργεί σαν ένα σύνολο από σημεία προσπέλασης και κατακόρυφου σκαρφαλώματος.»^[28] (Εικ.3.19-3.21) Με τρόπο παρόμοιο με αυτόν που παρουσιάστηκε στο ICO, ο παίκτης συνδυάζει στοιχεία των όψεων των κτηρίων με

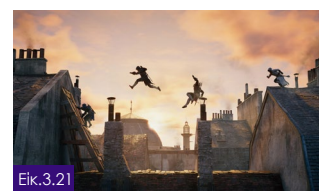
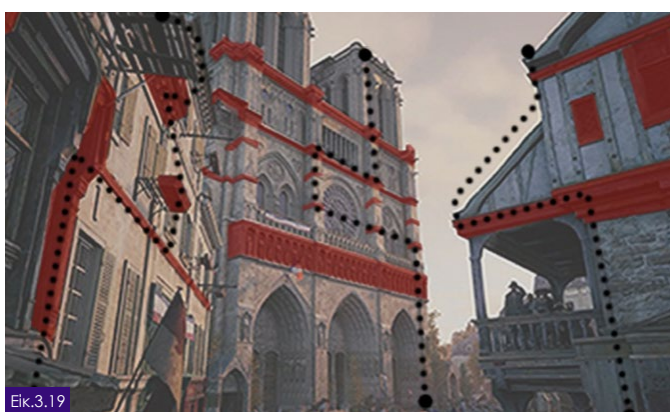
26 Bonner, M. (2015). The Philosophy Of Computer Games Conference. *Ambiguous Play Pattern: A Philosophical Approach To The Prospect-Refuge Theory*. Berlin., σελ.10

27 Zeller O. (2012). *Doing entire Worlds*. Viktor Antonov reveals his motivations as a designer of fictional worlds. In MARK. Another Architecture, No. 40, October/November, 168-175.

28 Bonner, M. (2015). The Philosophy Of Computer Games Conference. *Ambiguous Play Pattern: A Philosophical Approach To The Prospect-Refuge Theory*. Berlin., σελ. 4

σκοπό να μεταβεί στις οροφές τους, κάτι που γίνεται αρκετά συχνά. Ο λόγος που γίνεται αρκετά συχνά σχετίζεται με το γεγονός ότι μεγάλο κομμάτι του gameplay περιστρέφεται γύρω από το πώς ο παίκτης θα αποφύγει τα στρατεύματα των εχθρών που περιφέρονται στην πόλη.

Αυτό μας οδηγεί στον δεύτερο τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιείται η πόλη στο Assassin's Creed, δηλαδή σαν ένα Contested Space, μία αρένα όπου ο παίκτης αντιμάχεται τις περιπόλους που βρίσκονται στα σοκάκια και τις πλατείες. Σε αυτές τις περιπτώσεις, η πόλη από πρωταγωνιστής μετατρέπεται σε σκηνικό όπου λαμβάνει χώρα η μάχη.



Τέλος, αξίζει να αναφερθούμε στα Nodal Spaces του παιχνιδιού. Το Assassin's Creed, όπως προαναφέρθηκε, είναι ένα open-world game, δηλαδή ο παίκτης είναι ελεύθερος να περιπλανηθεί στον χώρο της εκάστοτε πόλης. Κατά την διάρκεια της περιπλάνησής του, συναντάει συγκεκριμένα κτήρια που έχουν διαφορετική σημασία από τα υπόλοιπα. Αυτά τα κτήρια σε μεγάλο βαθμό οργανώνουν τις κινήσεις του παίκτη και αποδίδουν δομή στον χώρο του παιχνιδιού μέσα από τις λειτουργίες τους. Ο παίκτης μπορεί να επισκεφθεί μαγαζιά για να ενισχύσει τον οπλισμό του ή να αλλάξει ενδυμασίες και πανδοχεία για να λάβει μέρος σε επιτραπέζια παιχνίδια. Τα τοπόσημα των πόλεων λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο, αφού μόλις ο παίκτης ανεβεί στην κορυφή τους, με το πάτημα ενός κουμπιού, αποκαλύπτει πληροφορίες σχετικά δραστηριότητες που είναι διαθέσιμες μέσα στην πόλη. Τα Nodal Spaces στο Assassin's Creed αποδίδουν δομή στον χώρο και δίνουν χωρική έννοια στις διαφορετικές ενέργειες του παίκτη, όπως στην κανονική ζωή.(Εικ.:())

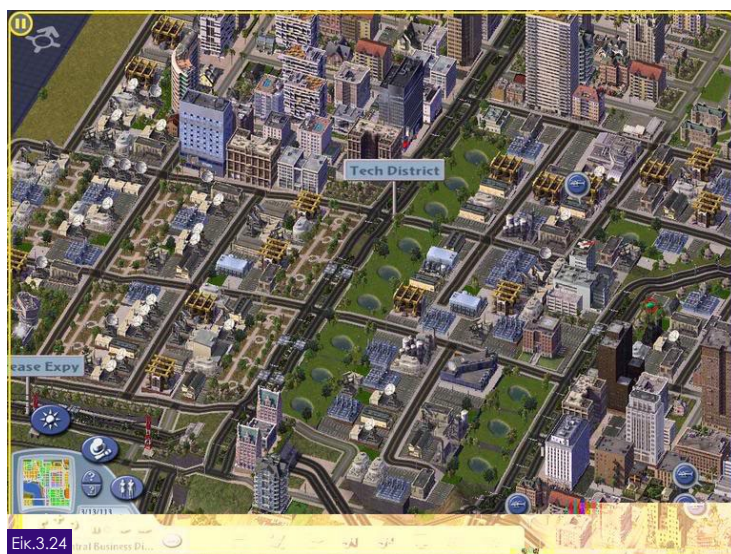
Από την άλλη, στο videogame SimCity, ο παίκτης δημιουργεί ο ίδιος την πόλη. Το SimCity ανήκει στην κατηγορία των simulation games. Αυτά τα παιχνίδια δεν ασχολούνται με την δράση ή την εξερεύνηση, αλλά μοντελοποιούν ένα σύστημα το οποίο δέχεται inputs και outputs.^[29] Στο συγκεκριμένο παιχνίδι το σύστημα αυτό είναι η πόλη. Επίσης, στο SimCity, ο παίκτης δεν ταυτίζεται με κάποιο avatar αλλά αναλαμβάνει τον ρόλο ενός «εξωτερικού ρυθμιστή». Σκοπός του παιχνιδιού είναι να κατασκευάσει ο παίκτης μία πόλη που να είναι βιώσιμη, λειτουργική και να μην χρεοκοπήσει. Μεγάλη σημασία έχει η επιλογή της κατάλληλης περιοχής. (Εικ.3.22) οι κλιματικές συνθήκες, το ανάγλυφο και η σχετικά ορθολογική διανομή των προς κτίσιμο περιοχών. Η παραπάνω παρατήρηση μας οδηγεί στο συμπέρασμα ότι σε παιχνίδια σαν το SimCity, ο παίκτης διαμορφώνει σε μεγάλο βαθμό ο ίδιος το αφηγηματικό πλαίσιο, επηρεάζοντας ένα περιβάλλον. Οπότε, το Narrative Modality τέτοιων παιχνιδιών ακολουθεί External - Ontological Interactivity. Ο παίκτης κατασκευάζει την δικιά του πόλη όπου και όπως ο ίδιος επιθυμεί.



Εικ.3.23: SimCity: Περιοχές που ο παίκτης μπορεί να κατασκευάσει την πόλη

Ο χώρος του SimCity έχει πολλά κοινά με αυτό που η McGregor ονομάζει "συμβολικός χώρος", δηλαδή τοπία και κτήρια με τα οποία ο παίκτης δεν εμπλέκεται χωρικά. Αυτοί οι χώροι δεν είναι κατασκευασμένοι με σκοπό να εμβυθίσουν τον παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού, αντιθέτως μοναδικός τους σκοπός είναι να παρέχουν στον παίκτη όσο περισσότερη πληροφορία γίνεται στον μικρότερο χρονικό διάστημα. Τα κτήρια δεν έχουν εσωτερικό, και στην ουσία είναι τρισδιάστατες "ταμπέλες". Η λεπτομέρεια που αποδίδονται τα επιμέρους αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά φτάνει μέχρι το σημείο στο οποίο να είναι επαρκής για να επικοινωνήσει την λειτουργία κάθε κτηρίου. (Εικ.3.24)

29 Thomas, D. (2007). *SimCity: Simulating Nothing*. Στο S. P. Friedrich Von Borries, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (σσ. 210-211). Basel, Switzerland.



Η πόλη του SimCity, χρησιμοποιείται κυρίως σαν Codified Space. Η McGregor σημειώνει ότι σε τέτοιες περιπτώσεις «η αρχιτεκτονική είναι ένα σύμβολο για κάτι παραπάνω από τον εαυτό της.»^[30] Λειτουργεί, δηλαδή, σαν ένα μέσο για να δώσει χωρική διάσταση σε μη χωρική πληροφορία. Τα τμήματα από τα οποία αποτελείται η πόλη, (δηλαδή τα μονοπάτια, οι άκρες, οι περιοχές, οι κόμβοι και τα τοπία) αναπαριστούν στην ουσία τα εξαρτήματα ενός πολύπλοκου συστήματος όπου το ένα επηρεάζει το άλλο. Σύμφωνα με τον Thomas, το SimCity αναπαριστά το ενδιαφέρον του ανθρώπου «να παρατηρεί και να έχει διάδραση με συστήματα.[...] Επιτρέπει δηλαδή στους παίκτες να δοκιμάσουν θεωρίες και να κατασκευάσουν θεωρητικά μοντέλα ενός κρυμμένου συστήματος.»^[31] Η οπτική “επικάλυψη” αυτού του συστήματος με την έννοια της πόλης, αποδίδει στον παίκτη ένα πλαίσιο αναφοράς και, σε έναν βαθμό, περιορίζει τις δυνατότητες αυτού του συστήματος. Με άλλα λόγια, στο SimCity, η αρχιτεκτονική της πόλης λειτουργεί σαν ένα μέσο απλοποίησης που συγκεντρώνει περίπλοκα στρώματα πληροφορίας σε ένα συγκεκριμένο σημάδι. Εξ ου και η έννοια του Codified Space. Η διαφορά του χώρου του SimCity με αυτόν του Age Of Empires, έγκειται στο γεγονός ότι στο πρώτο τα διαφορετικά τμήματα της πόλης αλληλεπιδρούν και επηρεάζουν το ένα το άλλο ενώ στο δεύτερο όλα τα τμήματα του χώρου “αθροίζονται” για να βοηθήσουν τον παίκτη να επιτύχει έναν σκοπό. Στην περίπτωση του Age Of

30 McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales, σελ. 193

31 Thomas, D. (2007). *SimCity: Simulating Nothing*. Στο S. P. Friedrich Von Borries, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (σσ. 210-211). Basel, Switzerland.

Empires, το κτήριο-αντικείμενο είναι κωδικοποιημένη έννοια, ενώ στην περίπτωση του SimCity, η πόλη λειτουργεί σαν κωδικοποιημένο σύστημα.(Εικ.3.25) Η κατασκευή πολλών δρόμων από τον παίκτη έχει ως αποτέλεσμα την αύξηση των τιμών των ακινήτων που βρίσκονται στην εν λόγω περιοχή αλλά και την αύξηση των επιπέδων μόλυνσης. Το καζίνο ανεβάζει τα χρηματικά έσοδα, αλλά αυξάνει και το ποσοστό της εγκληματικότητας και το υδραγωγείο κάνει χαρούμενους τους κατοίκους αλλά αν τοποθετηθεί σε κακό σημείο έχει αντίθετα αποτελέσματα.



Συμπερασματικά, μέσα από την σύγκριση των δύο συγκεκριμένων videogames και των χώρων που αποδίδουν, παρατηρούμε ότι εκτός από την θέση της κάμερας και του Rule Modality που ενσωματώνουν μεγάλο ρόλο παίζει και το Narrative Modality. Στην περίπτωση του Assassin's Creed, το αφηγηματικό πλαίσιο είναι η κυρίαρχη δύναμη που διαμορφώνει το gamespace καθώς οι πόλεις που αναπαριστώνται είναι αποδωμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να εμβυθίσουν τον παίκτη στο ιστορικό πλαίσιο της εκάστοτε εποχής. Αντίθετα, στην περίπτωση του SimCity, ο παίκτης είναι αποδεσμευμένος από οποιοδήποτε ιστορικό πλαίσιο και δημιουργεί ο ίδιος μία διαφορετική ιστορία κάθε φορά. Για να το επιτύχει αυτό, μεταχειρίζεται όχι απαραίτητα την πόλη καθ' εαυτή αλλά τα συστήματα του παιχνιδιού. Τα εξαρτήματα της πόλης ενημερώνουν τον παίκτη για τις δυνατότητες και τα όρια του εν λόγω συστήματος.

3.5 Συμπεράσματα Τρίτου Κεφαλαίου

Σε αυτό το κεφάλαιο αναλύθηκαν τρία διαφορετικά Ludic Architectures και ο τρόπος που αποδίδονται σε συγκεκριμένα videogames. Σκοπός αυτής της σύγκρισης ήταν να αναδειχθεί ο τρόπος που τα διαφορετικά Spatial Modalities συνεργάζονται και απαρτίζουν αυτό που ονομάζουμε gamespace. Συμπεραίνουμε ότι σε περιπτώσεις που ο παίκτης τοποθετείται μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού, οι αρχιτεκτονικές ποιότητες του κόσμου αυτού προβάλλονται σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό ως εμπόδια για τον παίκτη. Η αποπροσανατολιστική ιδιότητα του Λαβυρίνθου, η μιλιταριστική αρχιτεκτονική του Κάστρου και η πολυπλοκότητα των όψεων μιας Αναγεννησιακής πόλης είναι για τον παίκτη χωρικά παζλ προς επίλυση. Αυτοί οι χώροι συνοδεύονται από έντονα τρισδιάστατα αναπαραστατικά στοιχεία που σκοπό έχουν να τονίσουν τις ποιότητες αυτού του παζλ ή να προβάλλουν ένα -ασαφές σε πρώτη φάση- αφηγηματικό πλαίσιο για τον παίκτη. Σε περιπτώσεις που ο παίκτης τοποθετείται σαν εξωτερικός παράγοντας σε σχέση με τον κόσμο του παιχνιδιού, οι χωρικές ποιότητες του κόσμου του παιχνιδιού παίρνουν μία συμβολική διάσταση και σκοπός τους είναι να επικοινωνήσουν στον παίκτη μέσω των συμβολισμών τους κάποια πληροφορία. Αυτό συμβαίνει επειδή η ταχύτητα εξέλιξης των γεγονότων στα παιχνίδια αυτά δεν επιτρέπει στον χρήστη να εμπλακεί χωρικά με τα κτήρια του παιχνιδιού. Η αρχιτεκτονική σε αυτά τα παιχνίδια λειτουργεί σαν ένα εργαλείο το οποίο ο παίκτης μεταχειρίζεται έχοντας απόλυτη εξουσία πάνω σε αυτό με σκοπό να επιτύχει τον στόχο του. Σε τέτοιου είδους παιχνίδια, το αφηγηματικό πλαίσιο καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τον παίκτη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

exit to windows

Are you sure you want to exit to the desktop?

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

4.1 Αντί Επιλόγου

Τα videogames ξεκίνησαν να αναλύονται σε ακαδημαϊκό επίπεδο τα τελευταία 30 χρόνια. Στην διάρκεια αυτών των ετών δημιουργήθηκαν δύο “σχολές” ανάλυσης, οι Narratologists και οι Ludologists. Η κάθε σχολή αντιμετώπιζε το μέσο μονόπλευρα. Οι Narratologists θεωρούσαν τα videogames ένα ακόμα μέσο για να πει κανείς μία ιστορία, όπως οι ταινίες και τα βιβλία. Ως εκ τούτου, για να τα αναλύσουν, χρησιμοποιούσαν ορολογία που εφαρμόζεται στον κινηματογράφο και την λογοτεχνία, και με αυτό τον τρόπο αδυνατούσαν να συμπεριλάβουν το διαδραστικό στοιχείο που προσφέρουν τα videogames. Οι Ludologists αντιμετώπιζαν τα videogames σαν έναν συνδυασμό συστημάτων που δέχεται inputs και επιστρέφει outputs, σαν ένα είδος προσομοίωσης. Αυτή η προσέγγιση μπορεί να περιγράφει τους υποβόσκοντες κανόνες των συστημάτων που μοντελοποιούν τα videogames, αλλά αδυνατεί να συλλάβει τους τρόπους που αυτά τα συστήματα εμπλουτίζονται από ένα αφηγηματικό πλαίσιο. Την τελευταία δεκαετία έχει γεφυρωθεί αυτή η διαφορά με πολλούς ακαδημαϊκούς να τονίζουν ότι «κυρίαρχο χαρακτηριστικό των videogames είναι η χωρικότητα».

Η έννοια της ετεροτοπίας λειτουργεί σαν μία μεταφορά για να αναγνωρίσουμε το γεγονός ότι ο χώρος των videogames δεν είναι ομοιογενής αλλά αποτελείται από διαφορετικές χωροθετήσεις. Το τριαδικό μοντέλο του Lefebvre, μας βοηθάει να αναγνωρίσουμε αυτές τις χωροθετήσεις σαν spatial modalities. Τα modalities που αντιστοιχούν στις έννοιες perceived και conceived space αναφέρονται στο πνευματικό οικοδόμημα που ο χώρος των videogames προσπαθεί να επικοινωνήσει στον χρήστη. Το τμήμα του gamespace που βλέπουμε στην οθόνη συντίθεται από τα modalities, που είναι το χωρικό αποτύπωμα του πνευματικού οικοδομήματος επάνω σε ένα ενοποιητικό ταμπλό/πλαίσιο”. Το εν λόγω πλαίσιο μπορεί να θεωρηθεί ως μία “αδιαμόρφωτη ετεροτοπία”, ένας “εμβρυικός χώρος” που περιμένει την κατάλληλη πληροφορία για να ενεργοποιηθεί. Αυτή η πληροφορία προκύπτει από το πνευματικό κατασκεύασμα που παρέχουν στον χρήστη τα τμήματα του conceived και perceived space. Η διαφορά της φιλοσοφικής ετεροτοπίας από αυτήν των videogames έγκειται στο γεγονός ότι η πρώτη αποτελείται από χωροθετήσεις που σε μεγάλο βαθμό αναδιαμορφώνονται από την αλληλεπίδρασή της με τον χρήστη, ενώ η δεύτερη είναι στην ουσία ένα τετελεσμένο γεγονός. Η εμβύθιση του παίκτη στην ετεροτοπία των videogames εξαρτάται από το κατά πόσο εκπληρώνεται η “υπόσχεση” που επικοινωνεί στον

παίκτη το χωρικό αποτύπωμα των modalities του perceived και conceived space. Οποιαδήποτε “ασυνέχεια” στο πνευματικό οικοδόμημα που επικοινωνούν τα εν λόγω modalities διακόπτει την εμπύθιση του παίκτη και ακυρώνει την ετεροτοπία. Άρα, εξετάζοντας τα videogames με παρονομαστή το χωρικό αποτύπωμά των spatial modalities που τα απαρτίζουν, μπορούμε όχι μόνο να τα αναλύσουμε με ένα ενοποιητικό πλαίσιο, αλλά παράλληλα και να αξιολογήσουμε κατά πόσο τα το πνευματικό οικοδόμημα που αποδίδουν στον χρήστη μέσω της οθόνης είναι συνεκτικό.

Συμπερασματικά η παρούσα εργασία καταλήγει στο γεγονός ότι η ανάλυση των videogames με παρονομαστή των χώρο που αποδίδουν στον χρήστη είναι ένα ενοποιητικό μοντέλο που συμπεριλαμβάνει και αναδεικνύει όλες εκείνες τις χωρικές ποιότητες που ενυπάρχουν στον gamespace.

Βιβλιογραφία

Aarseth, E. (2007). *Allegories Of Space. The Question Of Spatiality In Videogames*. Στο S. W. Friedrich von Borries, *Space Time Play* (σσ. 44-47). Basel, Boston, Berlin: Birkhauser.

Adams, E. (2002, October 9). *The Role Of Architecture In Videogames*. Ανάκτηση 4 Δεκεμβρίου 2016, από Gamasutra.com: http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm

Adams, E. (2003). *Level Up Conference Proceedings: DIGRA 2003*. Ανάκτηση 12 Οκτωβρίου 2016, από <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.52280.pdf>

Bjork S., Holopainen J. (2005). *Patterns In Game Design*. Hingham, Massachussets: Charles River Media.

Bonner, M. (2015). *Ambiguous Play Pattern: A Philosophical Approach To The Prospect-Refuge Theory*. The Philosophy Of Computer Games Conference, Berlin.

Broadbent, G. (1996). *A Plain Man's Guide To The Theory Of Signs In Architecture*. New York: Princeton Architectural Press.

Caillois, R. (1958). *Man, Play and Games*. Paris: Librairie Gallimard.

Certeau, M. D. (1984). *The Practice Of Everyday Life*. University of California Press.

Ching, F. (1979). *Architecture: Form, Space and Order*. New York: Van Norstand Reinhold.

Davidson, D. (2008). *ICO. Holding Hands In A Castle*. Στο S. P. Friedrich Von Borries, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism : The Next Level* (σσ. 54-55). Basel: Birkhauser Publishing.

Eco, U. (1984). *Semiotics And The Philosophy Of Language*. London: Macmillan.

Fernandez-Vara, C. (2007). *Labyrinth and Maze. Video Game Navigation Challenges*. Στο S. P. Friedrich von Borries, *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (σσ. 74-77). Basel: Birkhauser Publishing.

Foucault, M. (1967, Μάρτιος). *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. στο *Architecture, Mouvement, Continuité*, no. 5 (October 1984): 46–49; μετάφραση από Jay Miskowiec (1986): 22–27.

Frasca, G. (2003). *Simulation Versus Narrative: Introduction to Ludology*. Στο P. B. Wolf, M. J. P., *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

Gunzel, S. (2007). *Video Game Spaces As Architectural Metaphors*.

Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens, A Study Of the Play-Element In Culture*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.

Jarvinen, A. (2002) *Gran Stylissimo : The Audiovisual Elements and Styles in Computer Games* (σσ. 113 - 128). Tampere: Tampere University Press. Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference.

Jenkins, H. (2002). *Game Design As Narrative Architecture*.

Juuls, J. (2005). *Half-Real, Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.

Lynch, K. (1960). *The Image Of The City*. Cambridge, Massachussets and London, England: The MIT Press.

Manovich, L. (2002). *The Language Of New Media*. London, England: The MIT Press.

McGregor, G. L. (2009). *Gamespace: Play & Architecture In Videogames*. University Of New South Wales.

Nitsche, M. (2008). *Video Game Space. Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. London, England: The MIT Press.

Ryan, M. L. (2001, July). *Beyond Myth And Metaphor: The Case Of Narrative In Digital Media*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Saga, M. (2015, October 7). archdaily.com. Ανακτήση May 23, 2016, από <http://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii>

Stockburger, A. (2006). *The Rendered Arena. Modalities Of Space In Video and Computer Games*. London: London University Of The Arts.

Thomas, D. (2007). *SimCity. Simulating Nothing*. Στο S. P. Friedrich Von Borries, *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level* (σσ. 210-211). Basel, Switzerland.

Walz, S. P. (2010). *Toward A Ludic Architecture, The Space Of Play And Games*. Zurich: ETC Press.

Wigley, M. (2007). *Gamespace*. Στο S. P. Friedrich von Borries, *Space Time Play* (σσ. 484-487). Basel, Boston, Berlin.

Wolf, M. J. (2003). *Abstraction In The Video Game*. Στο Mark J.P. Wolf, *The Video Game Theory Reader* (σσ. 47-65).

Παιχνίδια

Adventure, Atari Inc., 1980
Age Of Empires II, Microsoft, 1999
Age Of Empires III, Microsoft, 2005
Assassin's Creed II, Ubisoft, 2018
Assassin's Creed Unity, Ubisoft, 2014
Battlezone, Atari Inc., 1980
Bioshock, 2K Games, 2007
Counter Strike, Valve Corporation, 2000
Dark Age Of Camelot, Vivendi Games, 2001
Dead Space 3, Electronic Arts, 2013
Dear Esther, The Chinese Room, 2012
Dishonored, Bethesda Softworks, 2012
DOOM, GT Interactive, 1993
Everybody's Gone To The Rapture, The Chinese Room, 2015
Fallout 4, Bethesda Softworks, 2015
FIFA 17, Electronic Arts, 2016
For Honor, Ubisoft, 2017
Grand Theft Auto IV, Rockstar Games, 2008
Halo Wars 2, Microsoft, 2017
ICO, Team Ico, 2001
L.A. Noire, Rockstar Games, 2006
Limbo, Playdead, 2010
Lord Of The Rings: Battle For Middle Earth II, Electronic Arts, 2006
Metal Gear Solid V, Konami Productions, 2015
Mirror's Edge, Electronic Arts, 2008
Myst, Broderbund, 1993
Myth, Bungie, 1997
Pacman, Atari Inc., 1980
Pokemon Red, Nintendo, 1998
Pong, Atari Inc., 1972
Portal 2, Valve Corporation, 2011
Prince Of Persia: The Forgotten Sands, Ubisoft, 2010
Prince Of Persia: Warrior Within, Ubisoft, 2004

Sid Meier's Civilization V, 2K Games, 2010
SimCity 5, Maxis, 2013
SuperHot, SuperHot Team, 2015
Table Tennis, Rockstar Games, 2006
Tetris, Alexey Pazhitnov, 1985
The Division, Ubisoft, 2016
The Sims, Electronic Arts, 2000
The Witcher III: The Wild Hunt, CD Projekt Red, 2015
The Witness, Thekla Inc., 2016
Thief: The Deadly Shadows, Eidos Interactive, 2004
Tomb Raider, Eidos Interactive, 1996
Uncharted 4: A Thief's End, Naughty Dog, 2015
World Of Warcraft, Blizzard, 2004

Πηγές Εικόνων

Κεφάλαιο 1

Εικόνα 1.1 (σελ. 8) Juul, J. (2005). *Half-Real, Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press. σελ. 165

Εικόνα 1.2 (σελ. 9) https://www.google.com/search?hl=el-US&q=magic+circle+game&tbm=isch&tbs=simg:CAQSIQEJ9NHH_1m4xebMaiQELEKjU2AQaAggKDAsQslynCBpiCmAIAxlopAifCJ0logieCKUlowjhE-IT3BPAP9Q04jODPcw9yz3QM8k98DPtMxow1OvIGyZLLqiEpy74EIMcL8dDuCT4NkOh3E_1fOmHxSylvFgkn9Nj-EAjlFoRhemKBIAQMCxCOrv4IGgoKCAgBEgQ-cQ_1BDA&sa=X&ved=0ahUKEwiexdunplbUAhUJthoKHed1AxkQwg4JCgA&biw=1366&bih=662

Εικόνα 1.3 (σελ. 11) *Η κατηγοριοποίηση των Spatial Modalities*

Εικόνα 1.4 (σελ.12) *Οι σχεδιαστές των videogames και οι παίκτες μοιράζονται αντιλήψεις του χώρου*

Κεφάλαιο 2

Εικόνα 2.1 (σελ.16) *Το τμήμα του gamespace που βλέπουμε στην οθόνη*

Εικόνα 2.2 (σελ.18) <http://nadasuge.ru/event/reversi-druzheskiy-turnir>

Εικόνα 2.3 (σελ.18) <https://en.wikipedia.org/wiki/Tetris>

Εικόνα 2.4 (σελ.19) https://en.wikipedia.org/wiki/Castle_Adventure

Εικόνα 2.5 (σελ.19) <http://www.mortaljourney.com/2010/11/1980-trends/video-games>

Εικόνα 2.6 (σελ.20) <https://en.wikipedia.org/wiki/Pong>

Εικόνα 2.7 (σελ.20) <http://wargamerclub.com/2017/05/rockstar-games-presents-table-tennis-xbox-360-review.html>

Εικόνα 2.8 (σελ.22) <http://dotageeks.com/world-of-warcraft-gameplay/>

Εικόνα 2.9 (σελ.22) <http://lotr.wikia.com/wiki/File:Battle-middle-earth-2-1.jpg>

Εικόνα 2.10 (σελ.25) *Internal-External Interactivity*

Εικόνα 2.11 (σελ.25) *Exploratory Interactivity*

Εικόνα 2.12 (σελ.26) *Ontological Interactivity*

Εικόνα 2.13 (σελ.28) *Internal-Exploratory Interactivity*

Εικόνα 2.14 (σελ.28) *External-Ontological Interactivity*

Εικόνα 2.15(σελ.28) *Internal-Ontological Interactivity*

Εικόνα 2.16(σελ.29) <https://www.polygon.com/2015/8/11/9130225/everybodys-gone-to-the-rapture-and-the-case-of-the-hidden-sprint-key>

Εικόνα 2.17(σελ.29) <https://gamehubs.com/article.php?id=the-shift-in-mentality-toward-the-importance-of-video-games-%E2%80%93-ian-livingstone>

Εικόνα 2.18(σελ.29) <http://shpil.com/2016/02/dialogue-wheel-in-fallout-4-is-the-way-to-bring-a-good-game-down/>

Εικόνα2.19 (σελ.31) http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm

Εικόνα2.20(σελ.32) <http://villvaragamer.se/?cat=115>

Εικόνα2.21(σελ.33) <https://www.gamespot.com/articles/why-the-landlocked-assassin-s-creed-unity-still-has-me-excited/1100-6418786/>

Εικόνα2.22(σελ.33)http://allswalls.com/bioshock-rapture-2.html#gal_post_47752_bioshock-rapture-wallpaper-4.jpg

Εικόνα 2.23(σελ.33) <http://theokartist.com/Dead-Space-3>

Εικόνα 2.24(σελ.33) <http://www.mystjourney.com/exile/>

Εικόνα 2.25(σελ.33) <https://mrluvvaluvva.wordpress.com/2016/05/19/uncharted-4-review/>

Εικόνα 2.26(σελ.33) <https://centuriesofsin.wordpress.com/2014/12/04/warrior-within-best-prince-of-persia-game-ever/>

Εικόνα 2.27(σελ.34) <http://game-insider.com/2015/08/13/everybodys-gone-to-the-rapture-review-a-new-discovery-unlike-any-other/>

Εικόνα 2.28(σελ.34) <http://thatmomentin.com/2017/02/25/33141/>

Εικόνα 2.29(σελ.34) <http://www.gry-online.pl/S024.asp?ID=1636&PART=10520>

Εικόνα 2.30(σελ.34) <https://gr.pinterest.com/pin/304204149804298344/>

Εικόνα 2.31(σελ.34) <https://www.vg247.com/2014/03/06/the-division-more-new-screens-show-abandoned-bridge-city-square/>

Εικόνα 2.32(σελ.34) ?

Εικόνα2.33(σελ.36) <http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=spanish&id=140290010>

Εικόνα2.34(σελ.37)<https://doupe.zive.cz/Recenze-Thief-Deadly-Shadows---velkolepy-navrat-krale-zlodeju/a-117645/default.aspx>

Εικόνα2.35(σελ.39)<http://www.dosgamers.com/dos/dos-games/tomb-raider>

Εικόνα2.36(σελ.39)http://www.repubblica.it/tecnologia/2015/01/02/news/se_i_videogame_sognano_le_olimpiadi

Εικόνα2.37(σελ.40)<http://www.rpgfrance.com/actu-12314-1-the-witcher-pavane-gamescom>

Εικόνα2.38(σελ.41) <http://www.kampys-stuff.de/generals.htm>

Εικόνα2.39(σελ.41) <http://www.cnclabs.com/maps/>

Εικόνα2.40(σελ.42) <http://unirazzi.com/ermabaharudin/pin/723953708>

Εικόνα2.41(σελ.42) <http://spelbloggen.se/skrivbordsonsdag-the-witcher-3/>

Εικόνα2.42(σελ.43) <https://rpgsite.wordpress.com/tag/mmorpg/>

Εικόνα2.43(σελ.44) <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails>

Εικόνα2.44(σελ.45)<http://www.sector.sk/novinka/24383/age-of-empires-iii->

Εικόνα2.45(σελ.47)<http://hicomm.bg/komentar/igra-na-2016-g-pretendentite.html>

Εικόνα2.46(σελ.47)<http://www.newgamenetwork.com/media/18306/the-witness/>

Εικόνα2.47(σελ.47) <https://www.gamelife.it/assassin-s-creed-brotherhood.html>

Εικόνα2.48(σελ.47)<http://www.supersoluce.com/soluce/prince-persia-les-sables-oublies/08-portes-de-la-forteresse>

Εικόνα2.49(σελ.47) [https://en.wikipedia.org/wiki/Limbo_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Limbo_(video_game))

Εικόνα2.50(σελ.47)<http://themaniagamer.blogspot.gr/2014/07/console-jogos-que-voce-deve-jogar-em-pc.html>

Εικόνα2.51(σελ.47) <https://gr.pinterest.com/pin/377950593707942558/>

Εικόνα2.52(σελ.48) <https://en.wikipedia.org/wiki/Pong>

Εικόνα2.53(σελ.48) <http://crazyplaygames.es/producto/fifa-16-ps3/>

Εικόνα2.54(σελ.48)<http://www.newsweek.com/2016/03/04/division-video-game-tom-clancy-manhattan-apocalypse-429286.html>

Εικόνα2.55(σελ.48)<http://www.mensxp.com/technology/gaming/35477-for-honor-is-a-decent-hack-and-slash-game-but-thrives-in-its-multiplayer-mode.html>

Εικόνα2.56(σελ.48)<http://www.pcworld.com/article/3132830/software/halo-wars-2-hands-on-preview-blitz-modes-exciting-twist-could-trigger-an-rts-revival.html>

Εικόνα2.57(σελ.48) <https://en.wikipedia.org/wiki/Superhot>

Εικόνα2.58(σελ.49) <http://www.push-start.co.uk/all/platform/pc/assassins-creed-and-the-real-italia-venezia-part-2/>

Εικόνα2.59(σελ.49) http://pl.dishonored.wikia.com/wiki/Biura_doktora

Εικόνα2.60(σελ.49)<http://gtaforums.com/topic/788482-burger-shot-cluckin-bell-up-n-atom-etc/page-5>

Εικόνα2.61(σελ.49) <http://chinese.fansshare.com/gallery/photos/17997151/mgs-unlucky-dog-metal-gear/?loadimage>

Εικόνα2.62(σελ.49) <https://www.gamecrate.com/10-best-settlements-fallout-4-so-far/12381>

Εικόνα2.63(σελ.49) <https://www.timetoast.com/timelines/eddies-birthday>
Εικόνα2.64(σελ.50) <http://www.moddb.com/mods/the-way-to-mordor>
Εικόνα2.65(σελ.50)<http://www.pcgamer.com/42-ai-civilizations-are-fighting-it-out-in-civ-5/>
Εικόνα2.66(σελ.50)<https://www.quora.com/What-are-some-good-strategy-games-for-low-end-Macs>
Εικόνα2.67(σελ.50) <http://www.businessinsider.com/beautiful-cities-that-people-built-in-simcity-2013-3>

Κεφάλαιο 3

Εικόνα3.1(σελ.56) [https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(series))
Εικόνα3.2(σελ.56) <https://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man>
Εικόνα3.5(σελ.59) <https://www.cwaboard.co.uk/viewtopic.php?f=4&t=9546>
Εικόνα3.7(σελ.59)<http://www.androidguys.com/2013/03/25/namco-bandai-releases-pac-man-tournaments/>
Εικόνα3.9 (σελ.61) http://teamico.wikia.com/wiki/The_Castle
Εικόνα3.10 (σελ.61) <http://www.archdaily.com/786202/from-starcraft-to-age-of-empires-when-architecture-is-the-game>
Εικόνα3.11(σελ.62) <http://teamico.wikia.com/wiki/Ico>
Εικόνα3.12(σελ.63) *Το κάστρο ως Challenge Space*
Εικόνα3.13(σελ.65) <http://es.ign.com/m/age-of-empires-ii-pc/image/>
Εικόνα3.14(σελ.66) *Το κάστρο ως Codified Space*
Εικόνα3.15(σελ.69)<http://www.pcgames.de/Assassins-Creed-Unity-Spiel-54198/News/Urheberrecht-verhindert-originalgetreues-Notre-Dame-1142198/>
Εικόνα3.16(σελ.69) <https://www.artstation.com/artwork/xdnPO>
Εικόνα3.17(σελ.69)<http://eng-abarrigadeumarquitecto.blogspot.gr/2009/12/top-10-architecture-of-computer-games.html>
Εικόνα3.18(σελ.70) <http://www.goodgame.hr/assassins-creed-unity/>
Εικόνα3.20(σελ.71)<http://www.mirror.co.uk/news/technology-science/technology/gallery/assassins-creed-unity-4610739>
Εικόνα3.21(σελ.71)http://allswalls.com/167644-assassin039s-creed.html#gal_post_47556_assassin039s-creed-wallpaper-13.jpg

Εικόνα3.22(σελ.72) <http://www2.ea.com/au/simcity-social>

Εικόνα3.23(σελ.72) <http://www2.ea.com/au/simcity-social>

Εικόνα3.24(σελ.73) <http://www2.ea.com/au/simcity-social>

Εικόνα3.25(σελ.74) *Η πόλη ως κωδικοποιημένο σύστημα*

Σημ.: Οι εικόνες 1.3, 1.4, 2.1, 2.10, 2.11, 2.12, 2.13, 2.14, 2.15, 3.12, 3.14, 3.25, καθώς και τα διαγράμματα στις σελίδες 38, 41, 44, 57, 58, 59 είναι δημιουργία του φοιτητή.

