



Η ΧΩΡΙΚΗ ΔΙΑΡΘΡΩΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Υπεύθυνος καθηγητής: Δ. Σεβαστάκης

Σπουδαστική Ομάδα:

Βανδώρος Νίκος

Γαλιγάλη Λήδα

Τζίμα Ευτυχία



Διάλεξη περιόδου Φεβρουαρίου 2012

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ – ΕΙΣΑΓΩΓΗ	3
2. ΣΚΑΚΙ	6
2.1 Γενικά για το σκάκι	6
2.2 Ιδεολογική συγκρότηση.....	7
2.3 Ο χάρτης του παιχνιδιού - γεωμετρία.....	8
2.4 Η χωρική ανάπτυξη και διάρθρωση του σκακιού	11
2.5 Ο χώρος σε συνάρτηση με την ισχύ	14
2.6 Τελικές παρατηρήσεις.....	16
3. ΜΟΝΟΠΟΛΗ.....	18
3.1 Γενικά για την μονόπολη.....	18
3.2 Ιδεολογική συγκρότηση.....	19
3.3 Χωρική ανάπτυξη – μετρική κυριαρχία.....	19
3.4 Real estate – αντικειμενικές αξίες – χρήσεις γης.....	22
3.5 Εφαρμογή οικονομικού συστήματος	24
3.6 Μορφοποίηση της γεωμετρίας από τη χωρική ανάπτυξη της παρτίδας.....	25
3.7 Η σχέση μεταξύ παιχνιδικής γεωμετρίας – ισχύος	27
3.8 Σχέση παιχνιδικής ισχύος μεταξύ χρημάτων – ιδιοκτησιών	29
3.9 Τελικές παρατηρήσεις.....	30
4. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	33
4.1 Εισαγωγικά	33
4.2 Γενικά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια	33
4.3 Ιδεολογική συγκρότηση.....	37
4.4 Χωρική ανάπτυξη – πολυχώρος	38
4.5 Χρήσεις γης – αντικειμενικές αξίες	40
4.6 Σχέση χωροδυναμικής ανάπτυξης – παιχνιδικής ισχύος	42
4.7 Απόδοση – επένδυση	43
4.8 Αλληλεπίδραση (interaction) με άλλους χρήστες	44
4.9 Ιστορικές πολιτιστικές συνθήκες	45

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

4.10	Τελικές παρατηρήσεις.....	46
4.10.1	Ψηφιακή – αναλογική πολεοδομία	46
4.10.2	Από την ψηφιακή ουτοπία στην αρχιτεκτονική εφαρμογή.....	48
4.10.3	Η δύναμη της τεχνολογικής προσομοίωσης στην χωρική διάρθρωση .	49
5.	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	51
5.1	Μετάφραση υφιστάμενων κοινωνικών χαρακτηριστικών σε παιχνιδικούς όρους.....	51
5.2	Χωρική διάρθρωση – παιχνιδική ισχύς μέσα από ιεραρχικούς κώδικες.....	52
6.	ΠΑΡΑΘΕΜΑ	55
7.	ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	71

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ – ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Γνωρίζοντας την σπουδαιότητα των παιχνιδιών για τον άνθρωπο και για τη δόμηση της προσωπικότητάς του, αποφασίσαμε να συντάξουμε την διάλεξη αυτή, με σκοπό να ερευνήσουμε τον τρόπο με τον οποίο τα παιχνίδια διαρθρώνονται και αναπτύσσονται στον χώρο και πώς αυτή τους ακριβώς η ανάπτυξη σχετίζεται με την ισχύ του παίκτη. Επιπλέον, θα προσπαθήσουμε να εξηγήσουμε, μέσα από την ιστορική τους εξέλιξη πώς επηρεάστηκαν ή επηρέασαν την κοινωνική και αντιληπτική λειτουργία του ανθρώπου.

Παιχνίδια, υπήρχαν από τα πανάρχαια χρόνια. Το πρώτο υλικό παιχνιδιών που συνέδεσε και συνέθεσε ο άνθρωπος είναι ζάρια φτιαγμένα από σπλές προβάτου (Εικ.1).



Εικόνα 1 : Τα αρχαία ζάρια από σπλές προβάτου

Σύμφωνα με τον αρχαίο Έλληνα ιστορικό Ηρόδοτο, υπάρχει μια ιστορία που ξεκίνησε πριν από 2.500 χρόνια και επεξηγεί το λόγο της εφεύρεσης των παιχνιδιών. Ο Ηρόδοτος λέει ότι τα παιχνίδια και ειδικά αυτά με τα ζάρια είχαν εφευρεθεί στο

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Βασίλειο της Λυδίας σε καιρό λοιμού. Οι άνθρωποι υπέφεραν και τσακώνονταν. Έτσι, σύμφωνα με τον ιστορικό, εφεύραν τα παιχνίδια με ζάρια και επέβαλλαν ενιαία πολιτική σε όλο το βασίλειο. Τη μια μέρα όλοι θα έτρωγαν και την επόμενη μέρα όλοι θα έπαιζαν παιχνίδια. Και θα ήταν τόσο αφοσιωμένοι στο να παίζουν ζάρια, γιατί τα παιχνίδια μας απορροφούν τόσο πολύ και μας βυθίζουν μέσα στον παιχνιδικό τους κόσμο, που θα αγνοούσαν το γεγονός ότι δεν υπήρχε καθόλου τροφή. Και έτσι, την επόμενη μέρα, όλοι θα έπαιζαν παιχνίδια και τη μεθεπόμενη θα έτρωγαν. Βλέπουμε λοιπόν ταυτόχρονα την εφαρμογή μιας πραγματικότητας και μιας ψευδαίσθησης που βασίζεται σε μια ιεράρχηση δύο παραπληρωματικών τρόπων. Και σύμφωνα πάντα με τον Ηρόδοτο, πέρασαν με αυτόν τον τρόπο 18 χρόνια, επιβιώνοντας του λοιμού, τρώγοντας τη μια μέρα και παίζοντας την άλλη¹.

Ένα στοιχείο που θέλουμε σίγουρα να κρατήσουμε από την παραπάνω ιστορία είναι το πόσο τελικά επηρεάστηκαν οι κάτοικοι της Λυδίας από το απλό παιχνίδι των ζαριών. Κατά κάποιο τρόπο το παιχνίδι ήταν μια μορφή ιάματος, μια μορφή υπερβασιακής συνθήκης που ανακαθόριζε τους ρυθμιστικούς κώδικες και τη βιωσιμότητα της κοινωνίας των Λύδιων. Είναι το παιχνίδι τελικά πεδίο μιας παθολογίας;

Κατά τη διάρκεια ολόκληρης της ανθρώπινης ιστορίας, τα παιχνίδια πάντα επηρέαζαν και επηρεάζονταν από τον άνθρωπο. Η σχέση αυτή είναι αλληλένδετη και απόλυτα εξαρτημένη, κάτι το οποίο και θα προσπαθήσουμε να αποδείξουμε στην εργασία αυτή.

Για την ανάπτυξη της εργασίας μας επιλέξαμε τρεις παιχνιδικές δομές :

- Σκάκι
- Monopoly

¹ Η ιστορία όμως αυτή δεν τελειώνει εκεί. Μετά από 18 χρόνια, ο λοιμός δεν απομακρυνόταν. Έτσι, ο βασιλιάς αποφάσισε ότι θα έπαιζαν το τελευταίο παιχνίδι με τα ζάρια. Διαίρεσαν το βασίλειο σε δύο μέρη. Στη συνέχεια έπαιζαν μια παρτίδα με ζάρια και οι νικητές θα έφευγαν από τη Λυδία και θα αναζητούσαν ένα νέο μέρος να μείνουν, αφήνοντας μόνο τόσους ανθρώπους όσους θα μπορούσαν να επιβιώσουν με τις διαθέσιμες πηγές, και με την ελπίδα να μεταφέρουν τον πολιτισμό κάπου όπου θα μπορούσε να ανθίσει. Στοιχεία από DNA έδειξαν ότι οι Ετρούσκοι, που αργότερα δημιούργησαν τη ρωμαϊκή αυτοκρατορία, έχουν κοινό DNA με τους αρχαίους κατοίκους της Λυδίας. Αργότερα, οι γεωλόγοι έχουν βρει στοιχεία παγκόσμιας πτώσης της θερμοκρασίας, τα χρόνια εκείνα, που κράτησε σχεδόν 20 χρόνια, κάτι που μπορεί να εξηγήει τον λοιμό.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

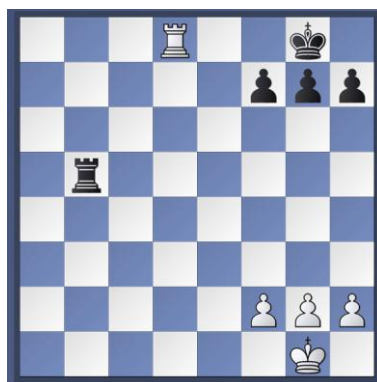
- Ηλεκτρονικά παιχνίδια (CityVille, Farmville, Farmerama)

Θεωρήσαμε ότι λειτουργούν παραπληρωματικά και συνθέτουν μια ειδική σχέση με την τύχη και τη βούληση. Επίσης, οργανώνουν διαφορετικά επίπεδα πληροφορίας και κινητικής στρατηγικής. Ακόμη, συγκροτούν διαφορετικούς ιεραρχικούς κώδικες που αποκαλύπτουν την πυκνή σχέση παιχνιδικής – κανονιστικής διάρθρωσης και χώρου. Τα παιχνίδια συστήνουν διαφορετικά πεδία χώρου, άρα διακριτές νοηματικές επικράτειες.

2. ΣΚΑΚΙ

2.1 Γενικά για το σκάκι

Το σκάκι είναι επιτραπέζιο παιχνίδι και ιδιαίτερα πνευματικό άθλημα για δύο παίκτες. Παίζεται σε μια τετράγωνη επιφάνεια, τη σκακιέρα, επί της οποίας οι παίκτες, καθισμένοι αντικριστά, μετακινούν, ο ένας τους 16 λευκούς πεσσούς (πιόνια) και ο άλλος τους 16 μαύρους, σε εναλλάξ κινήσεις, μία προς μία, με βάση τους κανονισμούς του παιχνιδιού. Τα πιόνια αυτά, τοποθετούνται πάνω στη σκακιέρα με συγκεκριμένο τρόπο, ο οποίος έχει άκρως προκαθοριστεί από τους κανόνες. Σκοπός είναι να γίνει ματ (Εικ.2) δηλαδή να "πεθάνει" ένας από τους δύο βασιλιάδες², ενώ παλαιότερα το ονόμαζαν «παιγνίδι των Βασιλέων».



Εικόνα 2 Κίνηση Ματ

²Αυτό συμβαίνει όταν ο βασιλιάς δεν μπορεί να μεταβεί σε κανένα από τα γειτονικά τετράγωνα ενώ ταυτόχρονα απειλείται από αντίπαλο κομμάτι χωρίς να μπορεί ο ίδιος ή οποιοδήποτε άλλο μέλος του στρατού του να παύσει την απειλή αυτή.

2.2 Ιδεολογική συγκρότηση

Το σημαντικότερο στο παιχνίδι αυτό δεν είναι τόσο η νίκη επί του αντιπάλου όσο η ποιότητα της νίκης. Ο ενθουσιασμός έγκειται στις κινήσεις εκείνες που αποβλέπουν σε επόμενες κινήσεις επί σχεδίου³.



Εικόνα 3 Τα Σκακιστική κίνηση

Ο τρόπος διεξαγωγής της κάθε παρτίδας πηγάζει και προέρχεται από τους κανόνες, οι οποίοι είναι πάντα αυστηρά καθορισμένοι και σαφείς. Το κάθε πιόνι παίζει τον δικό του ρόλο και έχει την δική του αξία, επιπλέον κινείται με διαφορετικό τρόπο και πάντα μέσα από ένα συγκεκριμένο μοντέλο αυστηρότητας⁴. Δεν είναι τυχερό παιχνίδι, αφού θεωρητικά δεν υπάρχει κανένας εξωτερικός παράγοντας και τίποτα κρυφό ως προς τον τρόπο διεξαγωγής της παρτίδας, τις κινήσεις και τη θέση των πιονιών. Όμως οι δυνατότητες του παιχνιδιού είναι τόσο μεγάλες και περίπλοκες που είναι αδύνατο να συλλογιστεί κανείς όλα τα ενδεχόμενα και αυτό παρόλο που το παιχνίδι ουσιαστικά καθορίζεται από 32 κομμάτια σε 64 τετράγωνα.

³Οι έξυπνοι συνδυασμοί, οι λεπτοί ελιγμοί κ.λπ. που εκτιμώνται ιδιαίτερα στη «σκακιστική σκέψη». Οι «Γκραν-μαιτρ» ομολογούν ότι ο παίκτης σκακιού πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά τόσο την ιστορία του σκακιού όσο και τη θεωρία των κανόνων του, εφαρμόζοντας έτσι απόλυτα το «Χωρίς θεωρία του είδους δεν υφίσταται σκέψη περί του είδους».

⁴Για παράδειγμα, ο αξιωματικός κινείται πάντα με τρόπο διαγώνιο, ενώ ο πύργος εκτελεί πάντα κάθετες ή οριζόντιες κινήσεις.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Δίνεται λοιπόν η εντύπωση ότι η παρτίδα που πραγματοποιείται είναι σαν μια μικρογραφία ασκήσεων πολέμου. Έχουμε δύο «αντίπαλα» στρατόπεδα ισάριθμα και ισοδύναμα. Μπροστά μας λαμβάνει χώρα ένας επεκτατικός πόλεμος με κεντρική επιδίωξη τη διπλή ισχύ : θέση και ποιότητες των δυνατοτήτων των πιονιών. Μπορούμε λοιπόν να το θεωρήσουμε ως αφηρημένο πολεμικό παιχνίδι⁵.



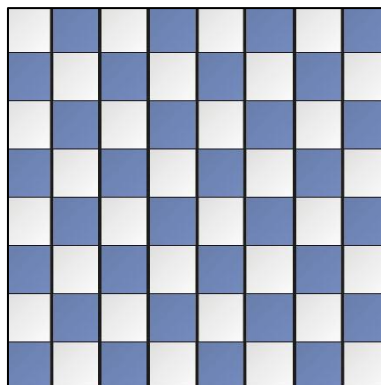
Εικόνα 4 Αφηρημένο πολεμικό παιχνίδι

2.3 Ο χάρτης του παιχνιδιού - γεωμετρία

Η Σκακιέρα (Εικ.5) λοιπόν είναι ένα διάγραμμα που ορίζεται από οκτώ οριζόντιες λωρίδες που διασταυρώνονται από οκτώ κάθετες στήλες με αποτέλεσμα να αποτελούν ένα ολοκληρωμένο, ενωμένο και αναπόσπαστο σώμα διαμορφώνοντας έτσι, συνολικά, 64 τετράγωνα, επί των οποίων μετακινούνται στη συνέχεια οι πτεσσοί.

⁵Είναι μια "πνευματική πολεμική τέχνη" και με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να δεχτούμε ότι η διδασκαλία του σκακιού μπορεί να θεωρηθεί ως τρόπος αύξησης της πνευματικής ισχύος.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικόνα 5 Η σκακιέρα

Στο σημείο αυτό, μπορούμε να διακρίνουμε τις ισχυρές γεωμετρικές αξίες που διέπουν το παιχνίδι. Είναι ένας απόλυτα γεωμετρικός χώρος πάνω στον οποίο κινούνται τα κομμάτια, είναι απόλυτα ορισμένος και συγκεκριμένος καθώς θέτει με ευδιάκριτη σαφήνεια τα σύνορα και τα όρια της παρτίδας. Είναι ένα τετράγωνο το οποίο εμπεριέχει και εγκιβωτίζει μέσα του την ίδια γεωμετρία: 64 μικρότερα τετράγωνα. Μιλάμε λοιπόν για έναν κánaβο πάνω και στον οποίο χωροθετούνται και εμπεριέχονται όλες οι κινήσεις της παρτίδας. Τα πιόνια κινούνται πάντα σε πλήρη συνάρτηση με τα τετράγωνα αυτά, τα οποία τελικά, πέρα από τους κανόνες, μορφοποιούν και περιορίζουν την κάθε κίνηση⁶.

Διακρίνουμε λοιπόν μία χωροδυναμική ανάπτυξη του παιχνιδιού απόλυτα γραμμικών κινήσεων των πιονιών πάνω σε έναν αυστηρό δισδιάστατο κánaβο. Με την έννοια ότι, το κάθε πιόνι εκτελεί μια συγκεκριμένη κίνηση γραμμικού και μονοδιάστατου χαρακτήρα⁷, αλλά παρατηρώντας το σύνολο της παρτίδας, οι γραμμικές αυτές κινήσεις περιπλέκονται και το αποτέλεσμα είναι πολυδιάστατο. Αν για παράδειγμα δέσουμε κάθε ένα πιόνι με μία κλωστή και την αφήσουμε εκεί να ακολουθεί την κάθε

⁶ Πρόκειται για ίδιο διάγραμμα που χρησιμοποιείται και στο παιχνίδι της ντάμας.

⁷ Για παράδειγμα, ο αξιωματικός ακολουθεί τις ενώσεις των κορυφών των τετραγώνων με διαγώνιο τρόπο για να πραγματοποιήσει την εκάστοτε κίνησή του.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

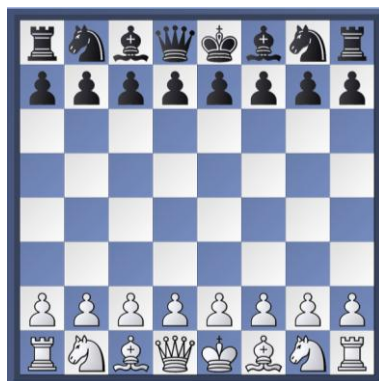
κίνηση, του κάθε πιονιού από την αρχή μέχρι το τέλος της παρτίδας, τότε θα περιπλεχθεί και θα μας εμφανίσει το ίχνος της στρατηγικής των παικτών, την σκέψη τους που τους οδήγησε είτε στην νίκη είτε στην ήττα. Τα ίχνη των πορειών θα φανούν τυχαία, στην πραγματικότητα όμως βασίζονται σε ένα πολύ συντεταγμένο σύστημα αλληλεξαρτήσεων και αντιδικιών.

Τέλος, πέρα από τις κινήσεις των πιονιών του παιχνιδιού, ενδιαφέρον παρουσιάζει και η αρχική τους τοποθέτηση πάνω στο στρατόπεδο του εκάστοτε παίκτη (Εικ.6). Στο σημείο αυτό, γίνεται φανερό ότι παρουσιάζεται ένας πυρήνας, ο οποίος βρίσκεται ακριβώς στο κέντρο του στρατοπέδου μας και είναι ο χώρος που κατ επέκταση καταλαμβάνει το βασιλικό ζεύγος. Άρα, γι αυτό τον λόγο θα πρέπει να προστατευτεί όσο το δυνατόν καλύτερα χωρικά. Στη συνέχεια διακρίνουμε μια ισχυρή γεωμετρία του στρατοπέδου, η οποία πραγματοποιείται πάντα σε συνάρτηση με την αξία των κομματιών.

Έτσι, εκατέρωθεν του βασιλικού ζεύγους υπάρχουν οι δύο αξιωματικοί, αμέσως μετά οι δύο ίπποι και τέλος οι δύο πύργοι. Όλα αυτά, προστατεύονται από τους στρατιώτες⁸ που βρίσκονται πάντα στην πρώτη γραμμή του πυρός. Οι τελευταίοι, διατρέχουν την στιγμή αυτή τον μεγαλύτερο κίνδυνο, όμως στην σκακιστική κατάταξη είναι τα πιο ασήμαντα, με την έννοια ότι είναι τα πιο δυσκίνητα. Παρ όλα αυτά, τίποτα δεν μπορεί να κινηθεί πάνω στον χώρο της σκακιάρας αν πρώτα δεν κάνει την τόσο μικρή και φαινομενικά ασήμαντη κίνηση ένα στρατιωτάκι.

⁸ Στη σκακιστική ορολογία, οι στρατιώτες αναφέρονται απλά ως πιόνια σε αντίθεση με τους υπόλοιπους πεσσούς οι οποίοι λέγονται κομμάτια.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικόνα 6 Η τοποθέτηση των κομματιών, μέρος της γεωμετρίας

2.4 Η χωρική ανάπτυξη και διάρθρωση του σκακιού

Στην πραγματικότητα, το σκάκι είναι παιχνίδι χωρικής κυριαρχίας. Ο κάθε παίκτης προσπαθεί με κάθε τρόπο να πάρει υπό τον έλεγχό του το μεγαλύτερο χώρο της σκακιέρας ούτως ώστε να περιορίσει τον αντίπαλο του και τελικά να φτάσει στον αντικειμενικό του σκοπό, τη νίκη. Ο δυνατότερος λοιπόν παίκτης, είναι αυτός που έχει στην κατοχή του τον μεγαλύτερο ελεύθερο χώρο κινήσεων κάτι το οποίο καθορίζει τελικά ολόκληρο το παιχνίδι, αφού μπορεί σταδιακά να περιορίσει τις διαθέσιμες κινήσεις του αντιπάλου (τέμπο), να του επιβάλει αναγκαστικές κινήσεις (φορσέ) ή ακόμη και να τον εξαναγκάσει να παίξει μια κακή κίνηση (zugs-wang).

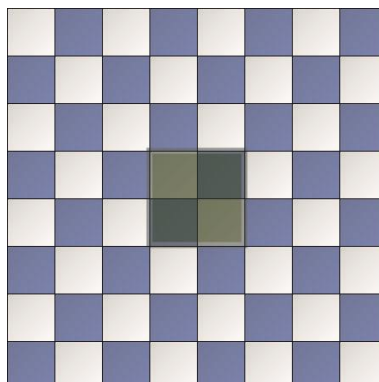
Κάθε κομμάτι έχει ένα αυστηρά γεωμετρικό "οπτικό πεδίο" το οποίο αντιστοιχεί στη δυνατότητα κίνησης και στην περιφέρεια επιρροής του (Εικ.7). Ανάλογα λοιπόν με την κίνηση που δύναται να πραγματοποιήσει, του δίδεται μια συγκεκριμένη αξία ενδεικτική της δύναμης του η οποία όμως σαφώς ανακαθορίζεται από τη θέση του στη σκακιέρα και από την συνεργατική – εναντιωματική σχέση του με τα άλλα κομμάτια. Είναι λοιπόν προφανές ότι η ισχύς κάθε κομματιού αφορά δύο συνιστώσες: την καταστατική ισχύ, δηλαδή την αυταξία που έχει το κάθε κομμάτι λόγω της ύπαρξής του στο παιχνίδι, και την δυναμική ισχύ, δηλαδή την ισχύ που έχει το κάθε κομμάτι λόγω του τετραγώνου στο οποίο βρίσκεται πάνω στη σκακιέρα.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικόνα 7 «οπτικό πεδίο» πιονιών, συντάσσεται με συγκεκριμένες και αυστηρά καθορισμένες κινήσεις

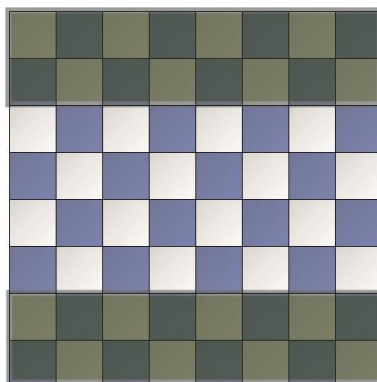
Τελικά κάθε κομμάτι, από μόνο του ανεξάρτητα της ισχύος του δεν είναι ικανό να θέσει υπό τον έλεγχο του ένα αρκετά μεγάλο μέρος του κανάβου ώστε να περιορίσει την αντίπαλη πλευρά και να κερδίσει την παρτίδα. Κάθε νικηφόρα στρατηγική επομένως απαιτεί τη σύλληψη μιας μοναδικής και ξεχωριστής χορογραφίας όπου κάθε ένα κομμάτι επεκτείνει το χώρο του ενώ ταυτόχρονα ενισχύει, υποστηρίζει και προστατεύει τους "συμμάχους" και το δικό τους χώρο, μιας χορογραφίας που μοιάζει πάρα πολύ με τη ροή των ανθρώπινων ιεραρχικών κινήσεων.



Εικόνα 8 : Το κέντρο της σκακιέρας, πύκνωση κινήσεων.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Οι ανθρώπινες κινήσεις στην πόλη πραγματοποιούνται πάντα σύμφωνα με τον γύρω χώρο. Άλλωστε, ο χώρος είναι αυτός που μας υποδεικνύει την ένταση ή και την πυκνότητά τους, πάντοτε ως προς έναν συγκεκριμένο και ορισμένο σημείο, δηλαδή έναν ιεραρχικό κόμβο. Όπως και σε μια σύγχρονη πόλη, το κέντρο (Εικ.8) συνιστά το πλέον «πολυάσχολο» κομμάτι της σκακιέρας. Τα τέσσερα τετράγωνα, λοιπόν, που βρίσκονται ακριβώς στο κέντρο της σκακιέρας, αποτελούν σημείο έντονης διαμάχης για τις δύο πλευρές καθώς η "κατοχύρωση" τους σημαίνει σχεδόν την παντεπoteία των 64 τετραγώνων και βεβαιώνει σε έναν βαθμό τη νίκη του "ιδιοκτήτη". Παρατηρείται ότι τα τετράγωνα αυτά συγκεντρώνουν αντίστοιχα μεγαλύτερη πυκνότητα και ένταση κινήσεων από τα πιόνια του παιχνιδιού. Επιπρόσθετα, παρατηρούμε ότι οι γραμμές 1,2 για το μαύρο και οι 7,8 για το λευκό είναι χωροθετημένα τμήματα που βρίσκονται στα «προάστια» της σκακιέρας, δηλαδή στις παρειές των ορίων – συνόρων της (Εικ.9). Τα τμήματα αυτά γενικά, περιορίζουν τις κινήσεις των πιονιών που βρίσκονται πάνω σε αυτά αλλά ταυτόχρονα θεωρούνται και εξαιρετικά ευαίσθητες περιοχές αφού εκεί περίπου είναι και ο χώρος οχύρωσης του βασιλιά. Κάθε κομμάτι λοιπόν που διεισδύει εκεί όπου είναι από την αρχή της παρτίδας ξένη επικράτεια, μπορεί να εκμεταλλευτεί "αντίπαλους πόρους" (τετράγωνα) πράγμα το οποίο όμως μπορεί να αποδειχθεί επικίνδυνο και να οδηγήσει στο χάσιμο του πιονιού μας πριν προλάβει να εκπληρώσει τον στόχο του.



Εικόνα 9 : Τα προάστια της σκακιέρας, περιορισμός κίνησης αλλά και θέση ασφαλείας για τον βασιλιά.

2.5 Ο χώρος σε συνάρτηση με την ισχύ

Η δύναμη και η ισχύς του παίκτη εξαρτάται όχι μόνο από το ποιά κομμάτια έχει ακόμα στην κατοχή του, αλλά και σε ποιά ακριβώς σημείο βρίσκονται αυτά. Το πιο ισχυρό παράδειγμα της δυνατότητας αύξησης της αξίας του κομματιού είναι η διαδικασία της προαγωγής που επιβάλλει όταν ένας στρατιώτης καταφέρει να φτάσει στην άκρη του κόσμου που ορίζουν η 8η και η 1η γραμμή (Εικ.10), να αναβαθμιστεί παίρνοντας οποιοδήποτε άλλο αξίωμα θελήσει⁹.



Εικόνα 10 : Διαδικασία της προαγωγής

Μπορούμε λοιπόν να μιλήσουμε για την εφαρμογή μιας γεωπροσόδου – ιεραρχικής παραλληλίας που χωροθετείται πάνω στην σκακιέρα και δίνει αξία χρήσης στα τετράγωνα ανάλογα με το σημείο στο οποίο βρίσκονται. Βέβαια, το κάθε τετράγωνο δεν έχει κανένα απολύτως νόημα εάν δεν το ελέγχει κάποιο κομμάτι. Όπως σε μια πόλη οι ανθρώπινες δραστηριότητες είναι αυτές που την καθορίζουν έτσι και στη σκακιέρα είναι η αλληλεπίδραση των διαφορετικών ιδιοτήτων της κάθε φιγούρας που καθορίζει το παιχνίδι. Οι χώροι αυτοί είναι τα τετράγωνα, την χρήση των οποίων

⁹ Λογικό λοιπόν είναι να καλύψει τη θέση της εκλιπούσας, συνήθως σε αυτό το σημείο της παρτίδας, βασίλισσας η οποία αποτελεί το πλέον αεικίνητο κομμάτι του παιχνιδιού. Φυσικά στην περίπτωση που η αρχική βασίλισσα υπάρχει ακόμη στη σκακιέρα, δεν υπάρχει πρόβλημα αφού ο αραβικής καταγωγής σάχης μπορεί να έχει όσες συζύγους θέλει. Είναι γνωστή η σκακιστική σπουδή που δείχνει ότι σε μια σκακιέρα μπορούν να υπάρχουν 8 βασίλισσες χωρίς να ενοχλούν η μία την άλλη.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

νέμεται το εκάστοτε πιόνι. Ως παράδειγμα, μπορούμε να αναφέρουμε ότι η κατάταξη των τετραγώνων που βρίσκονται στα άκρα της σκακιέρας και ειδικά τις 4 γωνίες που ορίζουν το περιθώριο κίνησης των κομματιών, έχουν συνήθως εξαιρετικά χαμηλή αξία γιατί περιορίζουν την κινητικότητα των κομματιών που βρίσκονται πάνω τους¹⁰.

Από τα παραπάνω γίνεται εμφανές ότι το τετράγωνο πάνω στο οποίο βρίσκεται τώρα ο βασιλιάς είναι το πιο σημαντικό, αφού η κατάκτησή του συνεπάγεται την επιδιωκόμενη νίκη. Η κίνηση του βασιλιά δημιουργεί ένα αξιολογικό σύστημα εντελώς διαφορετικό, ανακαθορίζει τις ιεραρχίες και δημιουργεί ζώνες αξίας νέου τύπου.

Επιπρόσθετα, έχει αναφερθεί και παραπάνω ότι κάθε κομμάτι έχει μία δική του αυταξία¹¹. Παρ' όλα αυτά, η αντίστοιχη ανακατανομή της αξίας αυτής ισχύει και εδώ. Αυτή τη φορά όχι μόνο σε σχέση με το σημείο στο οποίο βρίσκονται, αλλά και σε σχέση με το ποιά κομμάτια έχουν απομείνει πλέον στον χώρο δράσης. Έτσι, ενώ κάθε ένα έχει τα δικά του μειονεκτήματα και πλεονεκτήματα, γίνεται πάντα μια ανακατανομή και επανοικοδόμηση αλληλοπροστασιών και αλληλοκαλύψεων τέτοια ώστε μέσω μιας αρμονικής συνεργασίας οι όποιες αδυναμίες να ελαχιστοποιούνται.

Στο σκακιστικό κόσμο λοιπόν, ο αξιωματικός θεωρείται από τα πλέον ευέλικτα κομμάτια ιδιαίτερα στο φινάλε¹², όταν η πλειοψηφία των κομματιών έχει βγει από τη σκακιέρα, η αξία του αναβαθμίζεται καθώς δυνητικά μπορεί να μεγαλώσει ο διασκελισμός του, ειδικά αν μπορεί να βρεθεί σε μία από τις δύο μεγάλες διαγώνιες της σκακιέρας. Όμως το ξεχωριστό αυτό κομμάτι έχει ένα βασικό μειονέκτημα: ποτέ

¹⁰ Ένας ίππος για παράδειγμα στο τετράγωνο α1 μπορεί να πάει μόνο σε δύο τετράγωνα ενώ αντίθετα ένας στο δ4 σε 8.

¹¹ Οι πόντοι για τους οποίους μιλάμε είναι οι εξής :

Βασιλιάς	ανεκτίμητο(!)
Βασίλισσα	10 βαθμοί
Πύργος	5 βαθμοί
Αξιωματικός -Ίππος	3 βαθμοί
πιόνι	1 βαθμός

¹² «Φινάλε» ονομάζεται το σημείο του παιχνιδιού κοντά στο τέλος όταν δεν έχουν μείνει πολλά κομμάτια στη σκακιέρα. Αντίστοιχα έχουμε το «άνοιγμα» για την αρχή.

δεν μπορεί να κατακτήσει το σύνολο της σκακιάρας ανεξάρτητα από την πορεία των κινήσεων. Είναι για πάντα παγιδευμένο να ταξιδεύει μόνο στα τετράγωνα ενός χρώματος χωρίς να μπορεί ποτέ να επηρεάσει τα υπόλοιπα.

Το πλέον ιδιόρρυθμο κομμάτι του παιχνιδιού, ο ίππος. Αντίθετα με όλα τα υπόλοιπα μπορεί να υπερπηδήσει εμπόδια πράγμα που τον καθιστά ιδιαίτερα σημαντικό σε κλειστά¹³ παιχνίδια όπου η ευλυγισία του τον αναβαθμίζει. Μειονέκτημα του αποτελεί ο μικρός διασκελισμός του από άσπρο σε μαύρο τετράγωνο και αντίθετα. Επιπλέον, ο Πύργος, ενώ στην αρχή του παιχνιδιού στην υπερπληθυσμιακή σκακιάρα ασφυκτιά, όσο περισσότερα ανοίγουν οι γραμμές, τόσο πιο ελεύθερα μπορεί να κινηθεί. Το αντίστοιχο γενικά ισχύει και για το άλλο «βαρύ»¹⁴ κομμάτι του παιχνιδιού τη βασίλισσα, η οποία συνδυάζει τις ιδιότητες του πύργου και του αξιωματικού, πράγμα που την κάνει το σημαντικότερο κομμάτι του παιχνιδιού μετά το βασιλιά.

Τελικά, αυτό όμως που σίγουρα πρέπει να δεχτούμε είναι ότι πέρα από τις δυνατότητες και τις αξίες του κάθε σκακιστικού πιονιού μεμονωμένα, σίγουρα το ένα επηρεάζεται από το άλλο σε τέτοιο βαθμό που τελικά να αποτελούν στο σύνολό τους ένα αναπόσπαστο και άκρως ολοκληρωμένα διαρθρωμένο σώμα.

2.6 Τελικές παρατηρήσεις

Μπορούμε τελικά να διακρίνουμε ότι οι δύο παίκτες του παιχνιδιού είναι αυτοί που έχουν τον πλήρη έλεγχο των κομματιών. Είναι οι κυρίαρχοι του δικού τους βασιλείου. Μέσα από τον μεταξύ τους πόλεμο, προσπαθούν να κυριαρχήσουν στον χώρο της σκακιάρας.

Ο παίκτης λοιπόν είναι ο παρατηρητής ενός πολέμου. Όμως η παρατήρησή του αυτή γίνεται από μια σκοπιά με μηδενική εστίαση, αφού στο σκάκι δεν υπάρχουν κρυφές

¹³ «Κλειστό» ονομάζουμε το είδος του παιχνιδιού όταν οι πτεσσοί περιορίζουν υπερβολικά την κινητικότητα των άλλων.

¹⁴ «Βαριά» κομμάτια ονομάζονται ο Πύργος και η Βασίλισσα, ενώ αντίθετα ο Αξιωματικός και ο Ίππος ονομάζονται «ελαφριά».

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

κινήσεις. Ο παντεπόπτης λοιπόν παίκτης είναι αυτός που αποφασίζει, σκέφτεται και δίνει την κινητήρια δύναμη για το έναυσμα του πολέμου αυτού.

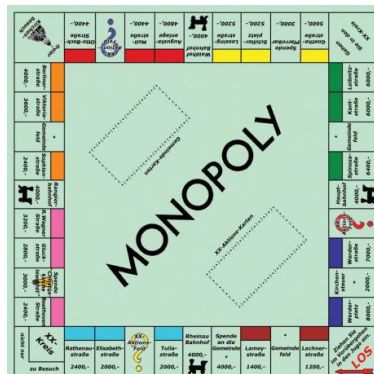
Είναι τελικά το σκάκι ένα παιχνίδι που εμπεριέχει την έννοια των ασκήσεων του πολέμου και της επεκτατικής – χωρικής κυριαρχίας. Είναι ένας πόλεμος που έγκειται στην εξουσία του χώρου, στην διατήρηση της ισχύος και στην απόκτηση της δύναμης του αντιπάλου, ο οποίος λαμβάνει χώρα πάνω σε έναν αυστηρό και κανονιστικό δισδιάστατο κάναβο ενώ εκτυλίσσεται πολυδιάστατα μέσα από μία πληθώρα γραμμικών κινήσεων και συντεταγμένων. Τέλος, η δομή του είναι αυστηρά καθορισμένη ενώ οι παιχνιδικοί κανόνες είναι αυτοί που την διαμορφώνουν και πάντα την ανασυνθέτουν.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

3. ΜΟΝΟΠΟΛΗ

3.1 Γενικά για την μονόπολη

Η Μονόπολη αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα επιτραπέζιων παιχνιδιών που έχουν οικονομικό, πολιτικό αλλά και ηθικό νόημα. Είναι ένα παιχνίδι αγοραπωλησίας ιδιοκτησιών όπου οι παίκτες συμμετέχουν σε έναν κόσμο οικονομικής δολοπλοκίας και απεμπόλησης με σκοπό να αποκτήσουν πλούτο μέσω οικονομικών δραστηριοτήτων. Το επιτραπέζιο περιλαμβάνει αγορά και ενοικίαση ιδιοκτησιών με χρήματα του παιχνιδιού, καθώς οι παίκτες περιφέρονται διαδοχικά στο ταμπλό, σύμφωνα με την κάθε ζαριά. Άρα, διακρίνουμε εδώ και μια χωρική – γεωμετρική του διάσταση, που ενσαρκώνεται σε ένα επίπεδο και μέσα σε έναν συγκεκριμένο χώρο – ταμπλό (Εικ.11). Το παιχνίδι παίρνει την ονομασία του από τον όρο "μονοπώλιο", την κυριαρχία στην αγορά μιας μόνο επιχείρησης. Απώτερος δηλαδή στόχος του κάθε παίκτη είναι η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη χωρική του κυριαρχία πάνω στο ταμπλό του επιτραπέζιου αυτού.



Εικόνα 11 : Το ταμπλό της Monopoly

3.2 Ιδεολογική συγκρότηση

Στο σημείο αυτό, μπορούμε να διακρίνουμε το πόσο έχει επηρεαστεί η Μονόπολη από την ιδέα της καπιταλιστικής κοινωνίας, αφού αυτός της ακριβώς ο κανόνας, ότι δηλαδή κερδίζει αυτός που θα πάρει τα περισσότερα «οικόπεδα», τα περισσότερα «ακίνητα» και θα αποκτήσει τα περισσότερα «χρήματα», είναι και η απαρχή της έννοιας και του σκοπού του οικονομικού αυτού συστήματος. Κάτι που τελικά αντικατοπτρίζει και τον αντικειμενικό σκοπό των κερδοσκοπών σε μια πόλη δηλαδή, την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη χωρική και αξονική κυριαρχία. Διακρίνουμε, λοιπόν, μέσα από τους κανόνες του παιχνιδιού, την ιδεολογική και μεθοδολογική εγκατάσταση ενός ολόκληρου οικονομικού συστήματος.

Η μονόπολη δημιουργεί μια ιεραρχική σχέση μεταξύ των παικτών. Υπάρχει αυτός που εξουσιάζει¹⁵, αυτός που εξουσιάζεται¹⁶ και αυτός που έχει μέχρι κάποια στιγμή την δυνατότητα, να πάρει στα χέρια του την δύναμη από τον αντίπαλο¹⁷ και φυσικά στην περίπτωση αυτή, την εξουσία την μετράμε με βάση το ποιος κατέχει τα περισσότερα όσων αφορά την ιδιοκτησία και την οικονομική ισχύ.

3.3 Χωρική ανάπτυξη – μετρική κυριαρχία

Το παιχνίδι αναπτύσσεται γραμμικά, στην περιφέρεια ενός απόλυτα καθαρού γεωμετρικά χώρου – πλαισίου (Εικ.12). Υπάρχουν μικρότερα πλαίσια, που καθορίζουν τα τμήματα χώρου για το παιχνίδι (τις ιδιοκτησίες), πάνω στα οποία

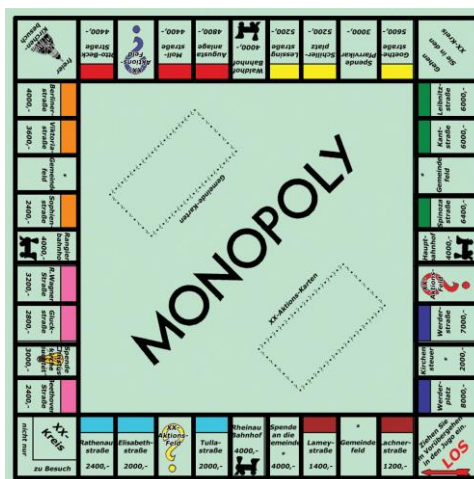
¹⁵Αυτός δηλαδή που έχει τα περισσότερα ακίνητα, κατέχει τον περισσότερο χώρο, άρα την περισσότερη δύναμη.

¹⁶Αυτός δηλαδή που έχει τα λιγότερα ή έχει υποθηκευμένες ιδιοκτησίες, κατέχει τον λιγότερο χώρο, άρα την μικρότερη δύναμη.

¹⁷Αυτός δηλαδή που έχει στην κατοχή του τόσο χώρο, ώστε να έχει τελικά τη δυνατότητα, ανάλογα με την οικονομική διαχείριση που θα πραγματοποιήσει, να κερδίσει ή να χάσει για πάντα την θέση του παίκτη που κατέχει την εξουσία, δηλαδή του παίκτη που κατέχει τη μεγαλύτερη δύναμη, τον μεγαλύτερο χώρο πάνω στο ταμπλό.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

υπάρχει κάποια χρήση γης και φυσικά διαθέτουν συγκεκριμένη αξία. Οι χώροι αυτοί, εγκιβωτίζονται στο μεγαλύτερο πλαίσιο, το οποίο αποτελεί και το όριο του παιχνιδιού. Ο κάθε χώρος λοιπόν, διακατέχει μια συγκεκριμένη χωροδυναμική στάθμη και ισχύ. Άρα, ο χώρος, η θέση και η ισχύς είναι τρεις παράγοντες που αλληλοεξαρτώνται ενώ πάντα ορίζονται από τους παιχιδικούς κανόνες, δίνοντας στην παρτίδα την δική της διάσταση και τα δικά της όρια. Επιπλέον, το γεγονός ότι για να πραγματοποιηθεί μια κίνηση προηγείται πάντα μια ζαριά, σημαίνει ότι η τύχη συνδυάζεται με την ευφυή επιλογή του παίκτη και καθορίζει την πορεία του παιχνιδιού. Ο βαθμός και η ιεραρχία της κίνησης λοιπόν, γίνεται πάντοτε με βάση την τύχη, και σε κάθε περίπτωση αυτή η ιεράρχηση δίδεται από τους γενικότερους παιχιδικούς κανόνες¹⁸.



Εικόνα 12 : Το πλαίσιο του ταμπλό οριοθετεί τις κινήσεις

¹⁸ Τα τετράγωνα της παρτίδας του παιχνιδιού διακρίνονται σε αυτά που μπορούν να αγοραστούν και σε αυτά που δεν μπορούν να αποτελέσουν ιδιοκτησία κανενός. Αυτά που μπορούν να αγοραστούν, διακρίνονται σε αυτά που έχει αγοράσει ο παίκτης μας, σε αυτά που έχουν αγοράσει οι υπόλοιποι παίκτες της παρτίδας και σε αυτά που δεν έχει αγοράσει ακόμα κανένας. Ωστόσο, αυτά που δεν μπορούν να αποτελέσουν συγκεκριμένη προσωπική ιδιοκτησία, και άρα δεν γίνεται να αγοραστούν, διακρίνονται σε αυτά που αν πέσουν πάνω τους οι παίκτες μετά από τη ζαριά τους, πληρώνουν έτσι κι αλλιώς, σε αυτά που δεν γίνεται τίποτα (ελεύθερη στάθμευση) και σε αυτά που γίνεται κάτι (εντολή – απόφαση ή φυλακή).

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Όσο περισσότερα «τετραγωνάκια» καταφέρει να κυριεύσει κάποιος, τόσο πιο εύκολα, ανώδυνα και κερδοφόρα κινείται. Γεγονός που βρίσκεται σε απόλυτη αντιδιαστολή με το τί τελικά συμβαίνει κατά τρόπο παράλληλο και ταυτόχρονο με τους άλλους παίκτες, των οποίων ο ελεύθερος χώρος όλο και περιορίζεται. Αυτό σημαίνει γι αυτόν αυτόματα την απόκτηση κάποιας ποινής¹⁹ ενώ αντίθετα για τον άλλο σημαίνει κέρδος²⁰.

Εδώ μπορούμε να πούμε ότι φαίνεται έντονα το στοιχείο της ανταλλαγής και του παζαριού μιας υπαρκτής πόλης, αφού, και σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού οι παίκτες μπορούν να προβούν σε οικονομικές ανταλλαγές ακινήτων κατά τρόπο που τους συμφέρει²¹. Στόχος λοιπόν, είναι η απόκτηση όλου του χώρου και η παραγκώνιση των υπολοίπων από αυτόν τον χώρο. Όλοι οι παίκτες υπακούν στους κανόνες του παιχνιδιού και κινούνται ως επί το πλείστον, μέσα από γενικευμένες προωθούμενες κινήσεις προς τα εμπρός²².

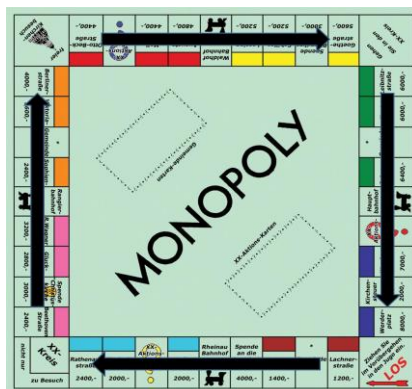
¹⁹ Απώλεια «περιουσίας» ή χάσιμο «χρημάτων» καθώς ο παίκτης υποχρεούται να καταθέσει στον ιδιοκτήτη του ακινήτου κάποιο ενοίκιο, δηλαδή κάποιο χρηματικό ποσό.

²⁰ Το κέρδος μετράται είτε σε χρήμα, είτε σε είδος (κάποιο, για παράδειγμα, τμήμα περιουσίας που προέρχεται από έναν άλλο αντίπαλο που «έπεσε» πάνω σε ένα ακίνητο που ανήκει σε αυτόν τον κάποιον άλλο παίκτη, και που δεν έχει το απαραίτητο ποσό χρημάτων για να τον «πληρώσει»).

²¹ Αν για παράδειγμα κάποιος κατέχει όλα τα αεροδρόμια, έχει το μονοπώλιο αυτών, και γι αυτό τον λόγο θα έχει και περισσότερο κέρδος από τους αντίπαλους παίκτες που θα έχουν την ατυχία να πέσουν σε κάποιο από αυτά. Άρα αν διαθέτει κάτι που συμφέρει τον άλλο παίκτη για να αποκτήσει, μπορεί να κάνει την ανταλλαγή.

²² Υπάρχει και η πιθανότητα, κάποιος παίκτης να κινηθεί προς τα πίσω, παίρνοντας μια τυχόν «εντολή» από το παιχνίδι ή πέφτοντας πάνω σε ένα τετραγωνάκι που τον «διατάζει» να οπισθοχωρήσει, ενώ υπάρχει επιπλέον και η πιθανότητα ο παίκτης να μεταφερθεί σε κάποιο συγκεκριμένο τετράγωνο προς τα μπροστά, αγνοώντας αυτά που βρίσκονται ανάμεσα σε αυτό το συγκεκριμένο τετράγωνο και σε αυτό που βρισκόταν πριν.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικόνα 13 : Οι κινήσεις είναι γραμμικές και γενικότερα προωθούνται προς τα εμπρός σε σχέση πάντα με την αφετηρία

Η κίνηση λοιπόν αυτή, σε κάθε περίπτωση, και δεδομένου και του τρόπου που διαρθρώνονται τα τετραγωνάκια το ένα δίπλα στο άλλο πάνω στον διατιθέμενο χώρο του επιτραπέζιου, εκτυλίσσεται γραμμικά (Εικ.13) πραγματοποιώντας κινήσεις επαναλαμβανόμενες γύρω από το μεγαλύτερο πλαίσιο που περιβάλλει ολόκληρο το παιχνίδι. Κάτι που έχει τελικά ως αποτέλεσμα να διαδραματίζεται ένας κύκλος γραμμικών συντεταγμένων και τυχαίων κινήσεων στο παιχνίδι, μέσα από τη γενικότερη οργάνωσή του αντίθετα με τις ηθελημένες και συνδυαστικές κινήσεις του σκακιού.

3.4 Real estate – αντικειμενικές αξίες – χρήσεις γης

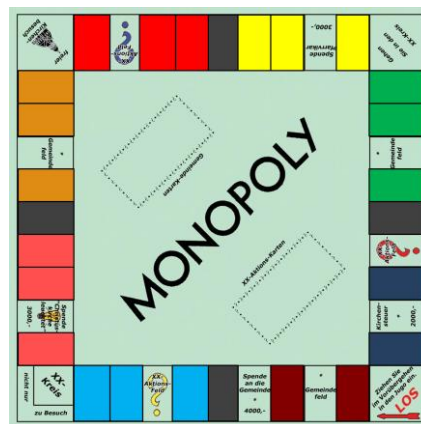
Γίνεται τελικά φανερό το πόσο έχει ενσωματωθεί μέσα στο παιχνίδι το σύστημα του real estate (Εικ.14). Το κάθε οικόπεδο και γενικότερα το κάθε ακίνητο μέσα στο παιχνίδι, έχει διαφορετική αξία, με βάση την τοποθεσία του στο ταμπλό. Μιλάμε λοιπόν για ένα γενικότερο οικονομικό σύστημα μιας πραγματικής νεωτερικής πόλης, μιας δομής αγοράς το οποίο έχει ανασυνταχθεί και ενσωματωθεί στους κανόνες ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού. Real estate, χρήσεις γης, αντικειμενικές αξίες ακινήτων, όλα αυτά μας δίνουν την αξία με την οποία θα αγοράσουμε, θα ανταλλάξουμε ή και θα πουλήσουμε κάτι.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικ.14 : Real estate

Πέρα όμως από αυτό, ο παίκτης δεν πρέπει μόνο να σκεφτεί ποιό θα είναι το τετραγωνάκι που θα αποκτήσει, αλλά θα πρέπει να σκεφτεί και ποιός θα είναι ο συνδυασμός των τετραγώνων (Εικ.15) που θα πάρει υπό την κατοχή του²³ ώστε να πετύχει το μονοπώλιο και άρα να κερδίσει την δυνατότητα απόκτησης περισσότερου κέρδους.



Εικόνα 15 : Ο συνδυασμός των ιδιοκτησιών μας δίνει ενδεχομένως το μονοπώλιο.

²³ Όπως τρία τετράγωνα ίδιο χρώματος, σιδηροδρομικοί σταθμοί κ.α.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

3.5 Εφαρμογή οικονομικού συστήματος

Η Μονόπολη εσωτερικεύει ορισμένους θεμελιώδεις νόμους της αγοράς, και μάλιστα όχι μόνο τους ανταλλακτικούς – ανταποδοτικούς (τιμή προϊόντος, αγορά του κλπ) αλλά και τους συμβολοκρατικούς όρους που σχετίζονται. Δηλαδή όχι μόνο με την ανταλλακτική αξία ενός προϊόντος αλλά και την τιμή που αποκτά λόγω της συμβολικής ή εννοιολογικής ισχύος του (Εικ.16). Άρα, έχουμε την εσωτερίκευση ενός πολύ περίπλοκου πλέγματος χαρακτηριστικών και αξιολογικών στοιχείων, όχι μόνο του παραδοσιακού, αλλά και του χρηματοπιστωτικού καπιταλισμού.



Εικόνα 16 : ανταλλακτικοί – συμβολοκρατικοί όροι

Η Μονόπολη λοιπόν, αντιπροσωπεύει κατά κάποιο σχηματικό τρόπο τον καπιταλισμό. Στη διάρκεια του 19^{ου} αιώνα, δημιουργήθηκαν οι σημαντικότερες χωρικές προτάσεις πολιτικού χαρακτήρα για την νεώτερη κοινωνία. Προέρχονται από ουτοπιστές σοσιαλιστές όπως Robert Owen, Charles Fourier, Ettien Gabet και San Simon, οι οποίοι έβλεπαν τη λύση των κοινωνικών προβλημάτων μέσα από τη δημιουργία νέων μορφών πόλεων – προτύπων.

Αυτό λοιπόν είναι μια ιδιότυπη διαφορά ανάμεσα σε αυτούς και τις θεωρίες του πραγματικού σοσιαλισμού που τις επεξεργάστηκαν, στην κατεύθυνση της πολιτικής, ο Karl Marx ιδιαίτερα μέσα από τα πρωταρχικά έργα του όπως «Τα χειρόγραφα του '44» και ο Friedrich Engels, οι οποίοι δεν πρότειναν συγκεκριμένα χωρικά μοντέλα, αλλά επεξεργάστηκαν περισσότερο συστήματα πολιτικών – οικονομικών σχέσεων και φυσικά πραγματεύονται έντονα την έννοια του ιδανικού. Κάτι, το οποίο έρχεται σε

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

απόλυτο παραλληλισμό με τα εν λόγω παιχνίδια, αφού και αυτά με τη σειρά τους πραγματεύονται ιδανικές έννοιες πολιτικού, κοινωνικού και χωρικού περιεχομένου.

3.6 Μορφοποίηση της γεωμετρίας από τη χωρική ανάπτυξη της παρτίδας.

Το παιχνίδι παρουσιάζει μια ισχυρή γεωμετρία χώρου που συγκροτείται από ακριβώς την ίδια γεωμετρία σε σμίκρυνση²⁴. Συνεπώς, συμπεραίνουμε ότι δεν θα μπορούσε το παιχνίδι ούτε να υπάρξει ούτε να αναπτυχθεί, εάν δεν υπήρχε αυτή ακριβώς η γεωμετρία που του προσδίδει χώρο.

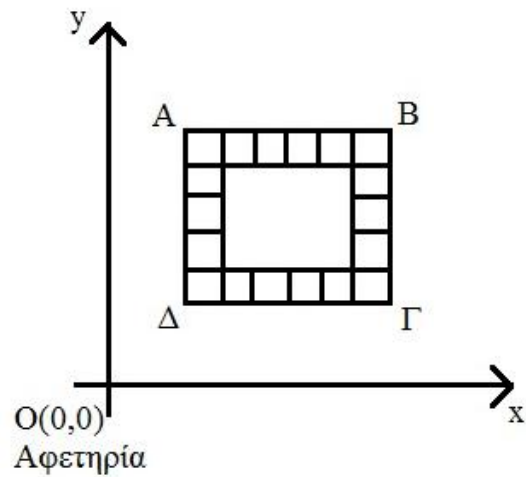
Το παιχνίδι αναπτύσσεται γραμμικά, πάντοτε όμως στα πλαίσια των γενικότερων κανόνων. Αν παρατηρήσουμε το ταμπλό, λίγο πιο αφαιρετικά, μπορούμε να διακρίνουμε πίσω από αυτό ένα δισδιάστατο καρτεσιανό σύστημα συντεταγμένων xy (Εικ.17). Υπάρχει λοιπόν, μία συνάρτηση που δομεί έναν κανάβο πάνω σε αυτό το σύστημα συντεταγμένων. Τα σημεία τομής του κανάβου προσδίδουν συγκεκριμένα σημεία μέσα στον δισδιάστατο αυτό χώρο, τα οποία έχουν δικό τους όνομα, δική τους θέση και δική τους δυναμική. Πάντα τα σημεία αυτά ορίζονται σε σχέση με ένα απόλυτα συγκεκριμένο και σταθερό σημείο, το οποίο μπορεί να είναι είτε το μηδέν (απόλυτες συντεταγμένες), είτε κάποιο άλλο (σχετικές – πολικές συντεταγμένες), που όμως και αυτό με τη σειρά του σχετίζεται με το μηδέν.

Η αφητηρία λοιπόν αποτελεί το κέντρο του παιχνιδιού, με βάση το οποίο ανακατανέμεται η αξία των ακινήτων²⁵. Η αξία αυτή ορίζεται από αυτό το συγκεκριμένο κέντρο, το οποίο και αποτελεί τον πόλο που ορίζει την χρηματική αξία του ακινήτου. Για να ορίσουμε την αξία του ακινήτου αυτού, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας πολλαπλές συντεταγμένες και διάφορα μέτρα και σταθμά. Είναι ο κόμβος όπου αναβαπτίζεσαι εμπορικά και πολλαπλασιάζονται - κορυφώνονται οι δυνατότητες.

²⁴Έχουμε ένα τετράγωνο ταμπλό που αποτελείται από μικρότερα τετραγώνια πιθανών ιδιοκτησιών ή μη.

²⁵Μπορεί λοιπόν εδώ να παραλληλιστεί το γεγονός αυτό με τον πραγματικό κόσμο και χώρο μιας πόλης, μέσα στον οποίο κάθε οικόπεδο ή και ακίνητο έχει την δική του συγκεκριμένη αξία, ανάλογα πάντα με το πού βρίσκεται και το πόσο μεγάλο είναι αυτό το ακίνητο σε τετραγωνικά μέτρα.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

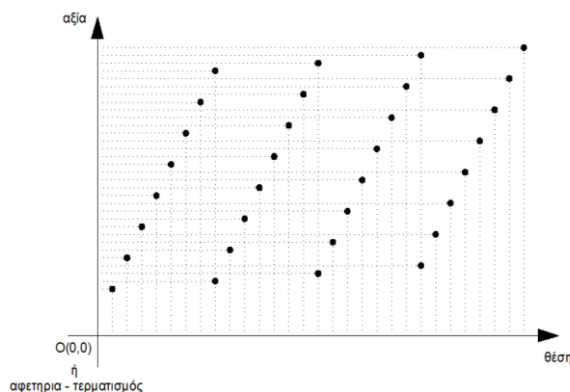


Εικόνα 17 : Σύστημα συντεταγμένων σημείων σχέσης χώρου – ισχύος

3.7 Η σχέση μεταξύ παιχνιδικής γεωμετρίας – ισχύος

Η χωρική κυριαρχία του ταμπλό της μονόπολης είναι και ο απώτερος στόχος του εκάστοτε παίκτη με σκοπό την κατάκτηση της νίκης, ενώ η αφετηρία, είναι το κεντροβαρικό σημείο του ταμπλό. Εδώ λοιπόν μπορούμε να διακρίνουμε μια συνάρτηση μεταξύ της θέσης και της αξίας των τετραγώνων της παρτίδας²⁶. Είναι λοιπόν ένα παιχνίδι ισχύος, η οποία μετράται όχι μόνο μέσα από τον αριθμό των ακινήτων και των χρημάτων του παίκτη, αλλά και από την αξία των ακινήτων – οικοπέδων – τετραγώνων που έχει στην κατοχή του.

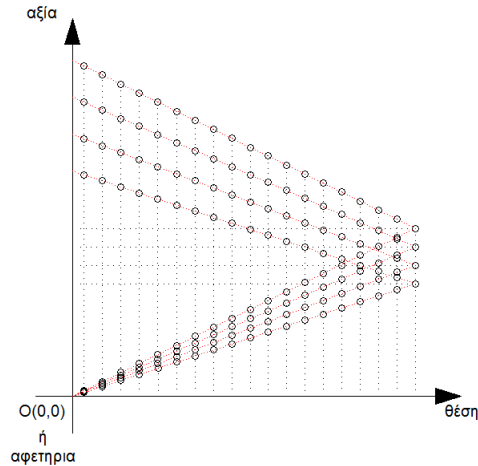
Στην μονόπολη, το σημείο και η θέση της αφετηρίας, ταυτίζεται με το σημείο και τη θέση του τερματισμού. Ο παίκτης ξεκινά από την αφετηρία στο σημείο O , εκτελεί μια κυκλική κίνηση πάνω στο ταμπλό μετά από κάποιες τυχαίες ζαριές, για να φτάσει ξανά στο σημείο $2O$ που είναι ο τερματισμός. Ύστερα το σημείο αυτό μεταβάλλεται σε αφετηρία και ο παίκτης πραγματοποιεί τις ίδιες κινήσεις ξανά και ξανά.



²⁶ Εδώ ερευνάμε τη σχέση αυτή, γιατί το παιχνίδι, όπως προείπαμε, είναι παιχνίδι οικονομικής δολοπλοκίας, στόχος του οποίου είναι να αποκτήσουμε το μεγαλύτερο κέρδος, κάτι το οποίο μετράται σε χρήμα και περιουσία γενικότερα. Άρα, όσο μεγαλύτερης αξίας είναι το ακίνητο που κατέχει ένας παίκτης, τόσο μεγαλύτερο κέρδος θα έχει. Και όσο μεγαλύτερο κέρδος έχει, τόσο μεγαλύτερη θα είναι και η εξουσία που θα αποκτήσει.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

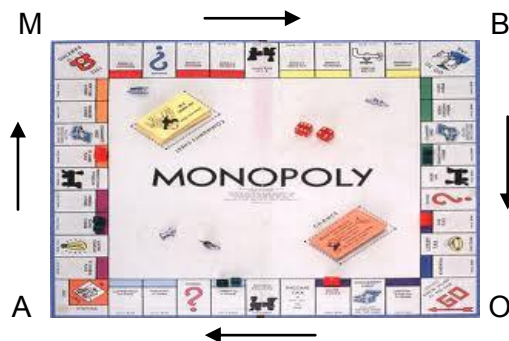
Εικόνα 18 : Στην περίπτωση που πάρουμε κάθε γύρο του παιχνιδιού μεμονωμένα και ξεχωριστά, και ορίσουμε το σταθερό σημείο που αρχίζει και τελειώνει ο καθένας ως αφετηρία και τερματισμός αντίστοιχα, η γραφική παράσταση διαμορφώνεται όπως στην εικόνα.



Εικόνα 19 : Στην περίπτωση που μιλάμε για ολόκληρη την παρτίδα, γενικότερα, μέσα στην οποία υπάρχουν πολυάριθμοι παιχνιδικοί γύροι, θα διακρίνουμε παντού αφετηρίες νέων γύρων, ενώ ο μοναδικός τερματισμός είναι αυτός τη στιγμή που τελειώνει η παρτίδα. Τότε, η γραφική παράσταση διαρθρώνεται όπως στην εικόνα.

Παρατηρούμε δύο ποιοτικές αλλαγές που εκτυλίσσονται πάνω στο ταμπλό και που έχουν να κάνουν με την θέση και την αξία. Έτσι, η αξία των ιδιοκτησιών – τετραγώνων αυξάνεται συνεχώς μέσα από την γραμμική ανάπτυξη της παρτίδας, ακολουθώντας έτσι μια συνεχή και αύξουσα συνάρτηση, ενώ η απόσταση μειώνεται πάντα, αφού οι γραμμικές αυτές κινήσεις πραγματοποιούνται κυκλικά ως προς την αφετηρία, ακολουθείται λοιπόν εδώ μία φθίνουσα συνάρτηση. Άρα, όσο μειώνεται η απόσταση από την αφετηρία – τερματισμό του παιχνιδιού τόσο αυξάνεται η αξία.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



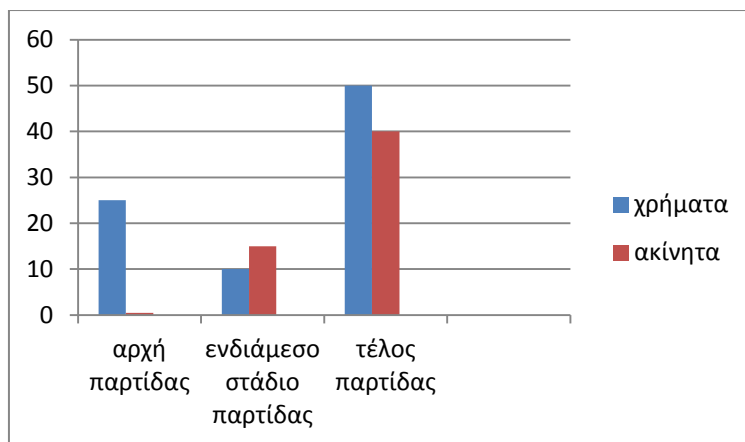
Εικόνα 20 : Πορεία OAM : αύξουσα θέση – αύξουσα αξία
Πορεία MBO : φθίνουσα θέση – αύξουσα αξία

3.8 Σχέση παιχνιδικής ισχύος μεταξύ χρημάτων – ιδιοκτησιών

Ο κάθε παίκτης αγωνίζεται για να αυξήσει την δύναμη και την ισχύ του με κάθε τρόπο, πάντοτε σε βάρος των υπόλοιπων αντιπάλων. Όταν ξεκινάει το παιχνίδι, έχει στην κατοχή του ένα χρηματικό ποσό, όμως καμία απολύτως ιδιοκτησία. Στη συνέχεια ξεκινάει τις αγορές των ακινήτων που μέσω της τυχαίας του ζαριάς, του επιτρέπεται να φέρει στην κατοχή του. Έτσι, το χρηματικό του ποσό μειώνεται ενώ αυξάνεται η ακίνητη περιουσία του²⁷. Στο τέλος, και ύστερα από πολυάριθμους γύρους, αφού φανεί τελικά ποιός είναι αυτός που αποκτά την εξουσία, διακρίνουμε το εξής αποτέλεσμα : τα ακίνητά του σταματούν να αυξάνονται, ενώ τα χρήματά του συνεχίζουν αυξάνονται με ρυθμούς γεωμετρικής προόδου (Εικ.21).

²⁷ Ο παίκτης προσπαθεί να μην χρεοκοπήσει, άρα για να μην χάσει το παιχνίδι, θα πρέπει τα χρήματά του να μην φτάσουν ποτέ στο μηδέν.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικόνα 21 : Ενδεικτικό ραβδόγραμμα που εμφανίζει την εξέλιξη του παιχνιδιού.

3.9 Τελικές παρατηρήσεις

Η Ελίζαμπεθ Μάτζι Φίλιπς, δημιούργησε ένα παιχνίδι, μέσω του οποίου ήλπιζε να μπορέσει να εξηγήσει την απλή θεωρία των φόρων του Χένρι Τζωρτζ. Σύμφωνα με αυτή, αν οι άνθρωποι έχουν κέρδη από την περιουσία τους, άσχετα με το μέγεθός της, τελικά όλη η περιουσία θα καταλήξει νομοτελειακά στα χέρια ενός και μόνο ανθρώπου. Το παιχνίδι της, *"Το Παιχνίδι του Νοικοκύρη"* (Εικ.22), εκδόθηκε λίγα χρόνια αργότερα και στόχος του ήταν να αποδείξει με απλό τρόπο πώς τα μισθώματα πλουτίζουν τους ιδιοκτήτες ακινήτων και κάνουν φτωχότερους τους ενοικιαστές.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικόνα 22 : Το παιχνίδι του νοικοκύρη

Η μονόπολη λοιπόν είναι μια μικρογραφία του οικονομικού συστήματος που υπάρχει σήμερα, μέσα στο οποίο προεδρεύει η πώληση, η αγορά, η ενοικίαση και η ανταλλαγή. Μέσα από κάποιους αφηγηματικούς κώδικες που υπάρχουν και που αντιμετωπίζουμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούμε να διακρίνουμε κάποια ιστορικά γεγονότα που αποτέλεσαν το ίζημα για την πρωταρχική σύλληψη και δημιουργία του παιχνιδιού αυτού.

Αν δεν υπήρχε ο καπιταλισμός, τότε το παιχνίδι της μονόπολη, δεν θα είχε κανένα νόημα. Το επιτραπέζιο μας αφηγείται, πραγματοποιώντας μια σμίκρυνση της πραγματικότητας, τον οικονομικό πόλεμο και την οικονομική πίεση που άσκησαν ιδιαίτερα κατά τον 19^ο αιώνα οι τράπεζες και οι επιχειρήσεις στον κόσμο αλλά και μεταξύ τους.

Στην περίπτωση της μονόπολη, οι παίκτες είναι οι επιχειρηματίες που αγωνίζονται για την οικονομική τους ενίσχυση. Η ενίσχυση αυτή γίνεται οικονομική κυριαρχία και η κυριαρχία γίνεται μονοπώλιο – αυτοκρατορία. Καθώς τα χρόνια περνούσαν, λοιπόν, η ιστορία μας διδάσκει ότι η συσσωρευμένη εξουσία σε ένα και μόνο άτομο, είναι αρεστή μόνο στο συγκεκριμένο άτομο που την κατέχει και σε κανέναν άλλο. Συνεπώς, οι ηττημένοι πλέον σοσιαλιστές, με απώτερό τους στόχο την ύπαρξη ελεύθερης αγοράς και άρση του μονοπωλίου, πραγματοποιούν αγώνες και πολεμούν για την ικανοποίηση των ονείρων τους. Αυτό, όμως έγινε αργότερα. Κάτι που εξηγεί

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

και το γεγονός ότι αργότερα από την μονόπολη δημιουργήθηκε η αντιμονόπολη (Βλ. παράρτημα).

Τελικά, στη μονόπολη εκτυλίσσεται ένας επεκτατικός οικονομικοκρατικός πόλεμος όπου ο κάθε παίκτης μέσα από την εδαφική – χωρική του κυριαρχία παίρνει την δύναμη και την ισχύ. Το ταμπλό, είναι ο χώρος ο οποίος με την τόσο σαφή γεωμετρία του, οριοθετεί και συγκροτεί την κάθε πραγματοποιούμενη γραμμική κίνηση. Τέλος, μέσα από τη δομή του διαφαίνονται όλες οι αξίες ενός γενικότερου χρηματοπιστοτικού συστήματος, κωδικοποιημένες μέσα σε παιχιδικούς όρους.

4. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

4.1 Εισαγωγικά

Σήμερα, στην εποχή της πληροφορίας, η οποία διέπεται από την ευρεία χρήση του υπολογιστή, τα ηλεκτρονικά διαδικτυακά και μη παιχνίδια έχουν κερδίσει σίγουρα έδαφος. Δίνεται λοιπόν η δυνατότητα σε έναν μεγάλο αριθμό ανθρώπων – παικτών από όλο τον κόσμο, να αλληλεπιδρά, να κινείται και να επικοινωνεί μέσα από έναν εικονικό – ψηφιακό κόσμο, ο οποίος διέπεται από τους δικούς του κανόνες, τη δική του ιστορία και τους δικούς του εικονικούς τόπους. Τέτοια παιχνίδια μπορούμε να συναντήσουμε και στον ιστοχώρο κοινωνικής δικτύωσης facebook, με παραδείγματα όπως τα παιχνίδια «Farmville» και «Cityville» αλλά και σε άλλους ιστότοπους όπως το παιχνίδι farmerama.

4.2 Γενικά για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Στον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών αυτών παρέχεται η δυνατότητα στον χρήστη να δημιουργήσει μια κοινωνία από το μηδέν. Μπορεί δηλαδή να κατασκευάσει την δική του πόλη ή φάρμα, όπως ακριβώς την θέλει αυτός και να τοποθετήσει οτιδήποτε την αφορά και οποιαδήποτε χρήση γης είναι απαραίτητη, φυσικά πάντοτε κάτω από τους συγκεκριμένους κανόνες του παιχνιδιού και φυσικά κάτω από ένα συγκεκριμένο παιχνιδικό οικονομικό σύστημα. Απώτερος σκοπός είναι η όσο το δυνατόν μεγαλύτερη επέκταση της ιδιοκτησίας του.



Εικόνα 23 : Σκηνικό Farmville

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Το σκηνικό των παιχνιδιών Farmville (Εικ.23) και Farmerama εμφανίζει έναν εικονικό κόσμο φάρμας με ότι αυτό συνεπάγεται²⁸. Στο φανταστικό αυτό χώρο, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να σκάψει κομμάτια γης (Εικ.24), τα οποία μετρώνται σε «τετράγωνα»²⁹(plots), και σε κάθε τέτοιο τετράγωνο μπορεί να καλλιεργήσει ένα είδος σπόρου. Στη συνέχεια αποκτά μεγαλύτερη εμπειρία (XP), κάτι που πραγματοποιείται μόνο όταν έχει εκπληρώσει τις «υποχρεώσεις» του³⁰. Έτσι, ανεβαίνει επίπεδα και έχει περισσότερες επιλογές επενδύσεων ενώ παράλληλα μπορεί να επεκταθεί.



Εικόνα 24 : Τετράγωνα γης στη Farmville

Στο ίδιο μοτίβο κινείται και το παιχνίδι CityVille (Εικ.25), που έχει να κάνει με την οικοδόμηση και διαχείριση μιας πόλης από το μηδέν. Εδώ όμως το οδικό δίκτυο είναι αυτό που μέσα από ένα ιπποδάμειο σύστημα κάθετων και οριζόντιων οδών,

²⁸Το σκηνικό του παιχνιδιού Farmville αποτελείται από ένα αγρόκτημα όπου εμπεριέχεται μια καταπράσινη έκταση, με διάσπαρτα κατά τόπους δέντρα ενώ υπάρχει στο βάθος μια επιμήκης λίμνη.

²⁹Το πρώτο αγρόκτημα που έχει στην κατοχή του ο παίκτης έχει μέγεθος 12*12 «τετράγωνα».

³⁰Όταν επιτυγχάνονται συγκεκριμένα ποσά εμπειρίας, ο αγρότης μπορεί να προχωρήσει στο επόμενο επίπεδο (level), όπου «ξεκλειδώνονται» (Unlock) περισσότερα προϊόντα, δώρα κι άλλα χαρακτηριστικά. Ο απώτερος στόχος του παιχνιδιού συνεπώς, είναι η συμπλήρωση όλων των ζητούμενων επιπέδων.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

περικλείει και ορίζει τα οικοδομικά τετράγωνα μέσα στα οποία πραγματοποιούνται όλες οι δραστηριότητες. Ο παίκτης στο παιχνίδι ενεργεί ως Δήμαρχος, ο οποίος καταναλώνει ενέργεια και χρήματα για να πραγματοποιήσει τις εικονικές επενδύσεις, επανεπενδύσεις και αποεπενδύσεις του. Στο παιχνίδι αυτό σκοπός του παίκτη – δημάρχου είναι η επέκταση και η ενδυνάμωση της πόλης του.



Εικόνα 25 : Σκηνικό Cityville

Ο παίκτης έχει συγκεκριμένες επιλογές, που πάντα προέρχονται μέσα από ένα συγκεκριμένο μοντέλο αυστηρότητας των παιχνιδικών κανόνων, οι οποίοι φαινομενικά δίνουν πλήρη ελευθερία στον χρήστη όμως στην πραγματικότητα τον περιορίζουν με τέτοιο τρόπο που τελικά τον κάνουν να κινείται σύμφωνα με αυτούς. Καθώς ο παίκτης συνεχίζει να παίζει, γίνεται όλο και καλύτερος, αποκτά περισσότερες επιλογές και αυξάνει την έκταση του δικού του αντικειμένου, ενώ θα μπορεί να έχει πρόσβαση σε άλλα links που αντιπροσωπεύουν χώρους όπως μαγαζιά και σούπερ μάρκετ, και που θα βρίσκονται κάπου μέσα στο σύστημα. Στους χώρους αυτούς θα μπορεί να αγοράσει τα απαραίτητα χρησιμοποιώντας ένα διατιθέμενο κεφάλαιο, ώστε αργότερα μέσα από την επένδυσή του, να γίνει οικονομικά ισχυρότερος και να επεκταθεί.

Το πώς τελικά δομεί ο χρήστης την εικονική φάρμα ή πόλη του θα έχει απόλυτο αντίκτυπο στην εικονική του κοινωνία, αφού όσο μεγαλύτερη είναι η ιδιοκτησία του,

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

και όσο πιο έξυπνα και λειτουργικά είναι δομημένη τόσο πιο καλά και αποτελεσματικά θα λειτουργεί. Σε κάποια από αυτού του είδους τα παιχνίδια υπάρχουν μετρητές που δείχνουν την ψυχολογική κατάσταση των εικονικών κατοίκων³¹. Άρα τελικά, εδώ βλέπουμε το πόσο σημαντικός είναι ο χώρος και η διαμόρφωσή του ως προς την τελική διαμόρφωση κοινωνικής συμπεριφοράς των εικονικών κατοίκων (Εικ.26).



Εικόνα 26 : Μόλις κτίστηκε ένα σπίτι και οι παιχινδικές φιγούρες που θα το κατοικήσουν, χοροπηδούν από χαρά

Συνεπώς παρατηρούμε ότι τα παιχνίδια αυτά αναπτύσσονται ποσοτικοποιημένα και εκτατικά και ουσιαστικά διαχειρίζονται μια αστική και εξωαστική συνθήκη αλλά οργανωτικά παρεμφερή ως συστήματα.

³¹ Για παράδειγμα στο παιχνίδι Sims, όπου ο χρήστης – θεός χτίζει την πόλη, όσο μεγαλύτερη την κάνει τόσο περισσότεροι κάτοικοι θα μπορούν να ζήσουν εκεί και παίρνει όλες τις αποφάσεις για το τι χρειάζεται ακόμα να δημιουργήσει ή όχι, αλλιώς αν αποτύχει, οι κάτοικοι θα πραγματοποιήσουν διαμαρτυρίες. Ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι όταν χτίζεται ένα νέο κτίριο προς κατοίκηση, οι παιχινδικές φιγούρες που περιδιαβαίνουν έξω από αυτό, χοροπηδούν από χαρά που θα το κατοικήσουν.

4.3 Ιδεολογική συγκρότηση

Ο ψηφιακός τόπος δεν έχει συγκεκριμένη τοποθεσία αλλά διέπεται από μια ιδιόμορφη γεωμετρική διάσταση. Ένα link δεν έχει γεωμετρία ούτε συγκεκριμένο ορισμό χώρου. Οπότε, ο χρήστης μπορεί να δομήσει την ψηφιακή του κοινωνία – πόλη μέσα σε μία θάλασσα ψηφιακής διαμόρφωσης, η οποία ενώ διαθέτει χώρο, αυτόν που τώρα ονομάζουμε ψηφιακό, δεν μπορούμε να τον ορίσουμε ούτε χωρικά ούτε γεωμετρικά.

Ο ψηφιακός τόπος λοιπόν αναπαριστά μια μορφή ή μια ιδέα μέσα από το σύνολο εκατομμυρίων εικονοστοιχείων (pixels) που συνθέτουν την οθόνη. Η μορφή αυτή είναι διαρκώς ρευστή και μεταβαλλόμενη. Συνεχίζοντας, η γεωμετρία της παράστασης – απεικόνισης η οποία εμπεριέχεται μέσα στη γεωμετρία της οθόνης, έχει δυναμικά υλική υπόσταση, που αποτελείται από τον συνδυασμό δικτύων βασισμένων σε λογισμικό και υλικό, ωστόσο έχει πολλαπλές διαστάσεις των οποίων η ταχύτητα είναι διαφορετική. Τέλος, μπορούμε να διακρίνουμε την ύπαρξη μιας λογισμικομημονικής διάστασης μέσα στην οποία εμπεριέχονται και διαρθρώνονται τα αραιώματα και τα πυκνώματα όλων των πληροφοριών του συστήματος. Ο συνδυασμός των τριών αυτών στοιχείων μπορούν να ορίσουν το πλαίσιο του εικονικού κόσμου προσδίδοντάς του έναν νέο τύπο χωρικής ποιότητας βάσει συμβάντων. Αν και η φυσική τοποθεσία δεν αλλάζει καθόλου, ο χρήστης περιηγείται σε ένα χώρο που μεταβάλλεται συνεχώς και ταυτόχρονα βλέπει και βιώνει πράγματα που διαμορφώνονται από τον ίδιο, το περιβάλλον του υπολογιστή και τους άλλους χρήστες. Συνεχίζοντας, αναφέρουμε ότι ο παίκτης μπορεί να αισθάνεται πλήρως ελεύθερος να κάνει ότι θέλει, όμως στην πραγματικότητα περιορίζεται από ένα υπολογιστικό σύστημα με ισχυρά κανονιστικά χαρακτηριστικά και περιορισμούς που βρίσκεται πάνω από αυτόν και λειτουργεί βάσει αλγορίθμου³². Μιλάμε δηλαδή για την ύπαρξη μιας εγκάρσιας διάστασης γενικότερα³³.

³² Οπδήποτε και να δημιουργήσει ο χρήστης, χρειάζεται «χρήματα», Στόχος είναι να κάνει τις απαραίτητες ενέργειες για να δομήσει μια φάρμα που να του αποφέρει χρήματα, ώστε να συνεχίσει να δημιουργεί, να χτίζει, να αλλάζει και να βελτιώνει. Περισσότερα νομίσματα, σημαίνει δυνατότητα δημιουργίας μιας πιο όμορφης φάρμας, με καλύτερα υλικά, μεγαλύτερη έκταση και περισσότερες επιλογές (δέντρα για φύτευση, σπόρους, διαφορετικά ζώα κ.α.).

Ο Μπερνάρντ Τσουμί είχε πει «..οι φιλόσοφοι μπορεί να γράφουν, οι μαθηματικοί ν' αναπτύσσουν εικονικούς χώρους, αλλά οι αρχιτέκτονες είναι δέσμιοι αυτής της υβριδικής τέχνης στην οποία η εικόνα σπάνια υπάρχει χωρίς μια συνδυασμένη δραστηριότητα.». Δηλαδή η αρχιτεκτονική φέρνει σε επαφή το χώρο, την κίνηση και το γεγονός, και αποτελεί αναμφισβήτητα το υπόβαθρο του παιχνιδιού, καθότι όλα αυτά τα στοιχεία ενώνονται σε μία ενιαία ουσία και εκφράζουν το χαρακτήρα του. Ο εικονικός χώρος λοιπόν, κατάλληλα σχεδιασμένος ως απόσταγμα πραγματικοτήτων, εικόνων και καταστάσεων, παίρνει αξία - πνοή από την κίνηση.

4.4 Χωρική ανάπτυξη – πολυχώρος

Όπως αναφέραμε και παραπάνω, ένα link δεν έχει καμία συγκεκριμένη γεωμετρική συγκρότηση και κανένα συγκεκριμένο χωρικό όριο και προσδιορισμό. Διακρίνουμε όμως μια πολυδυναμική και τρισδιάστατη ανάπτυξη στον χώρο η οποία εκτυλίσσεται μέσα σε έναν ψηφιακό κόσμο, αλλά ελέγχεται με αναλογικά μέσα. Η γεωμετρία λοιπόν που μπορεί να έχει το παιχνίδι, δεν υπάρχει στην πραγματικότητα, όμως υπάρχει παντού η έννοιά της³⁴. Ο τρόπος λοιπόν, που ο παίκτης αναπτύσσεται στο χώρο στη *farmegama* αλλά και η ρυμοτομία των οικοδομικών τετραγώνων στη *cityville* αποδεικνύεται ότι ακολουθεί τη λογική του καννάβου (Εικ.27), με βάση την οποία ο παίκτης οργανώνει τα «τετράγωνα» αυτά. Τέλος, σκοπός του κάθε δημιουργημένου τετραγώνου που συγκροτεί και σχηματοποιεί τον τελικό μας κάναβο,

³³Ο χρήστης τελικά λαμβάνει τον ρόλο του αρχιτέκτονα, ο οποίος δημιουργεί χώρο για να ζήσουν οι άνθρωποι μέσα στην εικονική – ψηφιακή φάρμα. Βέβαια, για τον πρώτο, αυτό πραγματοποιείται ψηφιακά, ενώ για τον δεύτερο, πραγματοποιείται και αναλογικά. Οι συντεταγμένες όμως παραμένουν ίδιες.

³⁴Σε όποιο σημείο της οθόνης μας και αν κοιτάξουμε, υπάρχουν σχήματα και αντικείμενα και το κάθε ένα από αυτά συγκροτείται μέσα από δικές του γεωμετρικές συντεταγμένες. Ο ψηφιακός κόσμος του παιχνιδιού τελικά, αναπλάθεται σύμφωνα με τους κανόνες των γεωμετρικών αυτών σχημάτων.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

εκτός του ότι οριοθετεί την ιδιοκτησία του παίκτη, έχει και κάποιο συγκεκριμένο τελικό σκοπό που ο ίδιος του έχει προσδώσει³⁵.



Εικόνα 27 : Λογική του κανάβου

³⁵ Το κάθε ένα πραγματοποιημένο τετράγωνο αποτελεί ένα κομμάτι γης, έναν ορισμένο και οριοθετημένο από τις τέσσερις πλευρές του χώρο. Ο ιδιοκτήτης του χώρου αυτού, δηλαδή ο παίκτης, πρέπει να προσδώσει στο κάθε ένα από αυτά μια χρηστική αξία, κάτι που θα οδηγήσει στο να αποκτηθεί και να πραγματοποιηθεί ένα τελικό αποτέλεσμα. Το αποτέλεσμα αυτό καθορίζεται πάντα από την αρχή, ενώ η διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί από τον παίκτη είναι ο θερισμός και η σπορά ή η οικοδόμηση του τετραγώνου – εικονικού χώρου.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

4.5 Χρήσεις γης – αντικειμενικές αξίες

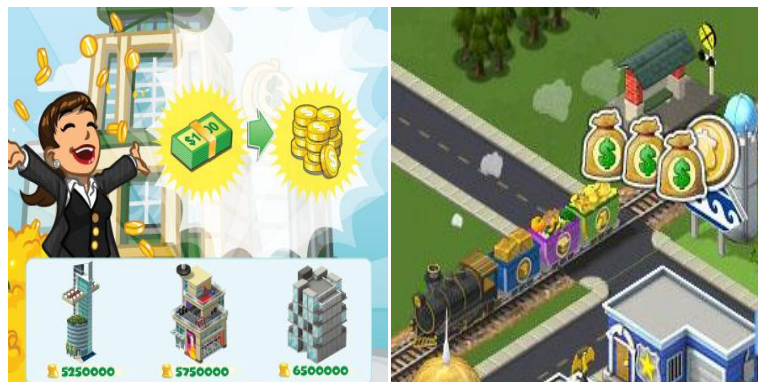
Κάθε τετράγωνο που δημιουργούμε το χρησιμοποιούμε για να φυτέψουμε κάτι συγκεκριμένο ή για να δομήσουμε κάποιο κτίριο (Εικ.28). Επιπλέον, και μόνο για να το δημιουργήσουμε χρησιμοποιούμε κάποιο συγκεκριμένο αριθμό νομισμάτων. Εδώ ο χρήστης πραγματοποιεί μια επένδυση χρησιμοποιώντας ένα ορισμένο διατιθέμενο εικονικό κεφάλαιο.



Εικόνα 28 : Χρήσεις γης

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Εδώ υπεισέρχεται και η έννοια της αξίας του χώρου και της γης μας, η οποία αλλάζει ανάλογα με το στάδιο στο οποίο βρίσκεται ο παίκτης (επίπεδο) και φυσικά, ανάλογα με τις επενδύσεις, τις επανεπενδύσεις, τις αποεπενδύσεις του αλλά και με τα κέρδη, τις αμοιβές και τις τυχόν τιμωρίες του. Γενικότερα, το παιχνίδι πέρα του ότι έχει επηρεαστεί από το οικονομικό σύστημα του καπιταλισμού, στηρίζεται επιπλέον στην θεωρία του Καλβινισμού και του προτεσταντισμού με την έννοια του «ότι δώσεις, θα πάρεις» (Εικ.29). Πάντα, τα κέρδη θα είναι ανάλογα της επένδυσης. Το μοντέλο λειτουργίας του παιχνιδιού τελικά βασίζεται σε ένα αυστηρό ιεραρχικό σύστημα, με βάση το οποίο μόνο όταν ο παίκτης εκτελεί τις απαιτούμενες ενέργειες, ανταμείβεται³⁶. Από τα παραπάνω συμπεραίνουμε ότι κάθε τετράγωνο έχει την δική του χρήση και φυσικά την δική του αξία. Όμως πάντα η αξία του κάθε ενός σχετίζεται με την χρήση του. Ο παίκτης όσο περισσότερα επίπεδα ανεβαίνει, τόσο πιο δυνατός γίνεται και τελικά τόσο περισσότερες δυνατότητες και επιλογές έχει ως προς την απόδοση και το παραγωγικό ύψος.



Εικ.29 : Ότι δίνεις, παίρνεις

³⁶ Μετά την ανέγερση των κτιρίων ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να αγοράσει τετράγωνα γης, και να φυτέψει καλλιέργειες σε χώρους είτε παράπλευρα της κατοικίας του, είτε σε κενούς χώρους μέσα στην κατοικημένη γειτονιά του.

Γενικότερα, υπάρχει μια συγκεκριμένη ιεραρχική σχέση ανάμεσα στο επίπεδο (level) που έχει ο παίκτης και στις επενδύσεις που έχει το δικαίωμα να πραγματοποιήσει. Δηλαδή, ακόμα και αν υπάρχουν τα χρήματα για να γίνει μια μεγάλη επένδυση, τότε αυτή δεν θα είναι εφικτή αν το επίπεδο στο οποίο βρισκόμαστε δεν θα το επιτρέψει³⁷. Για να το πετύχουμε αυτό, θα πρέπει να γίνουμε όλο και καλύτεροι στο παιχνίδι, άρα δηλαδή να αφιερώσουμε χρόνο. Αυτό ισχύει για όλα τα παιχνίδια, εδώ όμως υπάρχει μια διαφορά : η ιεραρχική αυτή σχέση μπορεί να υπερπηδηθεί αφού εδώ υπάρχει η δυνατότητα να εξαγοραστεί το επίπεδο του παιχνιδιού³⁸. Το γεγονός αυτό, σπάει την αγνή ιεραρχική σχέση μεταξύ του παλαιότερου και του καινούριου παίκτη.

4.6 Σχέση χωροδυναμικής ανάπτυξης – παιχνιδικής ισχύος

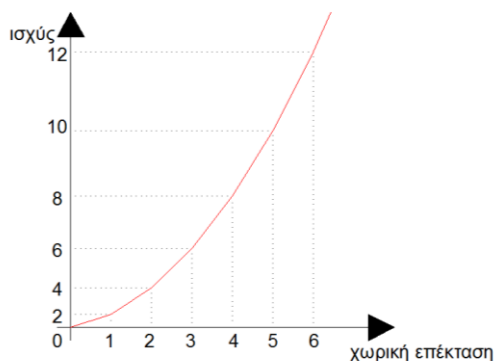
Η τρισδιάστατη χωροδυναμική ανάπτυξη του παιχνιδιού είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τον τρόπο ανάπτυξης της δύναμης και της ισχύος του παίκτη στο παιχνίδι. Είναι σαν να παρακολουθούμε μία συνεχή και αύξουσα γραφική παράσταση με άξονες xy (Εικ.30) που μετονομάζονται σε χωρική επέκταση – ισχύς αντίστοιχα. Η αφετηρία είναι το σημείο που ο παίκτης δημιουργεί το πρώτο του εικονικό και χωρικό τετραγωνάκι και οι συντεταγμένες αφορούν την κάθε στιγμή που ο παίκτης μεγαλώνει τη φάρμα του. Επιπλέον, ο άξονας της χωρικής επέκτασης έχει μοναδιαίες τιμές που αυξάνονται κατά μια μονάδα, ενώ στον άξονα της ισχύος, οι τιμές αυξάνονται σύμφωνα με μια συγκεκριμένη γεωμετρική πρόοδο, αφού η ισχύς αυξάνεται με τρόπο αντίστοιχο τη στιγμή που επεκτείνουμε την ιδιοκτησία³⁹.

³⁷ Για να επεκτείνουμε τη φάρμα μας, χρειαζόμαστε νομίσματα και όσο το δυνατόν πιο υψηλό επίπεδο.

³⁸ Ο παίκτης, αφού δεν έχει την υπομονή να γίνει καλύτερος μέσα από την προσπάθεια που πρέπει να καταβάλει σύμφωνα με τους κανόνες του παιχνιδιού, έχει την δυνατότητα να πληρώσει με πραγματικά χρήματα για να αγοράσει εικονικά νομίσματα, να αποκτήσει αντικείμενα ή και να ανέβει επίπεδα.

³⁹ Στο σχήμα λοιπόν αυτό έχουμε πάρει ως παράδειγμα τον αριθμό 2, ο οποίος πολλαπλασιάζεται κάθε φορά με τις τιμές του άξονα της ισχύος. Εδώ παρουσιάζουμε την γραφική παράσταση που θα μπορούσε να ισχύει κάτω από συγκεκριμένες και ιδανικές συνθήκες, σε περίπτωση δηλαδή για παράδειγμα που ο παίκτης διάλεγε με συγκεκριμένο τρόπο το μέγεθος των τετραγώνων του κανάβου του που χωροθετεί την φάρμα του.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Εικόνα 30 : Γραφική παράσταση που εμφανίζει την σχέση μεταξύ χώρου – ισχύος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Συμπεραίνουμε λοιπόν ότι το οικονομικό σύστημα που αντανάκλα το μοντέλο λειτουργίας του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με τη συνεχή κοινωνική αλληλεπίδραση⁴⁰, δημιουργούν μια εικονική κοινωνία στο ψηφιακό αυτό χώρο του παιχνιδιού, που λειτουργεί με κανόνες και δομές μιας πραγματικής κοινωνίας οικονομικά δομημένης.

4.7 Απόδοση – επένδυση

Η αξιολόγηση του παιχνιδιού, γίνεται με βάση την απόδοση κι επένδυση, πράγμα που αντανάκλα την ιδιαίτερα εμπορική χροιά του συστήματος του. Στο χρηματιστήριο, όσο μεγαλύτερη απόδοση έχει μια μετοχή, τόσο πιο ελκυστική είναι για τους επενδυτές. Έτσι κι εδώ, με βάση τους νόμους προσφοράς και ζήτησης, όσο

⁴⁰Το οικονομικό σύστημα, έχει ως βάση τη χρήση νομίσματος και αγοραπωλησιών. Ο χρήστης μπορεί να συλλέξει περιουσία, είτε με καλλιέργεια καρπών, είτε με το θερισμό ή το άρμεγμα των ζώων, είτε με την πώληση αντικειμένων είτε με την αποστολή δώρων σε φίλους (mystery gifts). Τέλος υπάρχει η έννοια της κοινωνικής αλληλεπίδρασης (interaction), δηλαδή της ασύγχρονης επικοινωνίας των παικτών-αγροτών. Αυτό σημαίνει ότι οι ίδιοι μπορούν να συνεργαστούν, και να βοηθηθούν, είτε ποτίζοντας ο ένας τις σοδειές του άλλου, είτε βοηθώντας στη συγκομιδή των καλλιεργειών. Αυτού του είδους οι «βοήθειες», με βάση το οικονομικό μοντέλο της δομής του παιχνιδιού, συνεπάγονται επιπλέον χρηματικά οφέλη για τον παίκτη που βοηθά τη γειτονική φάρμα.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

περισσότερα κέρδη αποφέρει το προϊόν, τόσο μεγαλύτερη ζήτηση έχει στην αγορά τροφίμων (market) του παιχνιδιού.

4.8 Αλληλεπίδραση (interaction) με άλλους χρήστες

Τα εν λόγω παιχνίδια εμφανίζουν έναν εικονικό τρισδιάστατο κόσμο μέσα στον οποίο μπορούν να κινούνται όλοι οι παίκτες, να συνυπάρχουν και να αλληλοεπηρεάζονται⁴¹. Το ψηφιακό περιβάλλον των συγκεκριμένων παιχνιδιών είναι διαδραστικό, μιας και προσαρμόζεται στις ενέργειες του χρήστη και του επιτρέπει την ασύγχρονη επικοινωνία με τους συμπαίκτες του (Εικ.31). Έτσι, ανακύπτει μια νέας μορφής κοινωνικότητα⁴², η οποία επιτρέπει στο χρήστη διευρυμένα επίπεδα ελευθερίας και μεγαλύτερο έλεγχο σε παράγοντες όπως είναι ο χρόνος, ο χώρος ή η πλοκή μιας εμπειρίας⁴³. Γενικότερα, παρουσιάζεται ένας ολόκληρος πολιτισμός συνεύρεσης και μη συνεύρεσης.



Εικόνα 31 : Οι γείτονες στα παιχνίδια. Μπορούμε να τους επισκεφτούμε ψηφιακά στις εικονικές τους πόλεις.

⁴¹Ένας παίκτης μπορεί μια φορά την ημέρα να εκτελεί κάποια εργασία για τον γείτονά του με αποτέλεσμα να κερδίσει κάποια νομίσματα.

⁴² Η έννοια της χρηματικής εξαγοράς εντοπίζεται και στον τομέα αυτόν. Ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να επισκεφτεί τη γειτονική πόλη, να βοηθήσει στη συγκομιδή των καλλιεργειών του, στη συλλογή του ενοικίου, στο πότισμα κλπ. Σε αντάλλαγμα για τη βοήθεια αυτή, λαμβάνει επιπλέον χρηματικά οφέλη για την αναβάθμιση και επέκτασή του.

⁴³Όπως το κτίσιμο ενός εστιατορίου.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Συμπεραίνουμε δηλαδή ότι αυτές οι αλληλεπιδράσεις διαμεσολαβούνται από την χωρική και συχνά χρονική απόσταση μεταξύ των συμμετεχόντων και επιπλέον από τη χρήση της τεχνολογίας των υπολογιστών για να επικοινωνήσουν.

4.9 Ιστορικές πολιτιστικές συνθήκες

Ο τρόπος που διεξάγεται το παιχνίδι έχει τις βάσεις του και παίρνει τις κατευθύνσεις του από τις υφιστάμενες και κρατούσες κοινωνικοπολιτικές και οικονομικές συνθήκες, οι οποίες χρησιμοποιούνται και μεταφράζονται σε μία δομή εικονικού κόσμου που αποκτά τελικά δικό της σύστημα.

Η μετάφραση αυτή έχει γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε να ελαχιστοποιούνται τα γεγονότα που ενδεχομένως να έκαναν τον εικονικό αυτό κόσμο λιγότερο ιδανικό. Ο χρήστης δηλαδή φτιάχνει τη φάρμα του μέσα σε βέλτιστες συνθήκες και δύναται να επιλέξει πως και πού θα δομήσει το οτιδήποτε μέσα σε αυτή. Αφού άλλωστε, οι σπορές πάντα δίνουν καρπούς και οι καρποί αυτοί χρήματα (Εικ.32). Ποτέ δεν υπάρχουν άσχημα καιρικά φαινόμενα που μπορούν να καταστρέψουν τη σοδειά και από ότι φαίνεται οι παίκτες συνθέτουν μια ήρεμη και προβλέψιμη κοινωνία. Μιλάμε λοιπόν εδώ για την προσπάθεια δημιουργίας μιας εικονικής και ψηφιακής ουτοπίας.



Εικόνα 32 : Η συγκομιδή

Ο παίκτης τελικά είναι αυτός που καθορίζει τα πάντα, ή τουλάχιστον αισθάνεται έτσι αφού αυτό που κυριαρχεί είναι το γενικότερο μοντέλο αυστηρότητας των παιχνιδικών κανόνων. Κάνει λοιπόν τις επιλογές του με βάση δικών του ορισμένων κριτηρίων από τα οποία πηγάζουν οι αποφάσεις του.

4.10 Τελικές παρατηρήσεις

Από τα προαναφερθέντα παρατηρούμε ότι οι τεχνολογικές εξελίξεις έχουν δημιουργήσει νέα κοινωνικοχωρικά δεδομένα. Πλέον το διαδίκτυο είναι ένας κοινωνικός χώρος σε στενή σχέση με τον φυσικό χώρο, παραγόμενος από το σύνολο των κοινωνικών σχέσεων που αναπτύσσονται μέσω αυτού. Οι σχέσεις αυτές, προκύπτουν από το γενικότερο κοινωνικό, πολιτικό και οικονομικό περιβάλλον της εποχής μας. Άρα, οι τεχνολογίες αιχμής καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό τα τεχνολογικά και τα καταναλωτικά πρότυπα, τις κατευθύνσεις και τις πρακτικές της εποχής μας. Έτσι και μέσα από τέτοια παιχνίδια με μεγάλη απήχηση αντανακλώνονται βαθύτερες έννοιες και σχέσεις εξουσίας.

Τα εν λόγω παιχνίδια στηρίζονται σε μια ιεραρχική οργανωτική δομή, που αντανακλά το πολιτισμικό περιβάλλον⁴⁴. Συνεπώς, μέσα στα πλαίσια που ορίζει το σύστημα των παιχνιδιών, οι σχέσεις εξουσίας καθώς και οι κοινωνικές σχέσεις μπορούν να προσδιοριστούν από το ρόλο του παίκτη - χρήστη, τον ρόλο επιρροής του ηγέτη, και την επιρροή του ευρύτερου κοινωνικού - οικονομικού πλαισίου στρατηγικής του παιχνιδιού⁴⁵.

4.10.1 Ψηφιακή – αναλογική πολεοδομία

Ο παίκτης λοιπόν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού λαμβάνει τον ρόλο του αρχιτέκτονα. Το γεγονός αυτό, μας θυμίζει πολλές και διάφορες αρχιτεκτονικές – πολεοδομικές προτάσεις – παρεμβάσεις σε μια πραγματική πόλη που έχουν

⁴⁴ Δηλαδή, ο ανώτερος όλων, ο ηγέτης, δεν είναι ο παίκτης αλλά το σύστημα, το οποίο έχει καθήκον να συγκεκριμενοποιεί το αντικείμενο και το σκοπό του παιχνιδιού, να θεσπίζει τους κανόνες, να μεταφράζει και να διαχειρίζεται τις ενέργειες του κάθε παίκτη. Έτσι, όταν ο παίκτης υπακούει στους κανόνες και εκτελεί τις ενέργειες του κάθε επιπέδου, τότε το σύστημα τον ανταμείβει, διαφορετικά του επιβάλλει ποινή.

⁴⁵ Τα παιχνίδια λοιπόν, συνδέονται τόσο με την σύγχρονη οικονομική και πολιτική πραγματικότητα, όσο και με την κοινωνική, με την έννοια των σχέσεων εξουσίας. Εκτός από τις παραπάνω σχέσεις, η κοινωνική πλευρά του παιχνιδιού αναφέρεται στις σχέσεις πόλης-αρχιτεκτονικής, στα επίπεδα που η αρχιτεκτονική επηρεάζει τις δράσεις-αντιδράσεις των ανθρώπων μέσα από τον τρόπο βίωσης του αστικού χώρου.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

διατυπωθεί από τα αρχαία χρόνια έως και σήμερα. Αφού αν ελέγξουμε τα κοινά χαρακτηριστικά τους βλέπουμε έναν παραλληλισμό με την εικονική αυτή διατύπωση του χρήστη μέσα στο παιχνίδι. Συνεπώς :

1. Όλες οι προτάσεις αυτές περιγράφουν προτάσεις κοινωνικές και χωρικές. Δεν περιγράφουν δηλαδή απλά ένα κοινωνικό μοντέλο αλλά και την κοινωνική οργάνωση του χώρου που το υποστηρίζει. Κάτι που έρχεται σε σύνδεση με την αντιμετώπιση του χρήστη απέναντι στην δική του εικονική πόλη. Είναι και αυτή λοιπόν μία κοινωνικοχωρική πρόταση η οποία διαμορφώνει μία ολόκληρη κοινωνική οργάνωση μέσα από έναν διαρθρωμένο χώρο.
2. Όλες οι εικονικές προτάσεις αντλούν στοιχεία από τον πραγματικό κόσμο και προτείνουν ένα δυνητικά ιδανικό μοντέλο, που συνδυάζει τα στοιχεία του πραγματικού με το φανταστικό. Ο παίκτης χρησιμοποιεί υπάρχοντα υλικά και αντικείμενα του αναλογικού μας κόσμου μεταφρασμένα σε ψηφιακή μορφή και τοποθετημένα σε έναν εικονικό κόσμο.
3. Οι προτάσεις αυτές διέπονται από κάποιους κανόνες που ενδυναμώνουν μία ανατροφοδότηση του όλου γενικού πολεοδομικού συστήματος. Όπως ακριβώς και στην περίπτωση του παιχνιδιού όπου η δημιουργημένη εικονική κοινωνική κατασκευή είναι ένα σύστημα αυτόνομο και αυτάρκες, αφού μόνο έτσι μπορεί να λειτουργήσει⁴⁶. Και δεδομένου ότι μιλάμε για ένα διαδικτυακό – ψηφιακό παιχνίδι, η πόλη του εκάστοτε παίκτη, αποτελεί μία εκδοχή της ψηφιακής πραγματικότητας σε σμίκρυνση.

⁴⁶Ο παίκτης πρέπει να δομεί με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορεί να κερδίζει χρήματα – εικονικά νομίσματα που θα δίνουν την δυνατότητα ανατροφοδότησης στην εικονική αυτή πόλη.

4.10.2 Από την ψηφιακή ουτοπία στην αρχιτεκτονική εφαρμογή

Η αρχιτεκτονική εφαρμογή έχει επηρεαστεί – καθοριστεί πολλαπλά από την ουτοπική σκέψη και την ψηφιακή πραγματικότητα. Το σημαντικότερο όμως είναι ότι κάθε αρχιτεκτονική πρόταση μέχρι να υλοποιηθεί, είναι φανταστική με πραγματικές συντεταγμένες και πραγματικές αναφορές.

Η συμμετοχή της φαντασίας είναι αναγκαία στην διαδικασία που ακολουθεί το άτομο για να καταλήξει στον πραγματισμό. Άλλωστε «οι αναζητήσεις της φαντασίας – αναζητήσεις της καθαρής θεωρίας, απλά παιχνίδια ή σπουδές – εμπλουτίζουν τον συνθετικό προβληματισμό του αρχιτέκτονα, που επιτρέπουν να πειραματίζεται και να ερευνά τα μορφικά όρια των ιδεών του, αφήνοντας σε κάθε περίπτωση ένα ίζημα, έναν συντελεστή που μεταβάλλει στο εξής τον σχεδιασμό της πραγματικότητας» (Π. Τουρνικιώτης, Αφιέρωμα στην φανταστική αρχιτεκτονική, Αρχιτεκτονικά Θέματα 27/1993).

Το φανταστικό είναι ο δρόμος που κατευθύνεται ο άνθρωπος όταν δεν μπορεί να συμβιβαστεί με τον πραγματικό κόσμο, αλλά και ο δρόμος που κατευθύνεται η σκέψη μας όταν θέλουμε να προσπαθήσουμε να πραγματοποιήσουμε μια δημιουργική πράξη και να βελτιώσουμε την καθημερινότητά μας.

Ο Αριστοτέλης διακρίνει στη φαντασία το στοιχείο της ονειρικής φαντασίωσης και το στοιχείο της δημιουργικής φαντασίωσης. Για να υπάρξει όμως δημιουργικότητα, προϋποτίθεται μια φανταστική προσέγγιση που θα διέπεται από τοπικούς προσδιορισμούς.

Συσχετίζοντας όμως τα παραπάνω με τα παιχνίδια, αντιλαμβανόμαστε ότι η χωρική αναπαράσταση ενεργοποιείται ως εργαλείο της σεναριακής εξέλιξης. Η δημιουργική διαδικασία είναι ο διαμεσολαβητής μεταξύ εικονικού και πραγματικού, αφού αφορά τόσο την χωρική όσο και την πολιτισμική διάσταση κατά την πράξη του παιχνιδιού ενώ βασίζεται σε όρους υλικής ύπαρξης, όροι που φυσικά απουσιάζουν από την ψηφιακή εκδοχή. Κατά τον Φουκώ άλλωστε, οι ψηφιακοί τόποι συνθέτουν μια Ετεροτοπία, όπως είναι ο κυβερνοχώρος, ενώ ονομάζει τις Ετεροτοπίες «χώρους ψευδαισθήσεων», όπου η διάκριση ανάμεσα στο εικονικό και το πραγματικό χάνεται, όπως συμβαίνει με την ψηφιακή πραγματικότητα του αγροκτήματος και της πόλης που δημιουργεί και οργανώνει ο παίκτης στα παραπάνω παραδείγματα.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Άραγε αυτοί οι χώροι των ψευδαισθήσεων που διαμορφώνουν μια ψηφιακή κοινωνία, όπως προβάλλεται στα παραπάνω παιχνίδια, θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν σαν ψηφιακές ουτοπίες; Άλλωστε, οι ουτοπίες είναι θέσεις χωρίς πραγματικό τόπο. Αν το κοιτάξουμε πιο γενικά, θα παρατηρήσουμε ότι η έννοια της ψηφιακής ουτοπίας έχει συνδεθεί με τον κυβερνοχώρο, ο οποίος είναι αυτός που έχει αλλάξει ολόκληρη την αντίληψη της πληροφορίας, της τεχνολογίας και της πραγματικότητας.

Όπως είχε πει ο αμερικανός αρχιτέκτονας, Νικόλας Νεγκροπόντε «Το παγκόσμιο σύστημα υπολογιστών ανατρέπεται, παρουσιάζει και επανακαθορίζει ριζικά την έννοια του τόπου συγκέντρωσης, κοινότητας και αστικής ζωής». Ο ψηφιακός χώρος θεωρείται, ένας δεύτερος κόσμος, το σενάριο του οποίου διαδραματίζεται σε ένα παράλληλο σύμπαν με το δικό μας. Οι πρωταγωνιστές του κόσμου αυτού είναι τα παγκόσμια τεχνολογικά μέσα, διαμέσου των οποίων διαμορφώνονται δεύτερες ζωές. Το κοινό του είναι οι χρήστες, οι οποίοι εγκλωβίζονται σε ένα δίκτυο πλασματικών σχέσεων, τόσο καλά δομημένων, που έχουν την ψευδαίσθηση της ευφορίας, της εν δυνάμει ουτοπικής διαβίωσης⁴⁷.

Συνοψίζοντας, η ψηφιακή πραγματικότητα εντοπίζεται σε ευρύ φάσμα των παιχνιδιών του κυβερνοχώρου, και αναμφίβολα έχει αντίκτυπο στις επιμέρους κοινωνικές συνιστώσες του χώρου. Τόσο στη διάδραση της ζωής μας με τη ζωή στο παιχνίδι, όσο και στη διάδραση της πραγματικής βίωσης της δομής του αστικού χώρου με την βίωση της αναπαράστασής του.

4.10.3 Η δύναμη της τεχνολογικής προσομοίωσης στην χωρική διάρθρωση

Στο σημείο αυτό, φαίνεται πόσο σχετίζονται τα στοιχεία της φανταστικής «προσομοίωσης» της τεχνολογίας με την αναλογική χωρική διάρθρωση. Η συνθετική σκέψη, δεν στηρίζεται μόνο σε μια ουδέτερη νοητική οργάνωση αλλά και σε κάποιους

⁴⁷ Αυτό λοιπόν συμβαίνει με τα διαδικτυακά παιχνίδια, όπου όπως αναλύθηκε οι χρήστες διαμορφώνουν τη ζωή εικονικών χαρακτήρων, μέσα σε μια φανταστική κοινωνία. Στην κοινωνία αυτή, ο ίδιος ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να πάρει πρωτοβουλίες, πάντα μέσα στο πλαίσιο κάποιων κανόνων και σε αλληλεπίδραση όμως με άλλους χρήστες.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

τρόπους παραγωγής προσομοιώσεων⁴⁸. Χρησιμοποιεί δηλαδή πρώτα απ όλα εικόνες ενός φανταστικού αντικειμένου πριν το υλοποιήσει. Σύμφωνα με την Vivian Sobchak: «Υπάρχει μια ένταση μεταξύ εικόνων που πασχίζουν να μας μεταφέρουν εντελώς έξω από τον κατανοητό και γνωστό κόσμο σε μια ρομαντική ποίηση εικόνων που πασχίζουν να μας επαναφέρουν στο οικείο και τετριμμένο περιβάλλον». Άρα, οι προσομοιώσεις⁴⁹ είναι πολύ σημαντικά εργαλεία για τη διαμόρφωση της αρχιτεκτονικής έκφρασης, την οποία και αυτοοργανώνει.

Η αλλαγή στις συνθήκες διαχείρισης της πληροφορίας μεταβάλλει τις σχέσεις ανάμεσα σε ότι αποκαλούμε πραγματικότητα και εικόνα. Αλλάζει λοιπόν ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε την αρχιτεκτονική και το κτισμένο περιβάλλον. Οι νέες κοινωνικές, οικονομικές και πολιτικές συνθήκες τελικά διαμορφώνουν τη σύγχρονη πραγματικότητα.

⁴⁸ Για παράδειγμα, η αρχιτεκτονική πριν υλοποιηθεί κάτι, παράγει μακέτες και σχέδια είτε στο χέρι, είτε ηλεκτρονικά με τη βοήθεια 2d ή και 3d σχεδιαστικών ηλεκτρονικών προγραμμάτων.

⁴⁹ Η προσομοίωση λοιπόν είναι συνθετικό γεγονός που ορίζει τους όρους εσωτερικής συγκρότησης της αρχιτεκτονικής.

5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

5.1 Μετάφραση υφιστάμενων κοινωνικών χαρακτηριστικών σε παιχνιδικούς όρους

Ενώ λοιπόν τα παιχνίδια υπάρχουν από τα αρχαία χρόνια μέχρι και σήμερα, είναι επιπλέον εμφανές τι εξελίχτηκαν, άλλαξαν και μετατράπηκαν με τέτοιο τρόπο ώστε να συμβαδίζουν με την εκάστοτε εποχή. Ακολουθούν λοιπόν ένα γενικότερο μοτίβο, στο οποίο καθρεφτίζονται οι εκάστοτε ανθρώπινες συνήθειες, το οποίο εν τέλει αντανακλά ολόκληρη την ιστορία της ανθρωπότητας.

Τα παιχνίδια που προαναφέραμε ως παράδειγμα, τάχθηκαν σε τέτοια σειρά και σύμφωνα με τη χρονολογία εμφάνισής τους, κάτι που όπως αποδεικνύεται είναι πολύ ενδιαφέρον, αν τα παραλληλίσουμε με την εποχή. Πιο συγκεκριμένα : ένα παιχνίδι κοντά στο σημερινό σκάκι πρωτοεμφανίστηκε 2.500 π.Χ., εκείνη την εποχή αλλά και πολλά χρόνια μετέπειτα, ήταν η περίοδος των μεγάλων κατακτήσεων και των πολέμων μεταξύ των ανθρώπων πρόσωπο με πρόσωπο. Όσον αφορά τη μονόπολη, το παιχνίδι που μοιάζει με το σημερινό επιτραπέζιο πρωτοεμφανίστηκε το 1904, τότε είχε αρχίσει να υπεισέρχεται η έννοια της εξουσίας σε σχέση πλέον με το χρήμα. Εδώ, η επεκτατική πολιτική του ανθρώπου παίρνει άλλη ροπή αφού εδώ αναφέρουμε την περίοδο του ανερχόμενου καπιταλισμού. Τέλος, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που αναφέρθηκαν είναι μεταγενέστερα και βρίσκονται πιο κοντά στη σημερινή εποχή. Εδώ διακρίνουμε έναν συνδυασμό πολέμου (επεκτατική – χωρική πολιτική) και οικονομικού πολέμου (επεκτατική – οικονομική πολιτική).

Επιπρόσθετα, τα παιχνίδια, όχι μόνο κωδικοποιούν και μεταφράζουν τις πολιτικοοικονομικές συνθήκες της εκάστοτε εποχής, αλλά ενσωματώνουν στη δομή τους κοινωνικές συνθήκες⁵⁰ που επικρατούν. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια σκάκι και μονόπολη, απαιτούν την φυσική παρουσία των ατόμων – παικτών για να διεξαχθούν οι παρτίδες τους. Ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να μην χρειάζονται την φυσική υπόσταση των ατόμων για να διεξαχθούν, όμως το αποτέλεσμα αυτής της

⁵⁰ Με τον όρο «κοινωνικές συνθήκες» εννοούμε κάθε πτυχή των κοινωνικών και πολιτιστικών συνθηκών της κάθε εποχής στην οποία ανήκει τελικά και το κάθε παιχνίδι.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

διεξαγωγής προσδίδεται τελικά από την έννοια⁵¹ της φυσικής αυτής παρουσίας. Επιπλέον, για το σκάκι χρειάζονται δύο παίκτες, για τη μονόπολη μέχρι οχτώ ενώ για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν υπάρχει συγκεκριμένος αριθμός παικτών⁵².

Η διαχρονική αξία των παιχνιδιών είναι εν τέλει πραγματική. Μπορεί λοιπόν να αντικατοπτρίζουν μία συγκεκριμένη εποχή, όμως κατά τη διάρκεια των χρόνων από την πρώτη στιγμή εμφάνισής τους έως και σήμερα, έχουν αναμορφωθεί και ανασυνταχθεί, ώστε να μπορούν να «σταθούν» στην εκάστοτε εποχή «παίρνοντας» και κωδικοποιώντας κάποια από τα χαρακτηριστικά τους.

5.2 Χωρική διάρθρωση – παιχνιδική ισχύς μέσα από ιεραρχικούς κώδικες

Μπορούμε τώρα να παρατηρήσουμε με πόσο διαφορετικό τρόπο τα ανωτέρω παιχνίδια διαρθρώνονται στο χώρο, αλλά και πώς ανακαθορίζεται και αναπλάθεται η ισχύς που τελικά προσδίδεται στον παίκτη.

Μέσα από τη γενικότερη χωροδυναμική ανάπτυξη του σκακιού, η κάθε κίνηση δεν είναι καθόλου τυχαία αλλά πραγματοποιείται μετά από την κάθε ενδεχόμενη καθαρή απόφαση και βούληση του παίκτη, ενώ επανεξετάζεται συνεχώς η παιχνιδική δύναμή της. Οι παιχνιδικές αποφάσεις του παίκτη που αφορούν την ενδυνάμωσή του απέναντι στον αντίπαλο, συνδυάζουν και συνθέτουν ένα γενικότερο δίπολο απόδοσης αξίας, ανάμεσα στις κινήσεις που θα πραγματοποιήσει. Στο παιχνίδι αυτό, το επίπεδο της πληροφορίας των παικτών είναι από την αρχή ισόποσα και ισόνομα κατανομημένο, αφού είναι σε θέση να κατέχουν μια γενικότερη παντελοπτεία της διεξαγόμενης παρτίδας, κάτι που εν τέλει καθορίζει ολόκληρη την κινητική στρατηγική που θα δημιουργήσει ο κάθε παίκτης στο μυαλό του.

Όσον αφορά τη Monopoly, υπάρχει ένα μονοδιάστατο - γραμμικό πλαίσιο κινήσεων που ορίζεται χωρικά ως το πεδίο που εκτυλίσσεται η παρτίδα, του οποίου όμως η συμμετρία έχει να κάνει με τις αξίες του κάθε πλαισίου του και άρα με τις νοηματικές

⁵¹Στην πραγματικότητα, ενώ το άτομο παίρνει τις αποφάσεις για την υλοποίηση κάθε κίνησης, αυτό που τελικά εκτελεί την κίνηση είναι το σύστημα τεχνητής νοημοσύνης του υπολογιστή.

⁵²Ιδιαίτερα στα διαδικτυακά όπου μπορούν να παίξουν εκατομμύρια άνθρωποι ταυτόχρονα.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

του επικράτειες, αφού στο παιχνίδι αυτές είναι ήδη εγκατεστημένες από την αρχή μέσω της γενικότερης σύμβασης που κάνουν οι παίκτες με τους κανόνες. Έτσι, το παιχνιδικό πόνι, μεταφέρεται στο ταμπλό και υφίσταται τα γεγονότα και τις ιδιότητες από το εκάστοτε πλαίσιο. Το γεγονός αυτό έρχεται σε πλήρη αντιπαράθεση με το σκάκι, όπου οι αξίες του κάθε τετραγώνου της σκακιέρας, αναβαπτίζονται ανάλογα με το πόνι που θα το κατακτήσει. Το πλαίσιο είναι τώρα αυτό που υφίσταται τις ιδιότητες του πιονιού αλλά και την γενικότερη σύνδεσή του με την ολική χωρογραφία που πραγματοποιείται την κάθε στιγμή στην παρτίδα. Έτσι, οι νοηματικές επικράτειες του σκακιού ενσαρκώνονται μέσα από την τοποθέτηση των πιονιών πάνω στο εκάστοτε πλαίσιο. Συνεχίζοντας, στη μονόπολη, παίζει πολύ σημαντικό ρόλο η τύχη, παρ' όλα αυτά δεν μπορούμε να μην παρατηρήσουμε την άρρηκτη σύνδεσή της με την γενικότερη βούληση και απόφαση του παίκτη, άρα με την γενικότερη κινητική του στρατηγική, αφού κάθε μια εξαρτάται, προσδιορίζεται και ανακαθορίζεται πάντα από την τύχη. Η σχέση αυτή λοιπόν είναι «μονομερής» αφού πάντα πρέπει να προηγηθεί ένα τυχαίο γεγονός – ζαριά, ώστε τελικά να πραγματοποιηθεί μια παιχνιδική απόφαση. Ποτέ δεν γίνεται το αντίθετο. Επιπρόσθετα, όλες οι πραγματοποιούμενες κινήσεις σε κάθε περίπτωση είναι γραμμικές και ακολουθούν το γενικότερο πλαίσιο του ταμπλό που τις οριοθετεί. Έτσι λοιπόν, οι απόλυτα γραμμικές αυτές κινήσεις ακολουθούν κάποιες συντεταγμένες μιας κυκλικής χωρικά διαμόρφωσης, ενώ και εδώ όπως και στο σκάκι, οι παίκτες έχουν ισόνομα μοιρασμένα όλα τα επίπεδα πληροφοριών μέσα από την γενικότερη παντεπιστοπτεία τους. Τέλος, και οι παιχνιδικές αποφάσεις αποσκοπούν στην ενδυνάμωση του παίκτη σε σχέση με τους αντίπαλους, ενώ κάθε μια απόφαση έγκειται πάντα σε έναν γενικότερο συνδυασμό χωρικής κατοχύρωσης των πλαισίων του ταμπλό.

Συνεχίζοντας, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που προαναφέρθηκαν, παρουσιάζουν ένα γενικότερο πλέγμα στοιχείων των δύο παραπάνω αναλογικών παιχνιδικών κατασκευών. Μόνο που κάθε γεγονός πραγματοποιείται σε έναν τρισδιάστατο ψηφιακό κόσμο που όμως ελέγχεται με αναλογικά μέσα, ενώ ο τρόπος με τον οποίο φτάνει η πληροφορία στον παίκτη, πραγματοποιείται πάνω σε μια δισδιάστατη επιφάνεια που δεν είναι άλλη από την ίδια την οθόνη του. Σε αντίθεση λοιπόν με τα προαναφερθέντα παιχνίδια, εδώ ο παίκτης είναι αυτός που αρχικά δημιουργεί τον κánaβο πάνω στον οποίο θα κινηθεί και θα δημιουργήσει τις ιδιοκτησίες του, αφού το σύστημα του δίνει απλά ένα συγκεκριμένο χωρικό προσδιορισμό μέσα στην όλη του ρευστή και μεταβαλλόμενη ψηφιακή συγκρότηση. Άρα, ο παίκτης είναι αυτός που

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Τελικά ορίζει το χωρικό πεδίο στο οποίο θα κινηθεί, ενώ μπορεί να το αλλάξει και να το διαμορφώσει όπως επιθυμεί, αντίθετα με τα δύο αναλογικά παιχνιδικά μας παραδείγματα όπου το χωρικό πεδίο είναι από την αρχή καθορισμένο. Στο παιχνίδι αυτό, ο παίκτης ακολουθεί τις εντολές του παιχνιδιού, το οποίο κάθε φορά του επισημαίνει τα βήματα και τις αποφάσεις που είναι υποχρεωμένος να ακολουθήσει. Εδώ γίνεται φανερή μια διαφορά του με το σκάκι και τη μονόπολη, αφού στα δύο τελευταία, ενώ υπάρχουν γενικότεροι και αρχικά ορισμένοι παιχνιδικοί κανόνες που ο παίκτης υποχρεούται να υπακούσει, οι τελικές αποφάσεις αφορούν μονάχα τον ίδιο εξατομικευμένα. Αντίθετα στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, όχι μόνο υπάρχουν αυστηροί και ορισμένοι κανόνες που καθορίζονται ήδη από την αρχή, αλλά και το παιχνιδικό περιβάλλον δεν σταματά να επιβάλει στον παίκτη να υλοποιήσει τις παιχνιδικές ευθύνες του κάθε στιγμή που θα πρέπει να πραγματοποιήσει μια κίνηση που θα τον φέρει πιο κοντά σε μια πιθανή ενδυνάμωσή του. Συνεπώς, εδώ η κινητική στρατηγική του παίκτη διαμορφώνεται σε μεγάλο βαθμό από το σύστημα, το οποίο και προσδίδει τις νοηματικές επικράτειες στο γενικότερο παιχνίδι.

Τελικά λοιπόν διακρίνουμε μια απόλυτα και άρρηκτα συνδεδεμένη σχέση μεταξύ της παιχνιδικής και της κανονιστικής διάρθρωσης και ανάπτυξης των παιχνιδιών αυτών στο χώρο, γεγονός που προέρχεται από τους εκάστοτε παιχνιδικούς ιεραρχικούς κώδικες. Σε κάθε όμως περίπτωση αυτή ακριβώς η σχέση προτάσσεται μέσα από την ίδια τους τη δομή η οποία είναι πάντα απόλυτα συγκροτημένη και ορισμένη, ενώ το μοντέλο αυστηρότητας των παιχνιδικών κανόνων είναι αυτό που καθορίζει γενικότερα τον τρόπο έκβασής τους μέσα από την γενικότερη υλοποίηση της εκάστοτε παιχνιδικής διαδικασίας.

6. ΠΑΡΑΘΕΜΑ

Σκάκι

Συμπληρωματικά συμπεράσματα

Τελικά μπορέσαμε να διακρίνουμε δύο πόλους έλξης πολύ σημαντικούς για τους παίκτες μας πάνω στον ορισμένο γεωμετρικά σκακιστικό μας χώρο, κάτι που τελικά τους προσδίδει ιδιαίτερη αξία και ισχύ, ακριβώς λόγω αυτής τους της χωροθέτησης :

1. Αρχικά είναι το κέντρο της σκακιέρας μας, για την κατάκτηση του οποίου πολεμούν αρχικά οι δύο αντίπαλοι παίκτες μας. Κάτι που τελικά αν κατορθωθεί, μας προσδίδει ένα μερικώς καθορισμένο αποτέλεσμα όσων αφορά την έκβαση του παιχνιδιού.
2. Ύστερα είναι η κατάκτηση του αντίπαλου στρατοπέδου. Αυτό ισχύει και για τους δύο παίκτες. Άλλωστε ο πόλεμος μεταξύ τους είναι επεκτατικός, άρα ο κάθε ένας στοχεύει στην εν δυνάμει χωρική κυριαρχία του αντίπαλου στρατοπέδου, ενώ δεν γίνεται να μην παραδεχτούμε ότι η διείσδυση στα βασιλικά εδάφη θεωρείται ιδιαίτερα "κερδοφόρα", ενώ γίνονται ακόμη και θυσίες στην προσπάθεια κυριαρχίας στην περιοχή αυτή.

Ιστορικές – πολιτιστικές συνθήκες

Το σκάκι εν τέλει καταμετράται σαν ένα από τα αρχαιότερα παιχνίδια, ενώ η ιστορία του είναι πολύ μεγάλη. Παιχνίδια σχετιζόμενα με το σκάκι παίζονταν ήδη από την μακρινή αρχαιότητα, στην περιοχή από την Ελλάδα και την Αίγυπτο ως και την Κίνα, ενώ ένα τέτοιο παιχνίδι είχε φτάσει και στους Κέλτες ήδη πριν την Ρωμαϊκή κατάκτηση. Παρ όλα αυτά δεν έχει μέχρι σήμερα καθορισθεί ούτε ο εφευρέτης του, ούτε ο χρόνος της εμφάνισής του, ούτε και η ακριβής καταγωγή του.

Πολλές, περισσότερο θεωρίες, έχουν αναπτυχθεί ως προς τη αρχική μορφή του που παιζόταν στις Ινδίες πριν περίπου 15 - 20 αιώνες, δηλαδή γύρω στην ελληνιστική περίοδο. Τότε το παιχνίδι αυτό φέρονταν με την ονομασία τσατουράγκα που σημαίνει τετραπλή σύνθεση, δηλαδή παιχνίδι με τα τέσσερα όπλα των αρχαίων Ινδών: τους

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

ελέφαντες, το ιππικό, τα άρματα και το πεζικό, που παίζονταν από τέσσερα άτομα και όχι από δύο, κατέχοντας καθένας παίκτης από μία γωνία της σκακιέρας. Παλιότερα πολύ δημοφιλής ήταν η θεωρία ότι το σκάκι γενικά κατάγεται από ένα ινδικό παιχνίδι, το *τσατούραγκα* (chaturanga) περίπου το 600 μ.Χ., αλλά οι αποδείξεις θεωρούνται πια αδύναμες. Ακόμα και έτσι η Ινδία είναι πολύ δημοφιλής υπόθεση για την καταγωγή του σκακιού.

Απ όλες όμως τις διάφορες θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί επικρατέστερη εκδοχή είναι ότι το σκάκι τελικά προήλθε από την Ινδία και συγκεκριμένα εφευρέτης του είναι ο βραχμάνος Σίσσα σε εποχή όμως απροσδιόριστη αυτό βασίζεται κυρίως στην σπουδαία εκείνη παράδοση με τον διπλασιασμό των σπόρων. Το αίτημα του Σίσσα: Σύμφωνα με την παράδοση όταν κάποτε ο ηγεμόνας της περιοχής που ζούσε ο βραχμάνος Σίσσα κάλεσε αυτόν για να επιδείξει το παιχνίδι που είχε εφεύρει. Τόσο πολύ γοητεύτηκε απ αυτό που ρώτησε τον Σίσσα τι θα ήθελε ως ανταμοιβή. Τότε ο σοφός εκείνος ζήτησε τόσους κόκκους σιτάρι όσους θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν στα 64 τετράγωνα της σκακιέρας βάζοντας στο πρώτο ένα κόκκο, στο δεύτερο δύο, στο τρίτο τέσσερις, στο τέταρτο οκτώ κ.ο.κ, διπλασιάζοντας έτσι κάθε φορά στο επόμενο τετράγωνο. Ο ηγεμόνας κρίνοντας το αίτημα ασήμαντο τον ξαναρώτησε για κάτι σοβαρότερο. Στην επιμονή όμως του Σίσσα ο ηγεμόνας διέταξε να αδειάσουν μια φορτωσιά καμήλας σιτάρι δίπλα του. Η έκπληξή του όμως υπήρξε μεγάλη όταν ο θησαυροφύλακας του και προϊστάμενος των αποθηκών του ανέφερε ότι όχι μόνο το σιτάρι της ηγεμονίας, αλλά και όλων των γύρω ηγεμονιών να συγκεντρωθεί δεν φθάνει να ικανοποιήσει το αίτημα του Σίσσα. Πράγματι το σιτάρι που χρειαζονταν ανέρχονταν σε 18.446.744.073.709.551.615 κόκκους, που αυτοί εκπεφρασμένοι σε βάρος, έχοντας υπόψη το βάρος ενός κόκκου ίσο με 0, 053 γραμμάρια, ισοδυναμούσαν στη τεράστια ποσότητα των 977.677.436.907 τόνων!

Ιστορικά τέλος εμφανίζονται πολλές παραλλαγές του. Το γεγονός όμως αυτό δεν είναι καθόλου τυχαίο. Το σκάκι είχε ήδη αποκτήσει την τελική σύγχρονή του μορφή στην δυτική Ευρώπη τον 15ο αιώνα. Οι μεταβολές των κανόνων τους τελευταίους πέντε αιώνες έχουν γενικά να κάνουν με την διαιτησία των αγώνων και όχι με το ίδιο το παιχνίδι. Πολύ αρχαιότερα στο Βυζάντιο παιζόταν μια παραλλαγή του παιχνιδιού,

το γνωστό ζατρίκιον. Το παιχνίδι αυτό πιθανότατα ήρθε κατευθείαν από τους Πέρσες. Μάλιστα η λέξη ζατρίκιον ετυμολογείται από την αρχαία περσική shatranj που σημαίνει "βασιλικό παιχνίδι" (αυτό λογικά ερμηνεύεται από τον ιδιαίτερο ρόλο του βασιλιά στο παιχνίδι και όχι "επειδή παιζόταν από βασιλιάδες"). Παρόλο που το ζατρίκιον είναι πολύ αρχαιότερο από το σκάκι στην υπόλοιπη Ευρώπη, δεν είναι ο άμεσος πρόγονος του σύγχρονου σκακιού. Ο άμεσος πρόγονος του σκακιού ήρθε στην δυτική Ευρώπη από τους Άραβες. Οι Άραβες με την σειρά τους είχαν πάρει το παιχνίδι επίσης από τους Πέρσες. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι από το αραβικό σκάκι οι κινήσεις του ίππου, του πύργου, του βασιλιά και σε μεγάλο βαθμό των πιονιών παραμένουν αναλλοίωτες. Οι Άραβες κατασκεύαζαν επίσης και σκακιστικά προβλήματα.

Φυσικά, από την αρχαιότητα ακόμα, στοιχεία του πραγματικού κόσμου εμφανίζονται με εντελώς αφηρημένο και αφηγηματικό τρόπο στο σκάκι. Μέσα από τους κανόνες του παιχνιδιού, που μας δίνουν φυσικά και ένα ορισμένο μοντέλο αυστηρότητας κινήσεων και συμπεριφορών, ταξιδεύουμε και σκοινοβατούμε, ανάμεσα και παράλληλα, στην πραγματική ιστορία του ανθρώπινου γένους και στο παιχνίδι αυτό. Αν δεν υπήρχε ο πόλεμος, η ανελέητη αναζήτηση και ανάγκη εξουσίας του ανθρώπου και τέλος η επιθυμία του για να αποκτήσει όσο το δυνατόν περισσότερα, με τη μορφή επεκτατικών πολέμων που έλαβαν χώρα και πραγματοποιήθηκαν στο παρελθόν, δεν θα υπήρχε το σκάκι. Ίσως δεν θα υπήρχε το έναυσμα και η έμπνευση για να δημιουργηθεί. Με βάση τον τρόπο με τον οποίο διεξάγεται η παρτίδα, είναι μια ρομαντική πολεμική απεικόνιση, ενώ θυμίζει λίγο την εποχή του μεσαίωνα.

Κατά τον μεσαίωνα υπήρχαν ακόμα βασιλιά και ιππότες πάνω στα άλογα καθώς και τα αντίστοιχα αξιώματα. Τότε, οι στρατιώτες πολεμούσαν πάντα βάζοντας πάνω από όλα τον βασιλιά τους και το βασίλειο, ακόμα και από τη ζωή τους. Πολεμούσαν δίκαια και πάντα σύμφωνα με τους κανόνες του πολέμου. Ενώ είναι γνωστό το γεγονός ότι όσο ο βασιλιάς δεν παραδίδεται, τότε ο πόλεμος δεν έχει τελειώσει. Κανένας δεν έχει χάσει ή κερδίσει. Όλα εξαρτώνται από το βασίλειο, αφού ακόμα και να μείνει μόνος, χωρίς υπηκόους και δύναμη, πάντα διατηρεί την ισχύ που του δίνει ο τίτλος του. Ενώ αντίθετα, ακόμα και αν δεν χαθεί κανένας υπήκοος, τη στιγμή που παραδοθεί ο βασιλιάς, το βασίλειο πέφτει στα χέρια του αντιπάλου. Όλα δηλαδή γίνονται για τον βασιλιά. Το σκάκι λοιπόν, δεν διαφέρει και πολύ από αυτή τη φιλοσοφία.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Μία παρτίδα σκάκι⁵³...

1. d4

Nf6

Ο λευκός αρχίζει επιθετικά τις επιχειρήσεις του στο κέντρο της σκακιέρας (επιτρέποντας παράλληλα την ανάπτυξη του μαυροτετράγωνου αξιωματικού). Το πιόνι στο δ4 ελέγχει το κεντροβαρικό σημείο του παιχνιδιού (σε αυτή τη φάση τουλάχιστον) ενώ αυτή η πρώτη κίνηση του λευκού είναι (από στατιστικής άποψης) από τις πιο δημοφιλείς στους παίκτες. Ο μαύρος ανταπαντά βγάζοντας τον ίππο του, εμποδίζοντας την περεταίρω προώθηση του πιονιού (στο δ5) αλλά σημαντικότερα εμποδίζοντας την ενίσχυση του από την επιδιωκόμενη κίνηση του λευκού ε2-ε4, αφού τότε ο λευκός θα είχε καθολικό έλεγχο του κέντρου με δύο πιόνια που σε περίπτωση "εισβολής" στο εχθρικό στρατόπεδο θα μπορούν να προστατεύσουν το ένα το άλλο (κινήσεις δ5 ή ε5).

2. Bg4

d5

Ο λευκός αναγνωρίζοντας την ισχύ του ίππου τοποθετεί τον αξιωματικό του στο η4 προβλέποντας τη μελλοντική κίνηση του μαύρου πιονιού ε (η οποία επιβάλλεται σχεδόν να γίνει για να μπορέσει ο αξιωματικός στο ζ8 να κινηθεί). Όταν αυτό θα γίνει ο ίππος θα είναι "καρφωμένος" δηλαδή δε θα μπορεί να κινηθεί καθώς τότε ο αξιωματικός θα είναι ελεύθερος να κόψει τη μαύρη βασίλισσα και ουσιαστικά να κερδίσει το παιχνίδι. Ο μαύρος απαντά με πιόνι δ5 το οποίο έχει παρόμοια πλεονεκτήματα με το δ4 του λευκού.

3. c4

Nc6

Η κίνηση αυτή ονομάζεται "βαριάντα του δηλητηριασμένου πιονιού". Φαινομενικά ο λευκός θυσιάζει το πιόνι του όμως στην περίπτωση που ο μαύρος αποδεχτεί τη θυσία η προώθηση του ε4 είναι εφικτή εάν ο αξιωματικός αλλάξει με τον ίππο ενώ το

⁵³ Για την ανάγνωση και αναπαραγωγή της συγκεκριμένης παρτίδας χρησιμοποιείται το διεθνές σύστημα καταγραφής όπου οι πεζοί χαρακτήρες (a, b ως z) αναφέρονται σε μία στήλη της σκακιέρας, οι αριθμοί (1 ως 8) σε μία οριζόντια λωρίδα ενώ κάθε κεφαλαίο γράμμα σε ένα κομμάτι (K ο βασιλιάς, Q η βασίλισσα, B ο αξιωματικός, N ο ίππος, R ο πύργος). Η κίνηση λοιπόν Nc6 σημαίνει ο ίππος πάει στο τετράγωνο c6. Σημειώνουμε ότι για κίνηση πιονιού δε χρησιμοποιείται κεφαλαίο γράμμα αλλά μόνο οι συντεταγμένες του τετραγώνου.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

μαύρο γ4 είναι ευάλωτο στον αξιωματικό στο ζ1 (μεγάλο χωρικό πλεονέκτημα στον άσπρο). Αναπτύσσοντας τον Ng6 ο μαύρος όμως απειλεί να φάει καθώς τότε ανοίγει τη βασίλισσα του στο ισχυρό πιόνι δ και με τη βοήθεια του ίππου να το αιχμαλωτίσει (αφού ο λευκός το υποστηρίζει μονάχα με τη βασίλισσα).

4. Nc3

dxc4

Ο λευκός θεωρεί ότι μπορεί να ανταπεξέλθει στις απειλές του μαύρου και συνεχίζει την ανάπτυξη του απειλώντας πλέον μετά την αλλαγή του ίππου με τον αξιωματικό να κόψει το πιόνι δ. Ο μαύρος μη μπορώντας να υποστηρίξει το δ με την κίνηση ε7-ε6 αφού τότε εγκλωβίζεται (και ουσιαστικά αχρηστεύεται ο αξιωματικός στο ζ8) συνεχίζει με το αρχικό του σχέδιο και τρώει το γ.

5. d5

Ne5

6. Qd4

Ng6

7. e4

e5

Αναμενόμενη η κίνηση του λευκού που "δένει" το κέντρο προς όφελος του. Μη αναμενόμενη η καλή απάντηση του μαύρου που παίρνει το τέμπο (δηλαδή απειλεί) στη λευκή βασίλισσα ενισχύοντας και για τον ίδιο το κέντρο δίνοντας δυνατότητα κίνησης στον αξιωματικό στο ζ8 που τόση ώρα ασφυκτιούσε. Προφανώς η ειδική κίνηση en passant όπου d5xe6 είναι λάθος αφού τότε μένει εκτεθειμένη η λευκή βασίλισσα.

8. Qxc4

Bd7

Το παραπάνω μαύρο πιόνι πέφτει ενώ από την πλευρά του μαύρου ο αξιωματικός αναπτύσσεται στο μοναδικό για αυτόν διαθέσιμο τετράγωνο (αν7...Bg4 μετά από 8.f3 Bh5, 9.f3 Bh5, 10. g4 και ο αξιωματικός παγιδεύεται και αναγκαστικά θα αλλαχτεί με ένα αδύναμο πιόνι δίνοντας συντριπτικό υλικό πλεονέκτημα στο λευκό).

9. Qb3

Bc5

Λάθος κίνηση του λευκού που έπρεπε να συνεχίσει την ανάπτυξη των κομματιών του (του αξιωματικού ή του ίππου που βρίσκονται ακόμη καθηλωμένα στην πρώτη

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

γραμμή) κουνώντας για άλλη μια φορά τη βασίλισσα τοποθετώντας την σε δυσμενέστερο τετράγωνο από το κεντρικό γ4. Απειλεί φαινομενικά το πιόνι b7 όμως μετά την ανάπτυξη του μαύρου αξιωματικού (σε τετράγωνο που προηγουμένως ήταν υπό τον έλεγχο της λευκής βασίλισσας) σε περίπτωση που 10.Qxb7 απαντά με Rb8 και στη συνέχεια έχουμε 11. Qa6 Rxb2 με απειλή στο αδύνατο πιόνι ζ2 που σε συνδυασμό με την παρουσία του εκτεθειμένου βασιλιά θα έδινε συντριπτικό πλεονέκτημα στο μαύρο.

10. Nf3

o-o

11. Be2

a6

Η διαδικασία της ανάπτυξης των κομματιών συνεχίζεται ενώ ο μαύρος ασφαρίζει το βασιλιά του με το ροκέ και παίζοντας α7-α6 εμποδίζει το Qxb7 αφού τότε ακολουθεί Ra7 και η αεικίνητη βασίλισσα εγκλωβίζεται και χάνεται.

12. o-o

h6

13. Be3

Μετά την οχύρωση του λευκού βασιλιά ο μαύρος επιθυμεί να τελειώνει με την εκκρεμότητα του καρφωμένου ίππου στο ζ6 και απειλεί τον αξιωματικό ο οποίος οπισθοχωρεί στο ε3 αντιμετωπίζοντας τον μαύρο αξιωματικό.

13.

...Bxe3

14. fxe3

Ng4

Ο μαύρος αλλάζει τους αξιωματικούς και υποχρεώνει το λευκό να κάνει ένα αδύνατο πιόνι (στο ε3) αφού αυτό δεν μπορεί να υποστηριχτεί με εύκολο τρόπο από τα μαύρα κομμάτια. Ο μαύρος αντιλαμβανόμενος το παραπάνω αρχίζει να το χτυπά με Ng4 αρχίζοντας παράλληλα επιθετικές δραστηριότητες στην πλευρά του βασιλιά.

15. Nd1

Nh4

16. Qxb7

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Η οπισθοχώρηση των κομματιών και ιδιαίτερα των ίππων που έχουν μικρό δρασκέλισμα θεωρείται "χάσιμο χρόνου" από τους σκακιστές και γίνεται μόνο όταν είναι απόλυτα απαραίτητο (όπως τώρα που απειλείται το ευαίσθητο πιόνι). Ο μαύρος συνεχίζει να προωθεί τους ίππους του στην πλευρά του βασιλιά ελπίζοντας πως θα μπορέσουν τελικά να τον εκθέσουν αφήνοντας αστήριχτο το πιόνι στο β7 το οποίο αιχμαλωτίζει τελικά η λευκή βασίλισσα θεωρώντας πως οι επιχειρήσεις του μαύρου είναι άσκοπες. Στην περίπτωση αυτή λοιπόν η κατοχή επιπλέον υλικού (ακόμη και ενός πιονιού) είναι αρκετή για τη νίκη της παρτίδας.

16.

...Nxf3

17. gxf3

Nxh2

Τρώγοντας με το πιόνι τον ίππο (αντί με τον αξιωματικό) ο λευκός ισχυροποιεί το κέντρο του και δίνει το πιόνι στο ε3. Αφήνει βέβαια εκτεθειμένο το βασιλιά του αλλά θεωρεί πως μπορεί να παίξει Kh8 με ιδέα Rg8 με επίθεση στο βασιλιά. Επιπλέον το πιόνι απειλεί τον ίππο που φαινομενικά είναι αναγκασμένος να γυρίσει πίσω από το τετράγωνο που ήρθε, σπαταλώντας έτσι ουσιαστικά δύο κινήσεις. Ο μαύρος όμως βλέπει πως το πιόνι θα είναι εκτεθειμένο και το τρώει. Σε περίπτωση που ο λευκός αποδεχτεί τη θυσία του μαύρου και φάει με το βασιλιά τον ίππο είναι εκτεθειμένος στις απειλές της μαύρης βασίλισσας (με Qh4) η οποία μπορεί να συνεργαστεί με τον αξιωματικό στο δ7 για να κάνει ματ το μαύρο βασιλιά και να κερδίσει την παρτίδα.

18. Rf2

Qh4

19. Qb4

Rb8

Ο απειλούμενος λευκός πύργος απειλεί με τη σειρά του τον ίππο. Ο μαύρος αδιαφορεί. Προβλέπει πως φέρνοντας την ισχυρή βασίλισσα στην πλευρά του εκτεθειμένου βασιλιά θα έχει άμεσα κέρδη. Πράγματι, αν 19. Rxh2 Qe1 και ο βασιλιάς έχοντας χάσει το μοναδικό τετράγωνο που θα μπορούσε να καταφύγει (h2) από τον ίδιο του τον πύργο γίνεται ματ. Για να κατοχυρώσει λοιπόν ο λευκός το σημαντικό τετράγωνο ε1 και να εμποδίσει την πρόσβαση της μαύρης βασίλισσας σε αυτό κουνάει τη δικιά του στο β4. Τώρα όμως ο μαύρος αλλάζει σχέδιο προσπαθώντας να φέρει και τον πύργο του στο παιχνίδι μέσω ενός ελιγμού που αρχίζει με τέμπο πάνω στη λευκή βασίλισσα.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

20. Qc3

Rb6

21. Rxh2

Rg6+

Η βασίλισσα υποχωρεί, ο πύργος προχωράει, ο μαύρος ίππος χάνεται τελικά αλλά ο μαύρος πύργος ολοκληρώνει τελικά τον ελιγμό του απειλώντας το βασιλιά. Πλέον τα δύο βαριά κομμάτια σε συνεργασία με τον αξιωματικό θα προσπαθήσουν να κάνουν ματ τον λευκό. Αν δεν τα καταφέρουν και ο λευκός διατηρήσει την αριθμητική υπεροχή (έχει έναν ίππο παραπάνω) θα νικήσει.

22. Kh1

Bh3

23. Nf2

Bg2+

24. Kg1

Όλα τα μαύρα κομμάτια έχουν βελτιστοποιήσει τη θέση τους ενώ τα περισσότερα λευκά είναι ανήμπορα να υπερασπιστούν το βασιλιά τους. Τώρα ο μαύρος απειλεί σαχ με αποκάλυψη αποκαλύπτοντας δηλαδή τον πύργο του στον αντίπαλο βασιλιά κουνώντας τον αξιωματικό του. Τα δύο κομμάτια θα συνεργαστούν για να κερδίσουν την παρτίδα.

24.

...Bxf3

25. Kf1

Qxh2

26. Bxf3

Μέσα από έναν ελιγμό κινήσεων γίνονται κάποιες αλλαγές κομματιών σε προσπάθεια του λευκού να εκτονώσει την κατάσταση ενώ ο βασιλιάς του παράλληλα προσπαθεί να ξεφύγει στο προφυλαγμένο από τον αξιωματικό και τον ίππο του τετράγωνο e2. Αν τα καταφέρει μπορεί να κερδίσει την παρτίδα. Όμως είναι η σειρά του μαύρου να παίξει...

26.

...Rg1+

27. Ke2

Rxa1

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Το υλικό πλεονέκτημα του μαύρου είναι πλέον συντριπτικό. Ο μαύρος θεωρεί ότι ουσιαστικά έχει τελειώσει η παρτίδα..

28. Bg4 **Rg1**

29. Bh3 **Rg3**

30. Bd7 **Rg2**

Ο λευκός αξιωματικός κινείται σχεδόν άσκοπα πάνω στη σκακιέρα ενώ τα μαύρα κομμάτια επιδιώκουν να εδραιώσουν περισσότερο την υπεροχή τους.

31. Qe1 **g5**

Το πόνι η μπορεί να προχωρήσει χωρίς να φοβάται τίποτα. Απειλεί να φτάσει στο η3 και να φάει τον ίππο που είναι η τελευταία γραμμή άμυνας του βασιλιά.

32. Qf1 **g4**

33. Ke1 **Rg1**

Σε μια απελπισμένη προσπάθεια να μπορέσει να σωθεί ο ίππος του λευκού προκύπτει άλλο ένα κάρφωμα, της βασίλισσας αυτή τη φορά που δεν μπορεί να διασωθεί καθώς προστατεύει το βασιλιά της. Ο λευκός εγκαταλείπει.

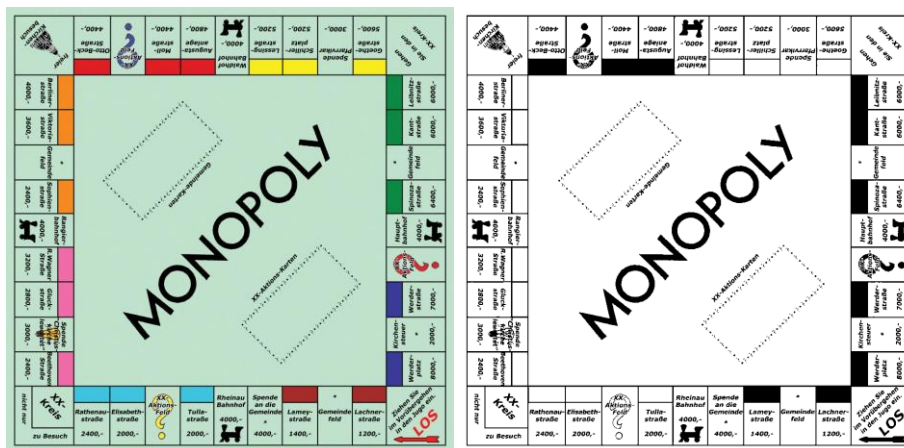
Μονόπολη

Αντιμονόπολη - γενικά

Το αρνητικό του παιχνιδιού αυτού, δηλαδή το αντίθετό του είναι η «αντι-μονόπολη». Το παιχνίδι αυτό ξεκινάει τη στιγμή που τελειώνει ένα τυπικό παιχνίδι μονόπολη. Οι παίκτες λαμβάνουν τον ρόλο των εργατών οι οποίοι ενώ δουλεύουν σε επιχείρηση που έχει το μονοπώλιο, καταβάλουν κάθε προσπάθεια να αντιστρέψουν το οικονομικό σύστημα σε οικονομία ελεύθερης αγοράς. Σε αυτό δεν υπάρχουν συγκεκριμένοι κανόνες, παρά μόνο ένας και μόνο στόχος: να γίνει άρση του μονοπωλίου και να ισοκατανομηθεί ο χώρος σε ίσα τμήματα, κάτι που τελικά εξασφαλίζει ίση ελευθερία κινήσεων σε όλους τους παίκτες.

Στο σημείο αυτό, μπορούμε να παρατηρήσουμε τον παραλληλισμό του φανταστικού κόσμου και των κανόνων των παιχνιδιών αυτών με την πραγματική μας ζωή. Κάθε επιχείρηση μετράει τον βαθμό της επιτυχίας της σε σχέση με τον βαθμό που κατέχει το μονοπώλιο, κοιτάει πάντα το δικό της κέρδος με κάθε τρόπο (μονόπολη – καπιταλιστικό οικονομικό σύστημα), κάτι που τελικά αντιπροσωπεύει σε μια υπαρκτή πόλη, την ουτοπία του καπιταλιστή και φυσικά, πάντα υπάρχουν οι εργάτες που αγωνίζονται για τα δικά τους δικαιώματα και που καταβάλουν προσπάθειες για τη δημιουργία μίας κοινωνίας ελεύθερης αγοράς. Προσπαθούν δηλαδή και αυτοί με τη σειρά τους να αναπτύξουν την δική τους ουτοπία. Κάτι για το οποίο έχουν αναφερθεί πολλοί ουτοπιστές στο παρελθόν, και ιδιαίτερα κατά τον 18^ο αιώνα, όπου στα πλαίσια του διαφωτισμού δίνεται έμφαση στην πολιτική, θρησκευτική και εργασιακή ισότητα, την απελευθέρωση του ατόμου από θρησκευτικούς και ηθικούς καταναγκασμούς.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών



Ιστορικές – πολιτιστικές συνθήκες

Η πρώτη εμφάνισή της Monopoly στα ράφια των καταστημάτων έγινε στις 5 Νοεμβρίου του 1935. Πρωτοσχεδιάστηκε όμως από την αμερικανίδα οικονομολόγο Λάιζι Μάτζι, η οποία έλαβε και το σχετικό δίπλωμα ευρεσιτεχνίας το 1904. Μεταξύ 1906 και 1930, έχουμε μια γενικότερη ανάπτυξη επιτραπέζιων παιχνιδιών που αφορούσε αγορά και πώληση γης αλλά και ανάπτυξη αυτής της γης. Πράγμα καθόλου τυχαίο, αφού την περίοδο εκείνη πραγματοποιήθηκε η πρώτη και μεγαλύτερη οικονομική κρίση της ανθρωπότητας, συνέπειες της οποίας διακρίνουμε μέχρι και σήμερα. Στο σημείο αυτό, αναφέρουμε το φοβερό κραχ του '29, που λόγω του υπερδανεισμού και της υπερκατανάλωσης κατέστρεψε οικονομικά σχεδόν όλο τον κόσμο και αποτέλεσε το έναυσμα για την πραγματοποίηση πολλών γεγονότων που άλλαξαν για πάντα ολόκληρη την ανθρωπότητα (β' παγκόσμιος πόλεμος). Ο τότε πρόεδρος της Αμερικής Franklin D. Roosevelt με το περίφημο New Deal, βασισμένο στην ανάληψη από το κράτος βασικών οικονομικών λειτουργιών (δημόσιες επενδύσεις-Keynes) που ανήκαν στο ιδιωτικό κεφάλαιο αλλά και στην εξολόθρευση από τα στρατεύματα του στρατηγού Douglas Mac Arthur του γιγαντιαίου κινήματος των εργατών-ανέργων, που δημιουργήθηκε, κατόρθωσε να δώσει ένα τέλος στην οικονομική αυτή κρίση που τελικά ταυτίστηκε με το έναυσμα του β' παγκοσμίου πολέμου.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Στις αρχές της δεκαετίας του 30 δημιουργήθηκε ένα επιτραπέζιο με το όνομα Monopoly, παρόμοιο με τα σημερινά, και πωλούνταν από τους Αδελφούς Πάρκερ για το υπόλοιπο του 20ου αιώνα ως και τις αρχές του επομένου. Το 1941, η Βρετανική Μυστική Υπηρεσία έβαλε τον Τζον Ουάντιγκτον, τον κατοχυρωμένο κατασκευαστή του παιχνιδιού εκτός Η.Π.Α., να δημιουργήσει μια ειδική έκδοση για τους κρατούμενους από τους Ναζί του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Μέσα στα παιχνίδια υπήρχαν κρυμμένοι χάρτες, πυξίδες, αληθινά χρήματα και άλλα χρήσιμα αντικείμενα για απόδραση που μοιράστηκαν στους κρατούμενους από τον Εθνικό Ερυθρό Σταυρό.

Τη δεκαετία του '70, η αρχική ιστορία του παιχνιδιού άρχισε να χάνεται. Τουλάχιστον ένας ιστορικός δήλωσε ότι είχε σκόπιμα αποσιωπηθεί. Αυτό αναφέρθηκε το 1974 στο *"Βιβλίο Της Monopoly: Στρατηγική και Τακτικές του Διασημότερου Παγκοσμίου Παιχνιδιού"*, της Μαξίν Μπράντι, και ακόμα και στις οδηγίες του παιχνιδιού. Ο καθηγητής Ralph Anspach εξέδωσε ένα βιβλίο σχετικά με τις έρευνές του, με την ονομασία *"Monopoly: η Απάτη των Δισεκατομμυρίων "* που επανεκδόθηκε ως "η Πύλη της Monopoly", στο οποίο αναλύει τη γνώμη του πάνω στην σκόπιμη αποσιώπηση της πρώιμης ιστορίας της Monopoly. Ο Ralph Anspach και ο Patrice McFarland λοιπόν, υποστήριξαν ότι ο πρωταρχικός στόχος της Monopoly ήταν να διδάξει το κακό της εκμετάλλευσης και ότι προερχόταν τελικά από σοσιαλιστές οι οποίοι θέλησαν να δείξουν στον κόσμο σε τί κοινωνία δεν θα ήθελαν να ζήσουν. Το παιχνίδι αυτό ονομάστηκε "Anti-Monopoly" εκεί δείχνεται καθαρά η αντίθεσή του στο παιχνίδι της Monopoly. Ο στόχος του παίκτη είναι να σπάσει τις μονοπωλιακές ομάδες που βλέπει μπροστά του και πάνω στο ταμπλό. Για παράδειγμα, η Fort Auto, η Crystal Auto, and η General Auto είναι τρεις μεγάλες εταιρείες που ανήκουν σε μία ομάδα αυτοκινητοβιομηχανιών το οποίο δουλεύει σαν ένα σύστημα που κρατάει τις τιμές ψηλά και τους υπόλοιπους ανταγωνιστές εκτός του συναγωνισμού της αγοράς. Αυτό είναι παράνομο, παρ' όλα αυτά τα πράγματα συνεχίζουν να είναι έτσι - εκτός αν ο παίκτης και άλλοι άξιοι εμπιστοσύνης δικηγόροι στο παιχνίδι τους σταματήσουν.

Το 2008 η Parker αποφάσισε να δημιουργήσει την παγκόσμια έκδοση της Monopoly. Οι πόλεις που τοποθετήθηκαν στο ταμπλό του παιχνιδιού είναι ταξινομημένες με βάση την αξία τους.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Μπλε Γειτονιά: Μόντρεαλ, Ρίγα

Πράσινη Γειτονιά: Κέιπ Τάουν, Βελιγράδι, Παρίσι

Κίτρινη Γειτονιά: Ιερουσαλήμ, Χονγκ Κονγκ, Πεκίνο

Κόκκινη Γειτονιά: Λονδίνο, Νέα Υόρκη, Σίδνεϊ

Πορτοκαλί Γειτονιά: Βανκούβερ, Σαγκάη, Ρώμη

Ροζ Γειτονιά: Τορόντο, Κίεβο, Κωνσταντινούπολη

Γαλάζια Γειτονιά: Αθήνα, Βαρκελώνη, Τόκυο

Καφέ Γειτονιά: Ταϊπέι, Γδύνια

Σε αυτή την έκδοση χρησιμοποιείται νόμισμα Monopoly. Το ίδιο ισχύει και σε κάθε επόμενη έκδοση της Monopoly, σε χιλιάδες και εκατομμύρια και περιλαμβάνει ηλεκτρονική τράπεζα με πιστωτικές κάρτες, όπως και στη "Σύγχρονη Ελλάδα". Το ιδιαίτερο είναι πως τα σπίτια και οι ουρανοξύστες δεν είναι όμοιοι μεταξύ τους, αλλά περιλαμβάνεται μια τυχαία επιλογή από μεγάλη γκάμα σχεδίων κτιρίων από όλον τον κόσμο! Το παιχνίδι βγήκε στην αγορά το φθινόπωρο του 2008. Ενώ η νέα έκδοση της Monopoly σε βιντεοπαιχνίδι νέας γενιάς φέρει τον τίτλο Monopoly Streets. Δύο χρόνια μετά την πρώτη μετάβαση στον ηλεκτρονικό χάρτη των παιχνιδιών της σημερινής γενιάς, η Monopoly επιτέλους φεύγει από τις δύο διαστάσεις της και μας αποκαλύπτει τον πραγματικό της κόσμο. Το παιχνίδι τοποθετεί τον παίκτη σε μία αληθινή πόλη με οδούς, οικόπεδα, ξενοδοχεία και χώρους στάθμευσης. Για πρώτη φορά, δίνεται η δυνατότητα στους παίκτες να ζήσουν αληθινές καταστάσεις, κάνοντας βόλτες στους δρόμους, να πηγαίνουν φυλακή και να επισκέπτονται σιδηροδρομικούς σταθμούς. Επιπλέον, για τους κλασικούς παίκτες διατίθεται το αυθεντικό ταμπλό. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στην ελληνική αγορά τον Δεκέμβριο του 2010.

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Ηλεκτρονικά παιχνίδια

Ψηφιακοί παράλληλοι κόσμοι

Γενικότερα στα διαδικτυακά παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας, τα γεγονότα δείχνουν να συμβαίνουν συνεχώς και χωρίς σταματημό. Αυτό ισχύει, αφού πάντα υπάρχουν παίκτες από όλο τον κόσμο που βρίσκονται μέσα και παίζουν. Τα γεγονότα αυτά, ανάλογα με το παιχνίδι επηρεάζουν πολύ, λίγο ή και καθόλου τους υπόλοιπους παίκτες.

Στα παιχνίδια τύπου Φαρμεράμα, οι άλλοι παίκτες επηρεάζονται ελάχιστα από τους εικονικούς τους γείτονες. Όμως σε άλλα παιχνίδια που ανήκουν στην κατηγορία Massively Multiplayer On line Role Playing Games (m. m. o. r. p. g.), οι παίκτες επηρεάζουν άμεσα ο ένας τον άλλον, αφού μπορούν να κλέψουν από τον αντίπαλο πόντους, δύναμη, επίπεδο ή και εμπειρία. Επιπλέον, οι παίκτες έχουν την δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσα από ένα παράθυρο στην οθόνη τους.

Αντίθετα, στο παιχνίδι Sims, που δεν είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι ο παίκτης παίζει μόνος του χωρίς να μπορεί να επικοινωνεί με κανέναν, παρ' όλα αυτά παρέχεται η ψευδαίσθηση της επικοινωνίας (μέσω στοιχείων που ο παίκτης δεν μπορεί να ελέγξει καθώς κινούνται μόνα τους από το σύστημα) και η ψευδαίσθηση της συνεχούς αλληλεπίδρασης (αφού, ενώ όταν στην πραγματικότητα κλείνουμε τον υπολογιστή, τα πάντα απενεργοποιούνται, την στιγμή ακριβώς που θα τον ξαναοίξουμε, μια σειρά από άμεσα και προωθούμενα γεγονότα, θα μας δώσει την αίσθηση ότι τίποτα και ποτέ δεν σταμάτησε). Δηλαδή το σύστημα κρατά στη μνήμη του την τελευταία κατάσταση του παιχνιδιού.

Ιστορικά στοιχεία

Η ιστορία γενικότερα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ξεκινάει ήδη από τη δεκαετία του 1940 όμως διαδόθηκαν και κέρδισαν έδαφος στο κοινό μεταξύ του 1970 και 1980. Ήδη από το 1951 ο Ralph Baer, ειδικός στην ανάπτυξη της τεχνολογίας τηλεοράσεων, ανακάλυψε ότι δίνοντας απλά και μόνο τη δυνατότητα στο κοινό να χειριστεί τις ρυθμίσεις της τηλεόρασής του, ο ρόλος του θα άλλαζε από παθητικός παρατηρητής σε ενεργητικός και τελικά θα έχει μια διαδραστική σχέση με αυτή τη

τεχνολογία. Το συναρπαστικό αυτό συναίσθημα της διαδραστικής επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπου – τεχνολογίας έχει μείνει άσβεστο μέχρι και σήμερα.

Ουτοπία – ψηφιακή τεχνολογία

Στη διάρκεια του 20^{ου} αιώνα, λοιπόν, έχουμε μεγάλη πρόοδο στον τομέα των τεχνολογιών, κάτι που τελικά άλλαξε την παραδοσιακή ανθρώπινη αντίληψη για τη σχέση χώρου – χρόνου – κόσμου. Στην ηλεκτρονική εποχή του σήμερα, τέλος, οι ουτοπίες εκφράζουν ταυτόχρονα την ειρωνεία και την αποθέωση των τεχνολογικών εξελίξεων. Τα στοιχεία που τις χαρακτηρίζουν είναι η κινητικότητα, η μεταβλητότητα και η προπαρασκευή. Εδώ, η πόλη σχεδιάζεται πλέον με πρότυπο το ηλεκτρονικό δίκτυο, καθώς η ίδια αποτελεί ένα τρισδιάστατο δίκτυο. Κοινά στοιχεία των ουτοπιών αυτών είναι η προσαρμοστικότητα, η διαδραστικότητα και η αναλωσιμότητα. Η ιδέα της πόλης δίκτυο ενσαρκώνεται μέσα από παραδείγματα όπως «New Babylon» Constant (1957) και «Spatial city» του Yona Friedman. Με βάσει τα παραπάνω παραδείγματα, συμπεραίνουμε ότι η τυχόν ανυπαρξία της κοινωνικής δομής δημιουργεί την ανάγκη στους ανθρώπους να ονειρεύονται, να φαντάζονται κάτι καλύτερο από αυτό που ζουν, να δημιουργούν ουτοπίες, να προσπαθούν με κάθε τρόπο να οργανώσουν και να υλοποιήσουν την κοινωνική δομή.

Άλλωστε όπως φαίνεται και από το ομώνυμο βιβλίο του Thomas More, η λέξη ουτοπία συντίθεται από τις λέξεις ου + τόπος είναι δηλαδή ο τόπος που δεν υπάρχει στην πραγματικότητα. Από ότι φαίνεται, ο χρήστης με αυτόν τον τρόπο μπορεί να αποδράσει από τον μη ιδανικό πραγματικό κόσμο στον οποίο ζει και να ζήσει στον εικονικό – ιδανικό κόσμο της ψηφιακής ουτοπίας που ο ίδιος μπόρεσε να δημιουργήσει. Βέβαια, αν κοιτάξουμε λίγο την ιστορία των ουτοπιών, ενώ ο κλασικός ουτοπιστής λέει τί είναι αυτό που πρέπει να πετύχουμε, ο σύγχρονος λέει τί είναι αυτό που πρέπει να αποφύγουμε. Οι δυστοπίες προσαρμόζονται στις πραγματικές συνθήκες της ζωής, ερμηνεύουν την παρούσα πολιτική, κοινωνική και πολιτισμική κατάσταση μέσα από την προοπτική του μέλλοντος. Οι δυστοπικές αφηγήσεις της εποχής μας αποκαλύπτουν το διπλό πρόσωπο της τεχνολογίας: πρόοδος και απειλή. «Η έννοια της ιστορίας εμφανίζεται ως εφιάλτης και η πόλη που κάποτε αποτελούσε το καταφύγιο του ανθρώπου, γίνεται ο τόπος που το άτομο δεν μπορεί να ξεφύγει από τον απόλυτο έλεγχο που του ασκείται» (Αθανασόπουλος, Παραμύθια από το μέλλον, εκδ. Μίνωας).

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

Το σίγουρο τελικά είναι το γεγονός ότι κάθε παράδειγμα ουτοπικής κατασκευής δίνει το δικό του στίγμα στο θέμα της τέλει κοινωνίας και δίνει την δική του εκδοχή ως προς τον προσδιορισμό της έννοιας του τέλειου. Παρατηρούμε λοιπόν ότι οι εκάστοτε ιδεατές κοινωνίες είναι προϊόντα των καιρών τους, και άρα δεν μένουν ανεπηρέαστες από τις κρατούντες συνθήκες, ούτε από τις απόψεις και τις προκαταλήψεις των κοινωνιών από τις οποίες προέρχονται. Εννοείται επιπλέον ότι οι ουτοπίες δεν είναι ανεξάρτητες από την τεχνολογία της εποχής τους, αλλά διαμορφώνονται από αυτές.

Παιχνιδική συμπεριφορά

Ο παίκτης, τέλος ούτε χρειάζεται να έχει ιδιαίτερη συγκέντρωση ούτε κάποιο ιδιαίτερο άγχος, αφού τα πάντα έχουν τον χρόνο τους και θα γίνουν. Στη Φαρμεράμα, ο παίκτης είναι ελεύθερος να φύγει σχεδόν όποτε θέλει από την οθόνη του υπολογιστή του για κάποια ώρα ή ακόμα και να τον απενεργοποιήσει. Σε κάθε περίπτωση, τα γεγονότα θα συνεχίσουν να «τρέχουν» δίνοντάς του την εντύπωση της συνεχούς αλληλεπίδρασης και της φανταστικής αναγωγής του ψηφιακού κόσμου σε αναλογικό – πραγματικό, αφού έτσι δημιουργείται η παραίσθηση του παραλληλισμού αυτού.

Βέβαια, αυτό δεν ισχύει αν μιλάμε για τα κονσολικά παιχνίδια όπως για παράδειγμα το Need for speed που απεικονίζει ένα εικονικό ράλι αυτοκινήτων ή για κάθε άλλο παιχνίδι που έχει ως θέμα την επιβίωση ή τον πόλεμο, αφού σε αυτές τις περιπτώσεις τα δρώμενα είναι πιο στιγμιαία και απαιτούν πιο γρήγορες αντιδράσεις, αποφάσεις και κινήσεις.

7. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βιβλία

- Suits, Bernard. The Grasshopper: Games, Life and Utopia (Ontario, Canada: Broadview Press, 2005)
- Castronova, Edward. Exodus to the Virtual World (New York: Palgrave Macmillan, 2007)
- Charalambos Aliprantis, Subir Kumar Chakrabarti (1999) Games and Decision Making
- (Oskar Morgenstern και John von Neumann) Theory of Games and Economic Behaviour
- Bierman, H. S. and L. Fernandez: Game Theory with economic applications, Addison-Wesley, 1998
- Dutta, Prajit: Strategies and Games: Theory and Practice, MIT Press, 2000
- Gibbons, Robert (1992): Game Theory for Applied Economists, Princeton University Press
- Osborne, Martin J. and Ariel Rubinstein: A Course in Game Theory, MIT Press, 1994
- Gintis, Herbert (2000): Game Theory Evolving, Princeton University Press
- Guillermo Owen (1995) Game Theory
- 1984, George Orwell
- Utopia, Thomas More
- Αθανασόπουλος, Παραμύθια από το μέλλον, εκδ. Μίνωας
- Κ. Διαμαντάκη, Ουτοπία και Δυστοπία του ηλεκτρονικού μας μέλλοντος, Futura 6
- Π. Τουρνηκιώτης, Αφιέρωμα στην φανταστική αρχιτεκτονική, Αρχιτεκτονικά Θέματα 27/1993
- Η ιστορία των ουτοπιών
- The Ideas Behind the Chess Openings: Algebraic Notation by Reuben Fine
- Art of Attack in Chess by Vladimir Vukovic

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

- Complete Book of Chess Strategy: Grandmaster Techniques from A to Z by Jeremy Silman
- Sahofski Informator Τόμος Β' και Δ'
- Chess Informant Τόμοι 77, 82, 96
- Bulletin 2^{ου} γύρου διεθνούς πρωταθλήματος Νίκαιας, έτος 2006
- «The Monopoly Book: Strategy and Tactics of the World's Most Popular Game», Maxine Brady, 1974.
- «The Billion Dollar Monopoly Swindle», Ralph Anspach, 1982
- «Monopolygate», Ralph Anspach, 1991
- Game Architecture and Design: A New Edition by Andrew Rollings, Dave Morris.
- Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds by Jesper Juul. Book website
- Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture by T.L. Taylor.
- Ultimate Game Design: Building Game Worlds by Tom Meigs.
- Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, Jane McGonigal

Ιστοτόποι

- <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A3%CE%BA%CE%AC%CE%BA%CE%B9>
- <http://σκακι.gr/>
- http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1_%CF%84%CE%BF%CF%85_%CF%83%CE%BA%CE%B1%CE%BA%CE%B9%CE%BF%CF%8D
- <http://www.chaniachess.gr/sections/Istoria%20skaki.htm>
- <http://skakisalamina.weebly.com/iotasigmatauomicronrho943alpha-sigmakappaalphakappaiotaomicron973.html>
- <http://el.wikipedia.org/wiki/Monopoly>
- http://www.hasbro.com/monopoly/en_US/discover/history.cfm
- http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_board_game_Monopoly
- <http://inventors.about.com/library/weekly/aa121997.htm>

Η χωρική διάρθρωση των παιχνιδιών

- http://news.mmosite.com/content/2010-04-21/the_reason_why_we_spend_10000_hours_to_play_games,1.shtml
- <http://www.farmerama.gr/big/12?aid=1390&aig=171>
- <http://apps.facebook.com/cityville/>
- <http://www.facebook.com/FarmVille>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Theory_of_Games_and_Economic_Behavior