

Καπαραλιώτης Παναγιώτης  
Μαζαράκη Σπυρούλα Ηρώ  
Ροβολής Φώτης

επιβλέπουσες καθηγήτριες: Γαβρήλου Έβελυν  
Λυκουριώτη Ίρις

## ΟΤΥ

Υπό το πρίσμα της δυναμικής που μπορεί να αποκτήσει ένα παιχνίδι ως σύμβολο πολιτισμών που φέρει στοχευμένα μηνύματα και προθέσεις, θα μπορούσε, κατάλληλα διαμορφωμένο, να λειτουργήσει ως μηχανισμός αντίληψης, κριτικής και μεταβολής της κοινωνίας.

Αρχικά, μέσα από την εμπειρική ενασχόληση και μελέτη διαφορετικών παιχνιδιών και την έρευνα σχετικής βιβλιογραφίας για τον τρόπο που λειτουργούν και αναπτύσσονται οι κοινωνίες σήμερα αλλά και κατά το παρελθόν, καθώς και μέσα από τη διερεύνηση διαφορετικών προτάσεων, υπό μορφή ουτοπικών μοντέλων, ανιχνεύουμε και συγκεντρώνουμε εκείνες τις έννοιες που χρήζουν επεξεργασίας και μελέτης ώστε να ενσωματωθούν κατάλληλα στη συνέχεια της διαδικασίας και τελικά στο ίδιο το παιχνίδι που αποτελεί το τελικό προϊόν της παρούσας εργασίας.

Στη συνέχεια, οι προαναφερθείσες έννοιες, αποτέλεσαν τη βάση δημιουργίας και επεξεργασίας μιας σειράς διαγραμμάτων, υπό μορφή σχεδίων, ηχοτοπίων, παραμυθιών και πειραματισμών πάνω στο παιχνίδι και εντέλει η συγχώνευση και συμπύκνωσή τους, συντέλεσαν στη δημιουργία του τελικού παιχνιδιού.

Επτά μονάδες με εξαγωνική βάση, φέρουν ένα κομμάτι του εννοιολογικού υπόβαθρου που αναφέρθηκε προηγουμένως, όχι μόνο στη μορφή αλλά και στον τρόπο που συνδέονται μεταξύ τους. Έπειτα, εμπλουτίζονται από τους κανόνες του παιχνιδιού που σκοπεύουν στη συνεργασία και τη συνεχή εναλλαγή των παικτών στους ρόλους που τους προσδίδει το παιχνίδι.

Τέλος, η εισαγωγή τριών σεναρίων ολοκληρώνει την πρόθεση, ενισχύοντας διαδοχικά τη συμμετοχή του παίχτη όχι μόνο στη διαδικασία παιχνιδιού αλλά και την ίδια την κατασκευή του.

Καπαραλιώτης Παναγιώτης  
Μαζαράκη Σπυρούλα Ηρώ  
Ροβολής Φώτης

επιβλέπουσες καθηγήτριες: Γαβρήλου Έβελυν  
Λυκουριώτη Ίρις

## OTU

In light of the dynamics that can acquire a game as a symbol of culture which brings targeted messages and intentions , could, properly configured, to act as a mechanism of perception , critiquing and changing society .

Initially , through the involvement and empirical study of different games and relevant bibliography on how to operate and grow our societies today and in the past , and through exploring different proposals , in the form of utopian models , detect and collect those concepts that need to integrate later in the process and eventually the game itself , which is the final product of this work.

Then the aforementioned concepts , formed the basis to create and edit a series of experimentations , in diagrammatic form , soundscapes , fairytales and games and eventually merge them , in order to create the final game.

Seven units with hexagonal base , carry a piece of the conceptual background , not only in form but also in the way they relate to each other . Then , the are enriched by the rules of the game intending to cooperation and continuous rotation of players to different roles.

Finally , the introduction of the three scenarios completes intention, amplifying the participation of the player , not only in the game process, but the construction as well.

Kaparaliotis Panagiotis  
Mazaraki Spyroula Iro  
Rovolis Fotis

supervising professors: Gavrilou Evelyn  
Lykourioti Iris

# Περιεχόμενα

Το παιχνίδι	6
Η κοινωνία	22
Ο μηχανισμός	
Άλλες κοινωνίες	
Catal Hoguk	
Ινδιάνικες φυλές	
Αβορίγινες	
New Babylon	
bolo 'bolo	
TAZ	
Η πρώτη απόπειρα	32
Επανεξετάζοντας τις έννοιες	38
Ρολόι	
Κλειδαριά // Unlocky	
Φερμουάρ	
Τεκτονικές πλάκες	
Ηφαίστεια // Τα πέντε ηφαίστεια, Η χοντρή κυρία	
Κύματα	
Πικ-απ	
// Guerilla	
// Η πόλη που γυρίζει, Παράξενα πλάσματα	
// Sound Guerilla	
Εννοιολογικά παιχνίδια	64
Παιχνίδι 1	
Παιχνίδι 2	
Παιχνίδι 3	
Παιχνίδι 4	
Παιχνίδι 5	
Παιχνίδι 6	
Παιχνίδι 7	
Παιχνίδι 8	
Παιχνίδι 9	
Παιχνίδι 10	
Παιχνίδι 11	
Παιχνίδι 12	
Ότι: το παιχνίδι	80
Σημειώσεις	125
Βιβλιογραφία	127

Το παιχνίδι





Παιχνίδι, παιγνίδιο ή παίγνιο αποκαλείται η δομημένη δραστηριότητα που διεξάγεται με σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Τα παιχνίδια υπάρχουν σε διάφορες μορφές: επιτραπέζια, ηλεκτρονική, άυλη, υλική κ.ά. Κύριοι παράγοντες του παιχνιδιού είναι οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση. Τα παιχνίδια, γενικά, υποβάλλουν τον παίκτη σε μια ψυχική ή σωματική διέγερση, ή πολλές φορές και τα δύο. Πολλά παιχνίδια βοηθάνε στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων, μπορεί να έχουν τη μορφή άσκησης ή να έχουν εκπαιδευτικό, προσομοιωτικό ή ψυχολογικό χαρακτήρα.

Αν και τα παιχνίδια συχνά χαρακτηρίζονται από τα εργαλεία τους, επίσης ορίζονται και από τους κανόνες τους. Οι κανόνες καθορίζουν τη σειρά, τα δικαιώματα, τις υποχρεώσεις και τα επιτεύγματα του κάθε παίκτη. Τα δικαιώματα των παικτών μπορεί να περιλαμβάνουν το πότε θα μετακινήσουν το πιόνι τους ή πότε θα κάνουν κάποια ενέργεια. Κάθε φυσικό σύστημα περιέχει (ή εναλλακτικά αποθηκεύει) μία ποσότητα που ονομάζεται ενέργεια.

Ενέργεια είναι η ικανότητα ενός σώματος ή συστήματος να παράγει έργο. Οποιαδήποτε μορφή δράσης από τα παιδικά παιχνίδια μέχρι τη λειτουργία των μηχανών και από το μαγείρεμα τροφών μέχρι τη γραμμή παραγωγής στο εργοστάσιο προϋποθέτει κατανάλωση ενέργειας. Η ενέργεια χαρακτηρίζεται, τόσο στη θεωρία όσο και στη πράξη, περισσότερο ως μια λογιστική έννοια, που δίνει τη δυνατότητα πρόβλεψης της εξέλιξης ή της κίνησης ενός συστήματος. Ορίζεται σαν το ποσό του έργου που απαιτείται προκειμένου το σύστημα να πάει από μια αρχική κατάσταση σε μια τελική. Είναι, συνεπώς, η αιτία της μεταβολής της κατάστασης ενός συστήματος.

Ο Johan Huizinga στο βιβλίο του *Homo Ludens*, επιχειρεί να εντοπίσει το παιγνιώδες στοιχείο του πολιτισμού και να προσδιορίσει τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού μέσα στην κοινωνία:

1. Κάθε παιχνίδι είναι μια εκούσια δραστηριότητα και μόνο με αυτήν την ποιότητα της ελευθερίας ξεχωρίζει το παιχνίδι από την πορεία της φυσικής διαδικασίας. Μόνο όταν είναι μια αναγνωρισμένη πολιτισμική λειτουργία- μια τελετή, μια τελετουργία, συνδέεται με έννοιες υποχρέωσης και καθήκοντος.
2. Το παιχνίδι δεν είναι “συνήθης” ή “πραγματική” ζωή. Είναι ένα πέρασμα από την “πραγματική” ζωή σε μια προσωρινή σφαίρα δραστηριότητας, με εντελώς δική της διάταξη και μπορεί να εκτυλίσσεται με άκρα σοβαρότητα, απορρόφηση και αφοσίωση.
3. Το παιχνίδι είναι ανιδιοτελές. Μένει έξω από την άμεση ικανοποίηση των αναγκών και των επιθυμιών. Παρεμβάλλεται ως προσωρινή δραστηριότητα που ικανοποιείται από μόνη της και τελειώνει με αυτό.
4. Το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από απομόνωση. Παίζεται μέσα σε ορισμένα χρονικά και τοπικά όρια. Επίσης, διακρίνεται για την ικανότητα επανάληψης που ισχύει, όχι μόνο για το παιχνίδι στο σύνολό του αλλά και για την εσωτερική δομή του.
5. Μέσα στο πεδίο του παιχνιδιού βασιλεύει μια απόλυτη και ιδιόρρυθμη τάξη. Κομίζει σε έναν ατελή κόσμο και στη σύγκριση της ζωής μια προσωρινή, περιορισμένη τελειότητα. Αποτελείται από απόλυτα δεσμευτικούς κανόνες. Ο παίκτης που καταπατεί ή αγνοεί τους κανόνες, “αρνείται το παιχνίδι”.
6. Η εξαιρετική και ειδική θέση του παιχνιδιού φωτίζεται αποτελεσματικότερα από το γεγονός ότι αγαπά να περιβάλλεται από μια ατμόσφαιρα μυστικότητας.<sup>1</sup>

Τα παιχνίδια από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα αντιπροσωπεύουν και χαρακτηρίζουν τις κοινωνίες μέσα στις οποίες αναπτύχθηκαν. Αποτελούν σύμβολα πολιτισμών, πολιτικών και θρησκευτικών πεποιθήσεων και άλλοτε εμφανέστερα, άλλοτε κωδικοποιημένα και σχηματικά εσωκλείουν μηνύματα και προθέσεις. Από το *σκάκι* ως τη *μονόπολη* και τα σύγχρονα *videogames* παρατηρούμε την εξέλιξη των κοινωνιών μέσα στην ιστορία, τους διαφορετικούς πολιτισμούς, όχι μόνο λόγω της ποικιλίας των παιχνιδιών που συναντάμε παγκοσμίως αλλά και λόγω της υιοθέτησης και προσαρμογής τους από άλλους πολιτισμούς μέσα από την επικοινωνία και τις ανταλλαγές των λαών μεταξύ τους.

Ένα από τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια, το σκάκι που έχει τις ρίζες του στην Ινδία, πέρασε στην Ευρώπη μέσω των Περσών και των Αράβων και προσαρμόστηκε για να ενσωματωθεί στους ευρωπαϊκούς κύκλους των ευγενών. Χαρακτηριστική είναι η σταδιακή εμφάνιση της βασίλισσας στη θέση που καταλάμβανε ο στρατηγός ή βεζήρης όπως επισημαίνει η Marilyn Yalom στο βιβλίο της “Η βασίλισσα του σκακιού”, ως αποτέλεσμα της ανόδου των γυναικών στους βασιλικούς θρόνους της μεσαιωνικής Ευρώπης. Επίσης, οι χαρακτηριστικοί ινδικοί ελέφαντες, αντικαταστάθηκαν από τους γνωστούς μας ίππους σαν αποτέλεσμα του εξευρωπαϊσμού του παιχνιδιού. Ακόμα και η μορφή της σκακιέρας καθώς και η εναλλαγή άσπρου-μαύρου, παραπέμπει στη χαρακτηριστική μορφή ενός ινδικού ναού ή μιας πόλης. Συμβολίζει την ύπαρξη ως πεδίο δράσης των θεϊκών δυνάμεων. Η μάχη που διαδραματίζεται κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού αντιπροσωπεύει τη μάχη ανάμεσα στους θεούς και τους δαίμονες καθώς και την εσωτερική διαμάχη της καλής και της κακής πλευράς της ανθρώπινης φύσης.<sup>2</sup>

Στην περίπτωση της *μονόπολης* πάλι, η αναπαράσταση προδίδει πιο άμεσα την πρόθεση του δημιουργού. Η Μάτζι Φίλιπς, το 1904, “δημιούργησε ένα παιχνίδι, “Το Παιχνίδι του Νοικοκύρη”, 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 αυτό εξελίχθηκε σε ένα από τα πιο διαδεδομένα παιχνίδια, που πρωτοκυκλοφόρησε από τους αδερφούς Πάρκερ, τη δεκαετία του ‘30 και αποτελεί, όπως προδίδει και το όνομά της, πλατφόρμα έκφρασης της καπιταλιστικής κοινωνίας και του μονοπωλίου της αγοράς.

Συνδιάζοντας τη θεωρία με την εμπειρία πάνω στο παιχνίδι, μπορούμε εύκολα να συμπεράνουμε τον πολυδιάστατο χαρακτήρα του, πράγμα που το κάνει ταυτόχρονα ενδιαφέρον αλλά και επικίνδυνο. Συνδιάζοντας την εμπειρία μας ως παίκτες παιχνιδιών αλλά και ως μελών μιας κοινωνίας—εν δυνάμει παικτών—μπορούμε να διακρίνουμε τις διαφορετικές εκφάνσεις του παιχνιδιού και κυρίως τη σημασία του και τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζεται στην κοινωνία.

Υπό το πρίσμα αυτής της δυναμικής που μπορεί να αποκτήσει ένα παιχνίδι, θα μπορούσε, κατάλληλα διαμορφωμένο, να λειτουργήσει ως μηχανισμός αντίληψης, κριτικής και μεταβολής της κοινωνίας. Αν θεωρηθεί ότι η συντήρηση ενός συστήματος επαφίεται—εκτός των άλλων—και στην ύπαρξη παιχνιδιών/μοντέλων που φέρουν σημασίες και νοήματα με συγκεκριμένες προθέσεις, ή στον παιγνιώδη χαρακτήρα των θεσμών της κοινωνίας, τότε ίσως να μπορεί να χρησιμοποιηθεί και αντίστροφα. Με την ανανοηματοδότηση των παιχνιδιών, τη χρήση τους, δηλαδή, ως μοντέλα που αντιπροσωπεύουν διαφορετικούς μηχανισμούς ή οπτικές, θα μπορούσε πιθανά, να επαναπροσδιορίζεται και να ανατραπεί κάθε υπάρχουσα κατάσταση.

Με σκοπό λοιπόν τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού, αρχικά γίνεται μια εμπειρική έρευνα πάνω σε 68 ενδεικτικά παιχνίδια, μελετώντας παράλληλα τη σχέση τους με τον χώρο, την κοινωνία και τον άνθρωπο.

Η ταξινόμηση που επιχειρήθηκε προέκυψε βάσει διαφορετικών κριτηρίων, αφού μια καθολική κατηγορία που να τα ταξινομεί λαμβάνοντας υπ’ όψιν κάθε παράμετρο, ήταν αδύνατον να βρεθεί. Οι κατηγοριοποιήσεις που προέκυψαν είναι οι εξής:

- Με βάση \_την πλατφόρμα: τον χώρο στον οποίο εκτυλίσσεται το παιχνίδι
- \_τον σκοπό του παιχνιδιού, τη συνθήκη λήξης
- \_την εκπροσώπηση: τον τρόπο με τον οποίο εμφανίζεται ο παίκτης στο παιχνίδι
- \_το πλήθος ή την ηλικία των παικτών
- \_την ιστορική τους εξέλιξη
- \_τον πραγματικό χρόνο και τον χρόνο παιχνιδιού
- \_την ελευθερία που δίνεται στους παίκτες ως προς τη συμμετοχή και την παρέμβαση στο παιχνίδι
- \_τη χωρική δομή: πόσο προσδιορισμένος χωρικά είναι ο κόσμος του παιχνιδιού
- \_τη δομή των κανόνων: πόσο προσδιορισμένοι είναι οι κανόνες
- \_την εποπτεία που έχει ο παίκτης ως προς το στήσιμο του παιχνιδιού

Από τις παραπάνω κατηγορίες εξετάζονται ορισμένες που παρουσιάζουν ενδιαφέρον ως προς τα κριτήρια που διαπραγματεύονται και εισάγουν έννοιες που φέρουν και κοινωνική διάσταση όπως η πλατφόρμα, η ελευθερία συμμετοχής και η εκπροσώπηση, ενώ άλλες θα μελετηθούν μέσα από τα διαγράμματα των παιχνιδιών και εκείνα των ενεργειών τους, όπως ο σκοπός, ο χώρος, ο χρόνος του παιχνιδιού κ.α.

Κάθε παιχνίδι για να πραγματοποιηθεί, όπως επεσήμανε και ο Huisinga, χρειάζεται κάποιον προσδιορισμένο χώρο, μια πλατφόρμα. Ανάλογα με την πλατφόρμα, τα παιχνίδια χωρίζονται σε εκείνα που πραγματοποιούνται σε ψηφιακή κονσόλα, σε επιτραπέζια που όπως προδίδει και το όνομά τους χρειάζονται κάποια επιφάνεια, στο μέγεθος ενός τραπεζιού για να τοποθετηθεί το ταμπλό και τα επιμέρους κομμάτια που το αποτελούν, σε παιχνίδια με τράπουλα, σε χωροσωματικά που εκτυλίσσονται κυρίως σε ανοιχτό χώρο και οι παίκτες κινούνται και δρουν μέσα σ’ αυτόν, σε λεκτικά όπου οι παίκτες παίζουν μόνο συνομιλώντας μεταξύ τους και τα παιχνίδια/αντικείμενα.

Με βάση την πλατφόρμα: ο χώρος στον οποίο εκτυλίσσεται το παιχνίδι

Κονσόλα	Boardgames	Τράπουλα	Χωροσωματικά	Λεκτικά	Αντικείμενο
Super Mario	Μονopoly	Ξερή	Κρυφό	Χαλασμένο τηλέφωνο	Barbie
Age of Empires	Άποικοι του Κατάν	Τίχου	Αγαλματάκια	Ποιός είμαι;	Transformers
CrashBandicoot	Stratego	Αγωνία	Κυνήγι θησαυρού	Κρεμάλα	Playmobil
Oddworld	Σκάκι	Υπερατού	Μήλα		Στρατιωτάκια
Final Fantasy	Τάβλι	Παλέρμω	Παντομίμα		Αυτοκινητάκια
Zelda	Φιδάκι		Ψυχολόγος		Lego
Metal Gear Solid	Taboo				Αυτοκινητόδρομος
God of War	Trivial				
Pacman	Pictionary				
Tekken	Scrabble				
GranTurismo	Mastermind				
Snake	Οθέλλο				
Angry Birds	Cluedo				
Arcanoid	Γκρινιάρης				
Tetris	Τρίλιζα				
Fez	Jenga				
Machinarium	Domino				
Ναρκαλιευτής					

Με βάση την εκπροσώπηση: με ποιον τρόπο εμφανίζεται ο παίκτης στο παιχνίδι

### Κανένας χαρακτήρας      Χαρακτήρας      Χαρακτηριστικά ομάδας

Pictionary	Super Mario	Age of Empires
Scrabble	CrashBandicoot	Άποικοι του κατάν
Taboo	Oddworld	Stratego
Mastermind	Zelda	Σκάκι
Jenga	Final Fantasy	Τάβλι
Domino	Metal Gear Solid	Οθέλλο
Χαλασμένο τηλέφωνο	God of War	Γκρινιάρης
Υπερατού	Tekken	Τρίλιζα
Arcanoid	Pacman	Στρατιωτάκια
Ξερή	Gran Turismo	Αυτοκινητάκια
Αγωνία	Snake	Angry birds
Tichu	Fez	
Κρυφό	Monopoly	
Αγαλματάκια	Cluedo	
Κυνήγι θησαυρού	Παλέρμω	
Παντομίμα	Ψυχολόγος	
Κρεμάλα	Machinarium	
Lego	Ποιός είμαι;	
Αυτοκινητόδρομος	Barbie	
Ναρκαλιευτής	Transformers	
Tetris	Playmobil	
Μήλα	Trivial	
	Φιδάκι	
	Dnd	

Από τα σχετικά διαγράμματα μπορούν να αναχθούν διάφορα συμπεράσματα για τα παιχνίδια και τα χαρακτηριστικά τους. Αρχικά, εκείνα που παίζονται σε ψηφιακή πλατφόρμα, εξαρτώνται από την κονσόλα και συνεπώς εμπίπτουν σε μεγαλύτερους περιορισμούς ως προς το χώρο. Αντίθετα, τα χωροσωματικά παρουσιάζουν μεγάλη ελευθερία, αφού η πραγματοποίησή τους δεν εξαρτάται από συγκεκριμένα εξαρτήματα και ο χωρικός περιορισμός εισάγεται ως σύμβαση στο παιχνίδι, κατά τέτοιο τρόπο ώστε η ελευθερία που παραχωρούν στον παίκτη, τα κάνει να υπερτερούν έναντι των ηλεκτρονικών αλλά και των επιτραπέζιων. Όμοια και τα λεκτικά. Το μειονέκτημά τους είναι ότι καθώς πραγματοποιούνται στο πραγματικό περιβάλλον, αντλούν συνήθως από αυτό τους χαρακτήρες και τους επιμέρους χώρους του παιχνιδιού και περιορίζονται από πραγματιστικές παραμέτρους, ως προς τους κανόνες αλλά και ως προς την ιστορία που τα διέπει. Τα επιτραπέζια αντίθετα, ακριβώς επειδή μπορούν σε μικρή κλίμακα να συμπεριλάβουν μεγάλο μέγεθος πληροφορίας και συμβολισμού, προσφέρουν μεγαλύτερη ελευθερία ως προς την ιστορία σε συνάρτηση και με το πραγματικό της ανάλογο. Τα παιχνίδια με χαρτιά είναι τα πιο δεσμευτικά αφού δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν χωρίς την τράπουλα. Όσον αφορά σε εκείνα που παίζονται με κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο, όπως η *Barbie* και τα *στρατιωτάκια*, και κυρίως τα *Legó*, μπορεί να δίνουν μεγάλη δυνατότητα αυτοσχεδιασμού στον παίκτη ως προς την ιστορία που θα δημιουργήσει, ή τους συνδυασμούς που μπορεί να πραγματοποιήσει, αλλά δεσμεύονται και περιορίζονται ταυτόχρονα από αυτό το ίδιο το αντικείμενο, το οποίο όσο περισσότερο προσεγγίζει την πραγματικότητα, μπορεί να προωθεί συγκεκριμένες έννοιες και προθέσεις.

Τα περισσότερα παιχνίδια παρουσιάζουν αυστηρούς χωρικούς περιορισμούς, ενώ, ως προς το χρόνο ολοκλήρωσής τους παρατηρείται μεγάλη ευελιξία. Αυτός ο χρόνος διεκπεραίωσης δεν πρέπει να συγχέεται με τον ιδανικό χρόνο μιας πίστας σε ένα ψηφιακό παιχνίδι ή μιας παρτίδας σε οποιοδήποτε άλλο. Η χρονική ελευθερία που εξετάζεται έχει να κάνει κυρίως με τη δυνατότητα του παίκτη είτε να εγκαταλείψει για λίγο το παιχνίδι και να επανέλθει, είτε από το γεγονός ότι θα μπορούσε να παίζει όσο επιθυμεί. Πιο συγκεκριμένα η ελευθερία ως προς τον χρόνο έχει να κάνει με την απουσία κάποιου χρονόμετρου ή κλεψύδρας που προσδιορίζουν επακριβώς τον χρόνο διάρκειας ενός γύρου, μιας ενέργειας στο παιχνίδι, ή ακόμα και τον χρόνο διεκπεραίωσής του. Πολύ σημαντικό είναι και το στοιχείο της επανάληψης στα παιχνίδια υπό μορφή γύρου ή πίστας στα αναλογικά και τα ψηφιακά αντίστοιχα. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα RPG (πχ *Dungeons & Dragons*–DnD), τα οποία μπορούν να παιχτούν σε διαφορετικές πλατφόρμες και γι' αυτό το λόγο δεν εξαρτώνται και δεν περιορίζονται από αυτές. Επιπλέον, όπως προκύπτει και από το διάγραμμα των ενεργειών, αλλά κυρίως το διάγραμμα ως προς την ελευθερία του παίκτη, είναι τα μοναδικά που επιτρέπουν τη συμμετοχή του παίκτη στη δημιουργία του παιχνιδιού και του προσδίδουν μεγάλα περιθώρια αυτοσχεδιασμού. Αυτό το στοιχείο της συμμετοχής στη δημιουργία θα αναφερθεί ξανά στο τελικό παιχνίδι όπου ενσωματώνεται υπό μορφή σεναρίου και δημιουργίας κανόνων αρχικά, και τελικά στην ίδια την κατασκευή του.

Μια βασική παράμετρος στα παιχνίδια είναι η εκπροσώπηση. Σε πολλά επιτραπέζια αλλά και στα περισσότερα χωροσωματικά ο παίκτης ταυτίζεται με τον ρόλο που έχει. Στα ψηφιακά, ο παίκτης εκπροσωπείται από κάποιο χαρακτήρα. Σε ορισμένα επιτραπέζια όπως το *τάβλι* και το *σθέλλο*, ο παίκτης εκπροσωπείται από χαρακτηριστικά μιας ομάδας πιονίων.

Κύριο δομικό στοιχείο των παιχνιδιών αποτελούν οι ενέργειες, όχι μόνο οι κινήσεις αλλά, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, κάθε πράξη που μεταβάλλει την προηγούμενη κατάσταση του συστήματος. Πιο συγκεκριμένα έχουμε: τον προσχεδιασμό, την αναζήτηση, την ενίσχυση, την ενδυνάμωση, την αποδυνάμωση, τη διεκπεραίωση, την ήττα, την εξολόθρευση, την επανάληψη και κατά σύμβαση την τύχη. Ο προσχεδιασμός αφορά κυρίως τη στρατηγική που μπορεί να αναπτύξει ο παίκτης στο παιχνίδι (*Stratego*, σκάκι, *Age of empires*), ή τον προκαθορισμό της έκβασης της ιστορίας (παιχνίδια αντικειμένων, DnD). Η αναζήτηση έχει να κάνει με οποιαδήποτε μορφή διερεύνησης στο παιχνίδι για την εύρεση ενός αντικειμένου (κρυμμένος θησαυρός), της λύσης ενός γρίφου (*Machinarium*), μιας απάντησης σε ένα παιχνίδι ερωτήσεων (*Trivial Pursuit*), ή των ίδιων των παικτών (κρυφτό). Η ενίσχυση είναι η ενέργεια που προσδίδει επιπλέον πόντους στους παίκτες (δαχτυλίδια στο *Sonic*), ενώ η ενδυνάμωση προσδίδει περισσότερη αντοχή στον χαρακτήρα (μανιτάρι στο *Super Mario Bros*), την οποία αντίστοιχα αφαιρεί η αποδυνάμωση (σμίκρυνση στο *Arcanoid*). Η εξολόθρευση αφορά σε οποιαδήποτε μορφής νίκη του αντιπάλου με οριστική απομάκρυνσή του από το παιχνίδι, είτε με εικονικό θάνατο (τερατάκια στο *Crash Bandicoot*), είτε με απομάκρυνσή του από το παιχνίδι (διωγμός παίκτη στο *Η νύχτα πέφτει στο Παλέρμω*). Η διεκπεραίωση αποτελεί τη συνθήκη ολοκλήρωσης του παιχνιδιού (τερματισμός στο φιδάκι) και η ήττα την αρνητική έκβαση του παιχνιδιού για τον παίκτη, που μπορεί να συμπίπτει με τη διεκπεραίωση (γκρέμισμα πύργου στο *Jenga*). Η επανάληψη, όπως έχει ήδη αναφερθεί αφορά στη διαδοχή των γύρων στα αναλογικά ή των πιστών στα βιντεοπαιχνίδια.

Με βάση την ελευθερία: πόση ελευθερία δίνεται στους παίκτες ως προς την συμμετοχή και την παρέμβαση στο παιχνίδι.

	χωρική	χρονική	αυτοσχεδιασμός	κίνησης	δημιουργία		χωρική	χρονική	αυτοσχεδιασμός	κίνησης	δημιουργία
Super Mario	■	■	□	■	□	Τάβλι	□	■	□	■	□
Age of Empires	■	■	□	■	□	Φιδάκι	□	■	□	□	□
CrashBandicoot	■	■	□	■	□	Taboo	□	□	■	□	□
Oddworld	■	■	□	■	□	Trivial	□	■	□	□	□
Final Fantasy	■	■	□	■	□	Pictionary	□	□	■	□	□
Zelda	■	■	□	■	□	Scrabble	□	■	■	■	□
Metal Gear Solid	■	■	□	■	□	Mastermind	□	■	□	□	□
God of War	■	■	□	■	□	Οθέλλο	□	■	□	■	□
Pacman	□	□	□	■	□	Cluedo	□	■	□	■	□
Tekken	□	■	□	■	□	Γκρινιάρης	□	■	□	□	□
GranTurismo	□	■	□	■	□	Τρίλιζα	□	■	□	■	□
Snake	■	□	□	■	□	Jenga	□	■	□	■	□
Angry Birds	■	■	□	■	□	Domino	■	■	□	■	□
Arcanoid	□	□	□	■	□	Ξερή	□	■	□	■	□
Tetris	□	□	□	■	□	Τίχου	□	■	□	■	□
Fez	■	■	□	■	□	Αγωνία	□	■	□	■	□
Machinarium	■	■	□	■	□	Υπερατού	□	■	□	■	□
Ναρκαλιευτής	□	■	□	■	□	Παλέρμω	■	■	■	■	□
Monopoly	□	■	□	□	□	Κρυφτό	■	■	□	■	□
dnd	■	■	■	■	■	Αγαλαματάκια	■	■	■	■	□
Άποικοι του Κατάν	■	■	□	■	□	Κυνήγι Θησαυρού	■	■	□	■	□
Stratego	□	■	□	■	□	Μήλα	■	■	□	■	□
Σκάκι	□	■	□	■	□	Παντομίμα	■	■	■	■	□

	χωρική	χρονική	αυτοσχεδιασμός	κίνησης	δημιουργία
Χαλασμένο τηλέφωνο					
Ποιός είμαι;					
Κρεμάλα					
Μπάρμπι					
Τρανσφόρμερς					
Playmobil					
Στρατιωτάκια					
Αυτοκινητάκια					
Lego					
Αυτοκινητόδρομος					
Ψυχολόγος					

καμία επιλογή κίνησης	στοιχειώδεις κινήσεις με ελάχιστη δυνατότητα επιλογής από τον παίκτη	εύρος, προσομοίωση πραγματικών κινήσεων	υπερκίνηση, απόλυτη ελευθερία

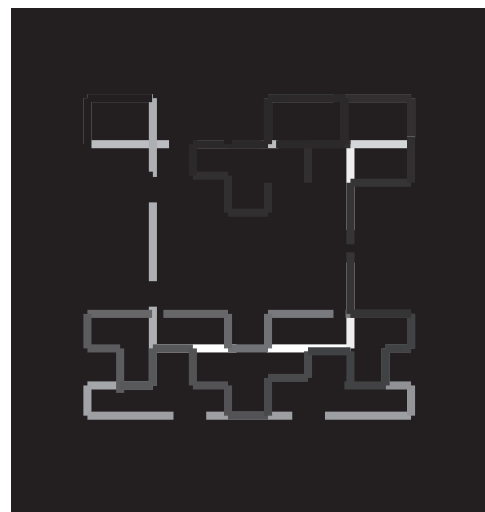
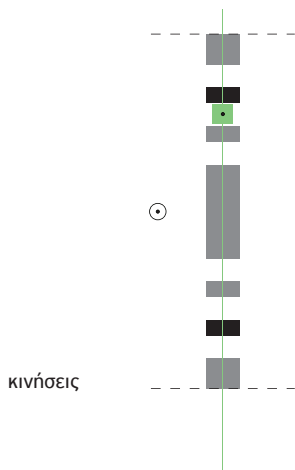
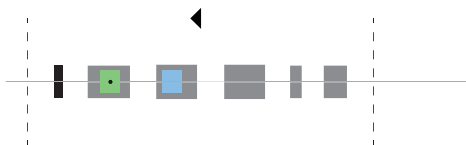
ελευθερία κίνησης

χωρός με αυστηρά καθορισμένες θέσεις	περιορισμένος χώρος	προκαθορισμένος χώρος	απεριόριστος χώρος, μη ορισμένος χώρος

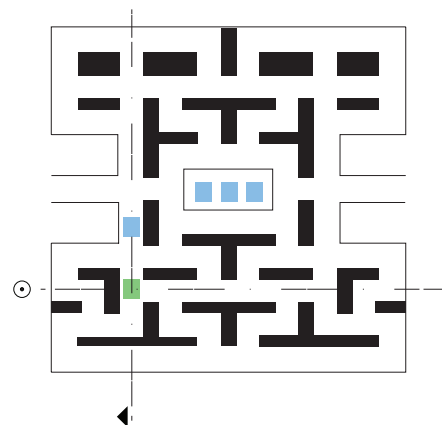
χωρική ελευθερία

γεωγραφική ελευθερία, πόσο αυστηρά είναι ορισμένος ο χώρος μέσα στον οποίο μπορείς να κινηθείς και πόσο μπορείς να επέμβεις και να τον καθορίσεις.

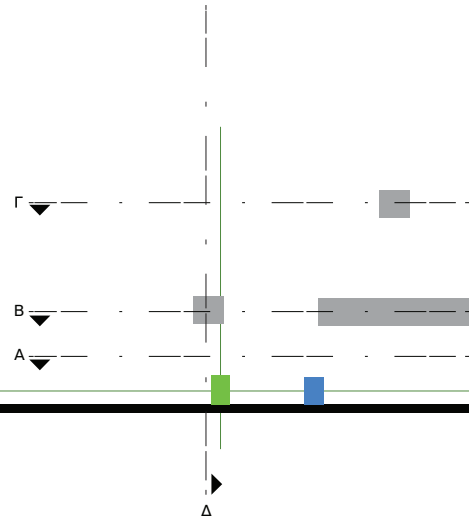
- κίνηση σε κάθετο άξονα (ως προς την τελεία)
- κίνηση κατά τη φορά του άξονα
- πρώην (πλέον μη προσβάσιμη) περιοχή δράσης
- ορατή περιοχή – περιοχή δράσης
- μη ορατή – επόμενη περιοχή δράσης



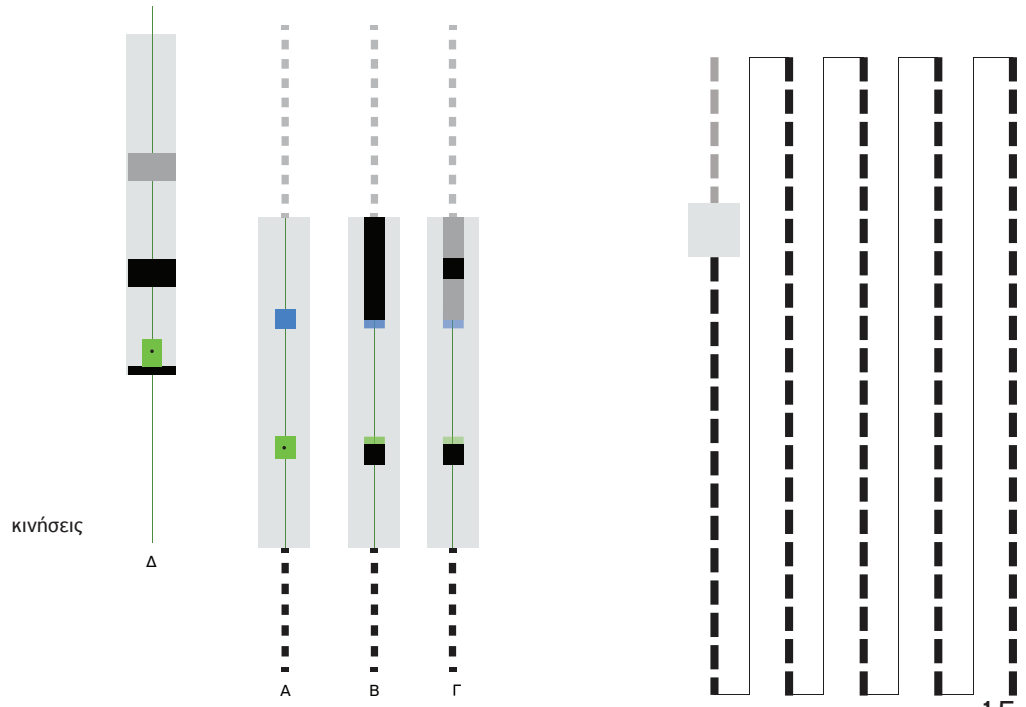
χώρος παιχνιδιού



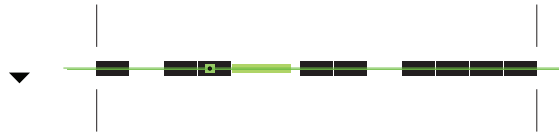
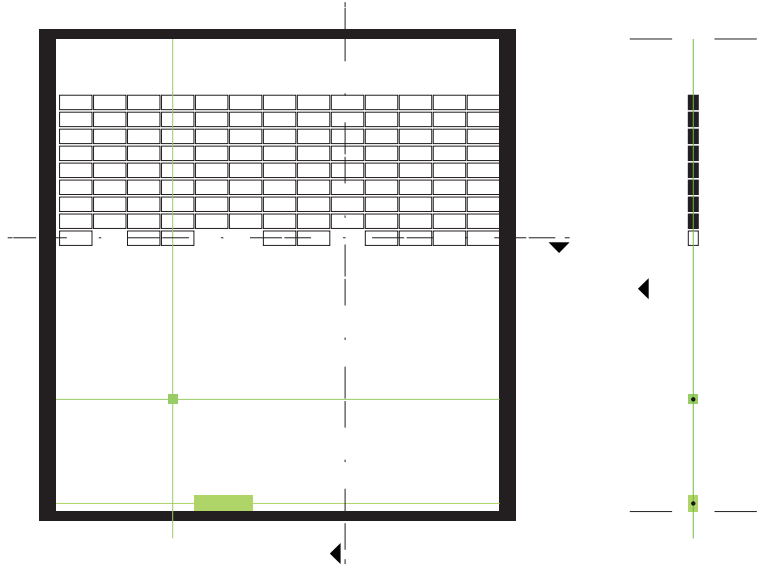
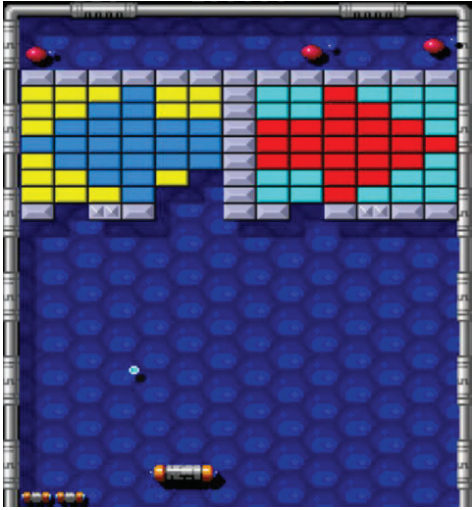




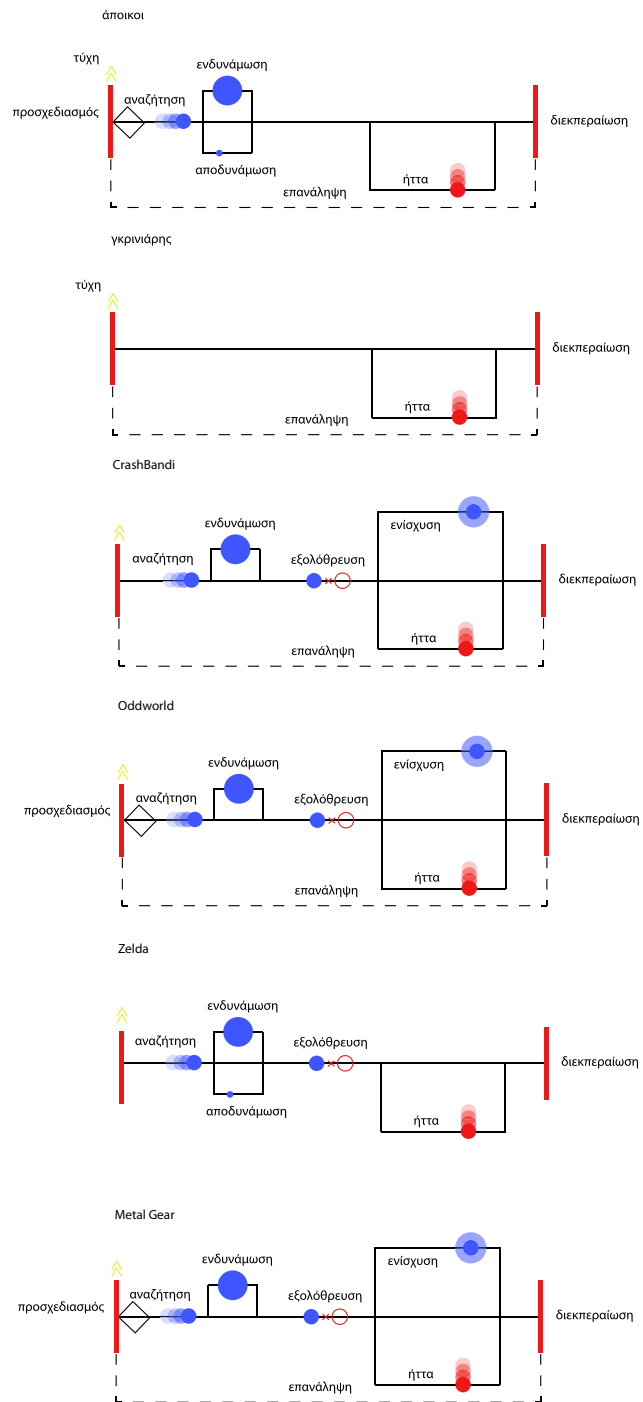
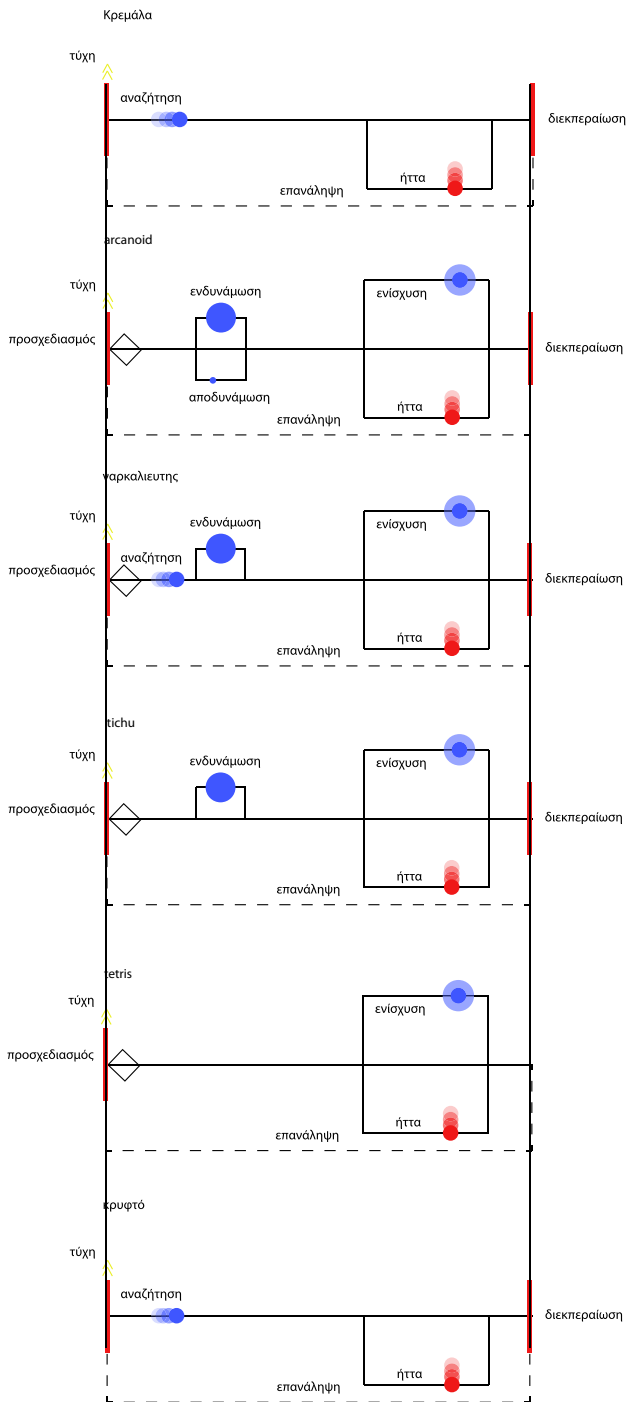
χώρος παιχνιδιού

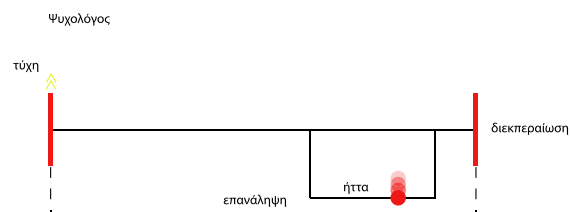
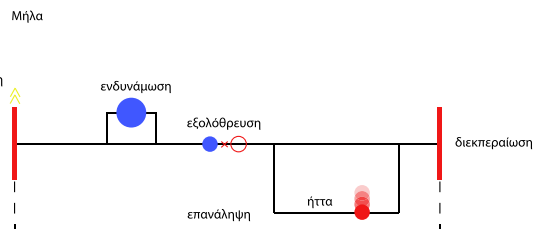
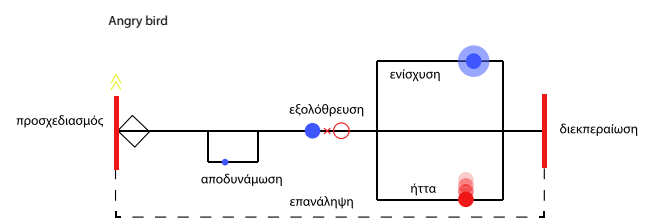
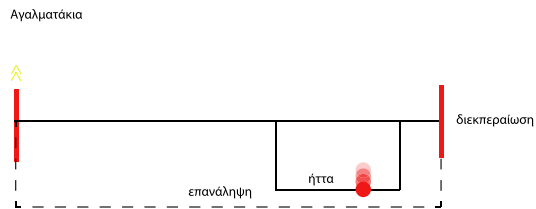
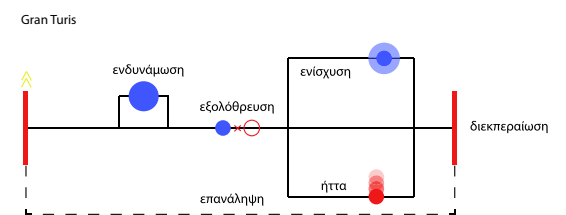
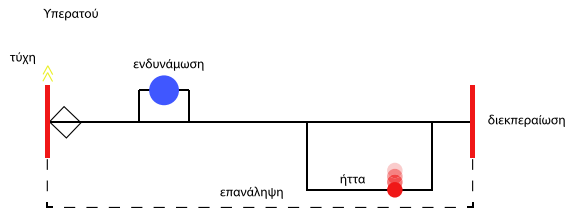
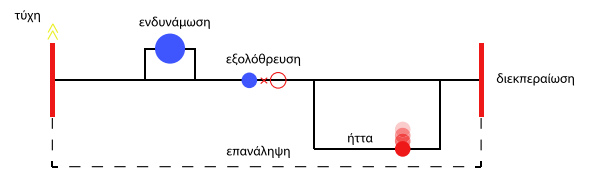
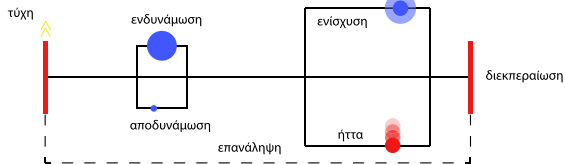
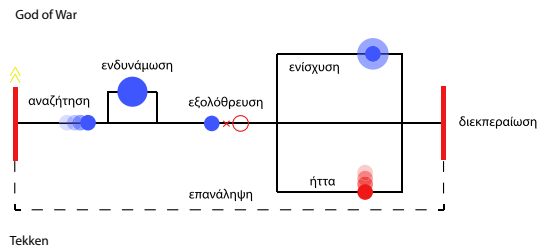
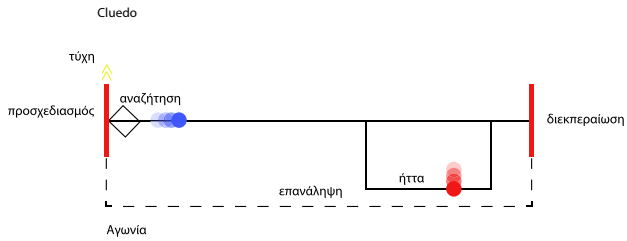


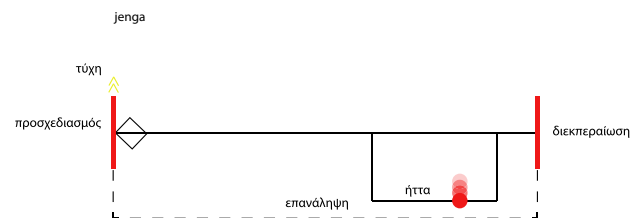
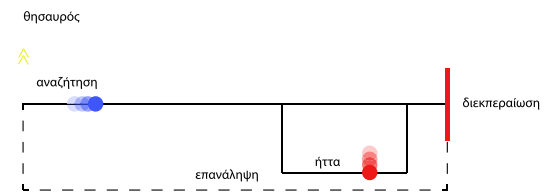
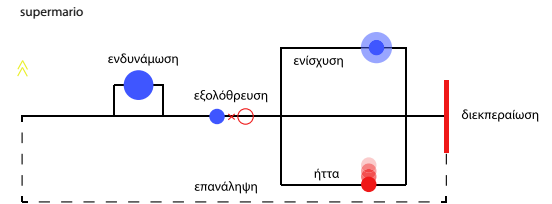
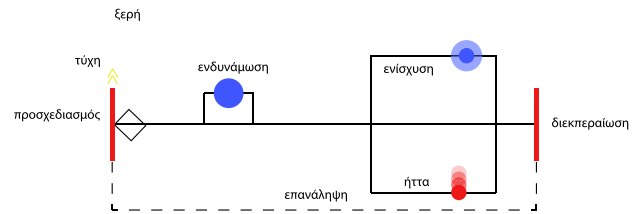
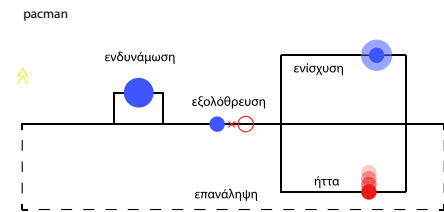
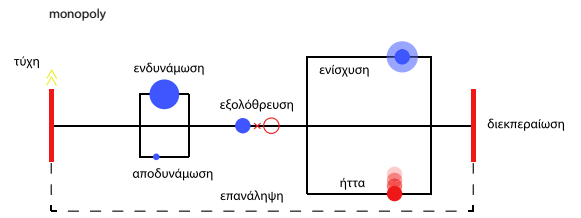
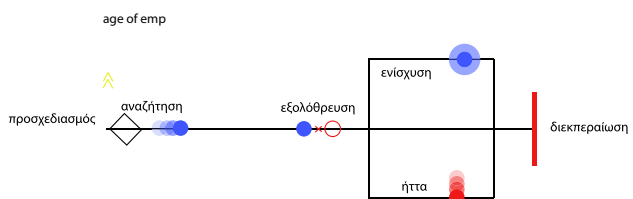
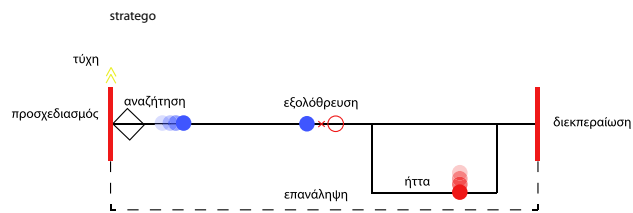
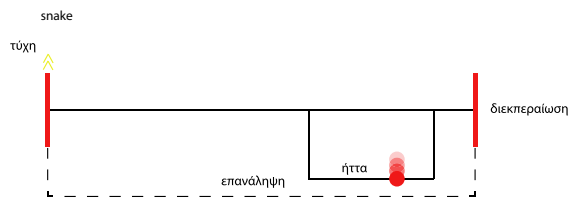
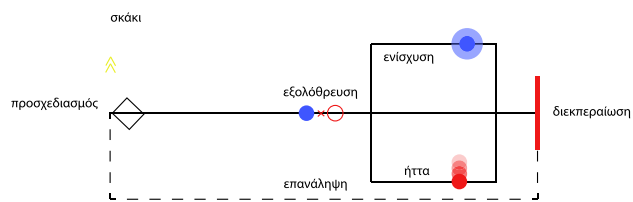
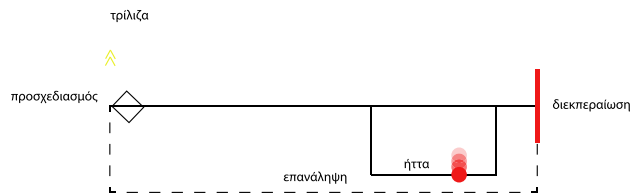
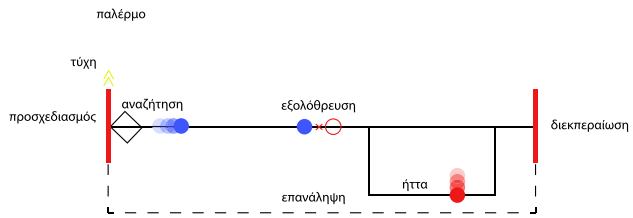
κινήσεις



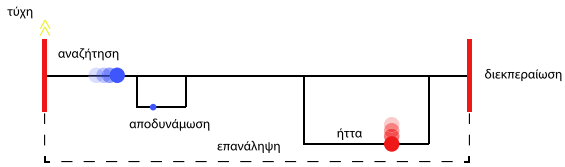




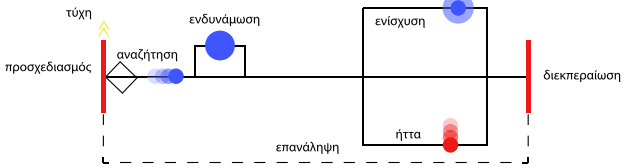




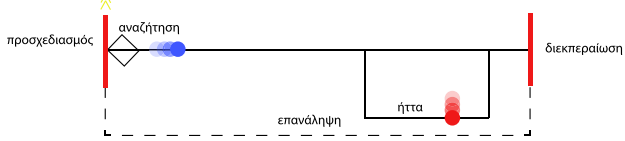
pictionary



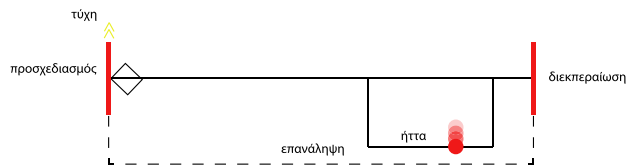
scrabble



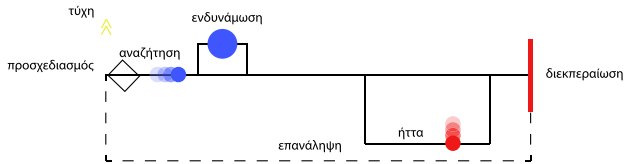
taboo



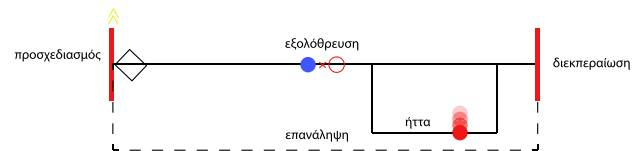
mastermind



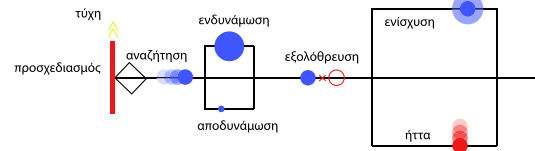
domino



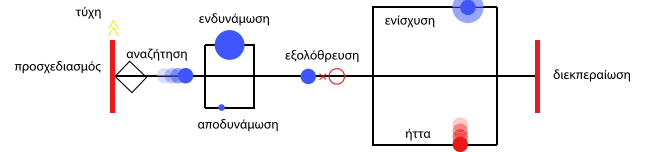
τάβλι



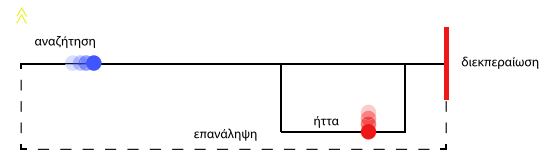
dnd



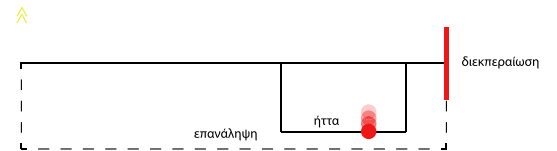
final fantasy



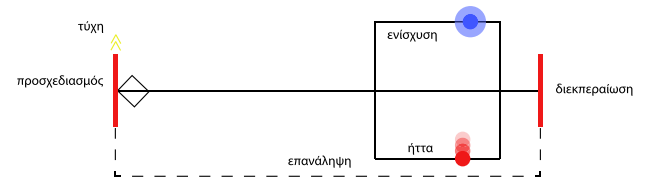
παντομίμα



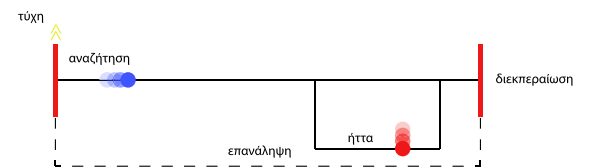
χαλασμένο τηλέφωνο



σθέλλο



trivial



Η κοινωμία





## Ο μηχανισμός

Πέρα από τα συμπεράσματα επί της δομής των παιχνιδιών, η ευρύτερη μελέτη έξω από τη σφαίρα τους, δημιουργεί αυτομάτως, συσχετισμούς με τακτικές που εφαρμόζονται στον πραγματικό κόσμο. Κάθε κριτήριο, κάθε μεταβλητή, τείνει να περιγράψει όλο και πιο ξεκάθαρα, μαζί με τους κόσμους των παιχνιδιών πραγματικά περιβάλλοντα και χώρους που εσωκλείουν την καθημερινότητα και γενικότερα τις ενέργειες των ανθρώπων.

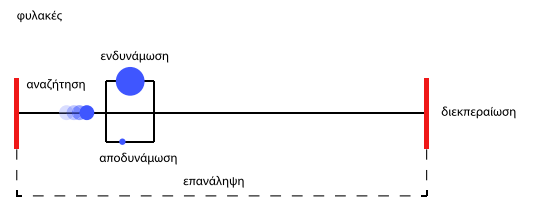
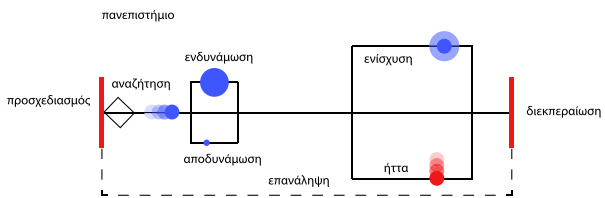
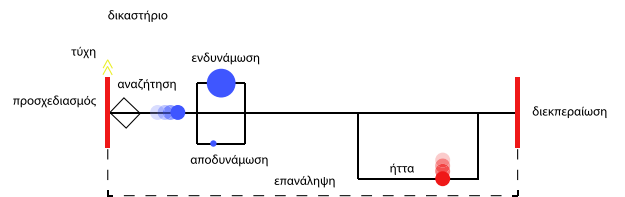
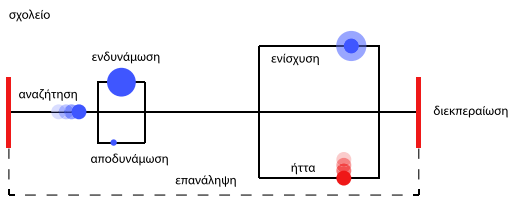
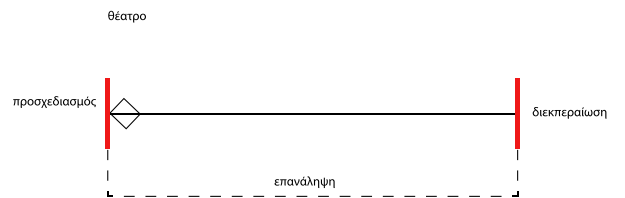
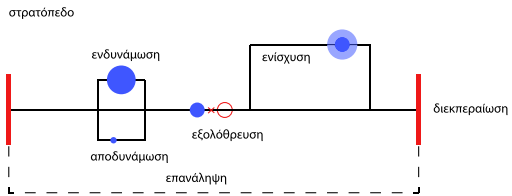
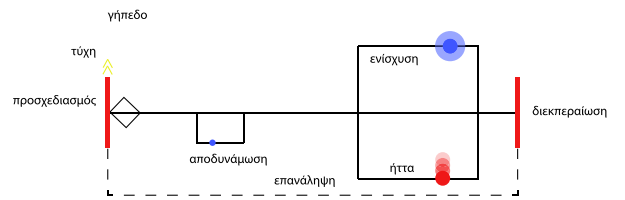
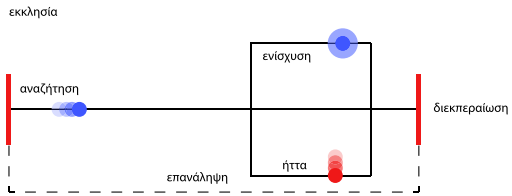
Οι χώροι, μέσα στους οποίους κινείται ο άνθρωπος, αποτελούν, καθένας ξεχωριστά, ένα διαφορετικό παιχνίδι, ένα διαφορετικό κόσμο, άλλοι με διακριτά σύνορα και άλλοι αλληλοεπικαλυπτόμενοι. Κάθε κοινωνική πλατφόρμα διέπεται από—άλλοτε αυστηρούς και άλλοτε λιγότερο δεσμευτικούς ως προς την τήρηση—κανόνες, ρόλους και σκοπούς. Ο χαρακτήρας των παραπάνω και η ένταξή τους σε ένα καθημερινώς επαναλαμβανόμενο πρόγραμμα, κατάλληλα διαμορφωμένο, λειτουργεί ως ένα σύστημα “διαπαιδαγώγησης”, εκμάθησης, μέσα σε καθορισμένα καλούπια, ανάλογα με τις μεθόδους λειτουργίας των “παιχνιδιών”.

Εισερχόμενος καθημερινά, σε διαφορετικούς—ως προς τη χρήση—χώρους, που όμως συντίθενται από τα ίδια δομικά χαρακτηριστικά που συναντάμε στα παιχνίδια, ο άνθρωπος—παίκτης, μαθαίνει να ζει με βάση τους κανόνες που τους διέπουν, υιοθετεί ασυνείδητα τους αντίστοιχους τρόπους συμπεριφοράς που του επιβάλλονται, και εν τέλει απαιτεί και αναμένει και ο ίδιος, παντού, μια ίδιας μορφής τάξη. Αναπαράγεται μια κανονικότητα, που συντηρείται από αυτή την επαναλαμβανόμενη διαδικασία που αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της κοινωνικής ζωής.

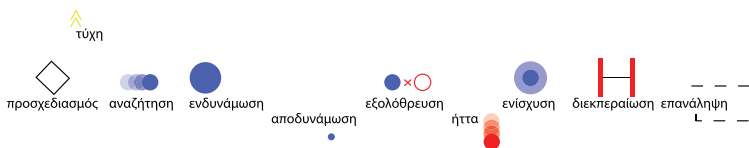
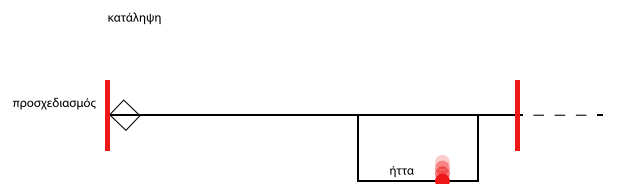
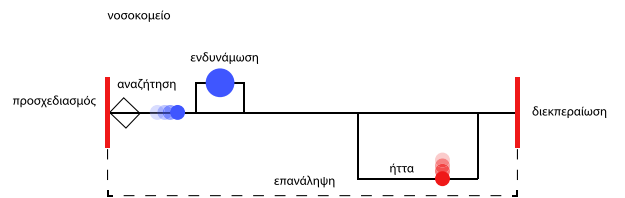
Οι ετεροτοπίες, χώροι του άλλου, όπως τους συνέλαβε ο Michel Foucault απαρτίζουν τους διακριτούς χώρους υλικούς και άυλους που δημιουργούν νέους κόσμους, νέες καταστάσεις, διαφορετικές από την “κανονική”.<sup>3</sup> Ποια είναι, όμως, η κανονική κατάσταση, αν τελικά οι χώροι αυτοί αποτελούν το περιβάλλον εγκατάστασης μιας κοινωνίας; Αναλύοντας χώρους όπως το σχολείο, το άσυλο και τις φυλακές, ο Foucault περιγράφει τους μηχανισμούς εξουσίας που διέπουν τις πειθαρχικές κοινωνίες, με σκοπό τη συνεχή παρακολούθηση του ατόμου κατά τη διάρκεια της παραμονής του μέσα σε αυτές. Εντοπίζει την ιδανική χωρική συνθηκή της πλήρους παρακολούθησης, στο Πανόπτικον, μια φυλακή κατάλληλα διαμορφωμένη ώστε οι κρατούμενοι, διαμένοντας στην περίμετρο του κτιρίου, να μη γνωρίζουν πότε και αν παρακολουθούνται από τον φύλακα, που βρίσκεται στο κέντρο, με αποτέλεσμα να συμμορφώνονται μόνο από την αίσθηση μιας πιθανούς επιτήρησής τους. Αντιστοίχως, παρόμοιες τάξεις λειτουργούν ως πειθαρχικά μέσα σε υπάρχουσες ετεροτοπίες, όπως το εργοστάσιο με την κατανομή στον χώρο, την οργάνωση του χρόνου και την συγκέντρωση της παραγωγής. Αυτές οι ετεροτοπίες, ύστερα από την εμφάνιση της έννοιας του εγκλεισμού (στα μέσα 17ου αιώνα, στις δυτικές κοινωνίες), άρχισαν να λειτουργούν ως χώροι εγκλεισμού, εξορίας και αποκλεισμού του αντικοινωνικού (άσυλο) στο εσωτερικό της κοινωνίας. Το ιδιαίτερο γνώρισμα αυτών των χώρων είναι ότι τελικά αντί να αναταράσσουν την τάξη λόγω του αντίστροφου χαρακτήρα τους, την αναπαράγουν, αφού λειτουργούν ως πηγές εγκυρότητας των διακρίσεων αποδεκτού—μη αποδεκτού, κάτι το οποίο ενισχύει και την πειθαρχική εξουσία. Βέβαια, η μετάφραση της έννοιας της ετεροτοπίας είναι σχετική με την οπτική από την οποία θα την εξετάσει κάποιος, αφού αντίστοιχοι χώροι του έτερου, του άλλου, μπορούν να λειτουργήσουν αντίστροφα, δημιουργώντας βάσεις για έξοδο από μία συμβατική κανονικότητα και την τελική συντριβή της.

	εκκλησία	οπίτι	στρατόπεδο	σχολείο	πανεπιστήμιο	γήπεδο	θέατρο κ.τ.λ.	δικαστήριο	φυλακές	νοσοκομείο	στούντιο	κατάληψη	βιβλιοθήκη	δημαρχείο	υπηρεσίες	καταστήματα	λιμάνι
1		●			●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
2	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
3	●		●	●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●
4	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
5	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●
6	●		●			●	●	●	●	●	●		●	●	●		

Διάγραμμα αντιστοίχισης χαρακτηριστικών του παιχνιδιού του Huisinga με χώρους της πόλης.



Διαγράμματα ενεργειών των κοινωνικών θεσμών με βάση τις ενέργειες των παιχιδιών όπως ορίστηκαν προηγουμένως



Ο Gilles Deleuze αντλώντας από τη σκέψη του Foucault, περιγράφει τις *Κοινωνίες του Ελέγχου*, αναφερόμενος σε αυτές ως τη γενικευμένη παρακολούθηση του ατόμου ανεξάρτητα από χωρικά όρια.<sup>4</sup> Υποστηρίζει ότι οι χώροι εγκλεισμού των πειθαρχικών κοινωνιών, αντικαθίστανται από φαινομενικές ελευθερίες στην δράση του ανθρώπου, που όμως σε τελική ανάλυση τον υποδουλώνουν ακόμα περισσότερο, ελέγχοντάς τον ακούσια. Ενώ οι εγκλεισμοί αποτελούν ευδιάκριτα καλούπια στα οποία χυτεύονται οι άνθρωποι, οι έλεγχοι είναι διαρκείς αναστολές και αναδιαμορφώσεις προκλήσεων και εξετάσεων με στόχο την μόνιμη αντιπαλότητα μεταξύ των ατόμων, την εξαφάνιση της μάζας, και την δημιουργία ατόμων που κινούνται ανεξάρτητα το ένα από το άλλο.

Ο Luis Mumford στο βιβλίο του *Ο Μύθος της μηχανής*, τοποθετεί τις απαρχές αυτού του κοινωνικού ελέγχου περί την 4η π.Χ. χιλιετία, οπότε συντελέστηκαν τεράστιες πολιτισμικές ανακατατάξεις με την επονομαζόμενη “άνοδο του πολιτισμού”.<sup>5</sup> Οι μετασχηματισμοί αυτοί αναπτύχθηκαν “πάνω σε έναν ριζικά νέο τύπο κοινωνικής οργάνωσης προϊόν του μύθου και της μαγείας καθώς και της αναδυόμενης επιστήμης της αστρονομίας”.<sup>6</sup> Κάνει λόγο για τη δημιουργία μιας “μεγαμηχανής”, ενός μηχανισμού με δυνατότητα αυτοσυντήρησης μέσω της κοινωνικής εκμετάλλευσης και του εξαναγκασμού. Αυτός ο μηχανισμός αποτελείται από ανθρώπινα εξαρτήματα καθώς για την αποτελεσματική λειτουργία του σπαταλούνται τεράστιες ποσότητες ανθρώπινης εργασίας στο όνομα της εξέλιξης και της υστεροφημίας ενός υπερεκτιμημένου γένη ο οποίος “αντλεί την εξουσία του από μια επουράνια πηγή”. Δύο είναι τα βασικά χαρακτηριστικά αυτής της μεγαμηχανής. Αφενός με έναν συνδυασμό “θείκης προσταγής” και “στρατιωτικού καταναγκασμού”, καταδικάζει πλήθος ανθρώπων σε πλήρη εξαθλίωση και καταναγκαστική εργασία με επαναληπτικά καθήκοντα, για την εξασφάλιση και μόνο των αναγκαίων αγαθών για να ζήσουν. Αφετέρου, αυτές οι τεράστιες κοινωνικές οπισθοδρομήσεις, εν μέρει αντισταθμίστηκαν από τα τεράστια πολιτισμικά επιτεύγματα που έχει να επιδείξει η ανθρωπότητα. Οι κοινωνίες της ιεραρχίας από τότε μέχρι σήμερα συντηρούνται και λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο. Οι φορείς της εκμηκάνισης στόχευαν πάντα στη συνεχή αύξηση της εξουσίας και του ελέγχου. Όπως πολύ εύστοχα παρατηρεί και ο Mumford “τι άλλο είναι οι μεγάλες αιγυπτιακές πυραμίδες από τα ακριβή στατικά ισοδύναμα των σημερινών μας δισαστημοπλοίων; Και τα δύο, τεχνάσματα για να εξασφαλίσουν, στους προνομιούχους λίγους με εξωφρενικό κόστος, μια μετάβαση στους ουρανό”.<sup>8</sup>

Διάφοροι μηχανισμοί χρησιμοποιούνται παίζοντας τον ρόλο της ύπνωσης, όπως η διαρκής λούπα μιας κατάστασης (που επιδέχεται μόνο επιφανειακές αλλαγές), ο χρόνος εργασίας (μη αφήνοντας περιθώρια απεγκλωβισμού από την επαναλαμβανόμενη ροή των γεγονότων) η ετερονομία (αφαιρώντας από τον άνθρωπο/παίκτη την δυνατότητα να παίρνει αποφάσεις, δημιουργώντας του την ανάγκη συνεχώς να ορίζει αντιπροσώπους, καθώς και αυθεντίες), ο ανταγωνισμός (για το πέρασμα σε επόμενο επίπεδο), η ιεραρχία (ως κίνητρο για κάθε επόμενο επίπεδο), η δημιουργία διπόλων (η ύπαρξη σωστού και λάθους με αποτέλεσμα τον διαχωρισμό αρχικά, τον αποκλεισμό κάθε “λάθους”, και την τελικώς αναγκαστική επιθυμία “σωστού” καλούπιατος από τον καθένα και την αυτοματοποιημένη αντίδραση του σε κάθε αντίθετο, που μπορεί να του χαλάσει την καθεστώς τάξη), και η εμπορευματοποίηση (ο ορισμός του χρήματος ως το απόλυτο αγαθό, αφαιρώντας την σημασία από κάθε άλλο, και εξισώνοντας τον πλούτο με την ευτυχία, και το προσωπικό συμφέρον με την κοινωνική καταξίωση). Ως αποκορύφωμα όλων των παραπάνω μηχανισμών έρχεται η εικόνα που σε συνδυασμό, με όλα τα υπόλοιπα, αντικαθιστά την ουσία και την αυθεντικότητα με μία φαινομενική, επιφανειακή ιδιότητα. Το ψεύτικο, το τεχνητά πλασμένο ώστε να “αρέσει”, είναι αυτό που τελικά αποκτάει σημασία, υποκαθιστώντας τις προσωπικές επιθυμίες και ανάγκες του καθενός με μία καταναγκαστική μεταμφίεση–επικάλυψη του “είναι” από το “καθωσπρέπει”.

Αυτή η αμφίεση του καθωσπρεπισμού είναι που διακωμωδείται μέσω των εκδηλώσεων του καρναβαλιού. Όπως παρατηρεί αρχικά ο Rabelais εξετάζοντας τις μεσαιωνικές κοινωνίες και έπειτα ο Bahtin μελετώντας τη Σταλινική Ρωσία. Η επικρατούσα τάξη πραγμάτων αμφισβητείται και αντιστρέφεται μέσα από το γέλιο και τη μεταμφίεση, που συντελούνται στο καρναβάλι, μια μεταμφίεση που εκφράζει το αληθινό πρόσωπο της κάθε κοινωνίας εμπνευσμένο από τις πραγματικές επιθυμίες και τα ένστικτα του ανθρώπου, όχι με τη σημερινή εκφυλισμένη μορφή του, αλλά ως γνήσια λαϊκή έκφραση κατά την περίοδο του μεσαίωνα που λειτουργούσε ουσιαστικά σαν μηχανισμός αποσυμπίεσης για την κοινωνία. Μέσα στα ασφαλιά για την ηγεσία πλαίσια αυτού του ξέφρενου πανηγυριού εκδηλωνόταν όλη η καταπιεσμένη φύση του ανθρώπου που θα έπρεπε κανονικά να κυριαρχεί αλλά είχε περιοριστεί στο ελάχιστο μέσω της συνεχούς υποταγής στον γένη, στους περιορισμούς και στις απαγορεύσεις του. Λειτουργούσε ουσιαστικά για το ελάχιστο διάστημα μέσα στο οποίο διεξάγονταν, σαν μια ανατροπή της αυθεντίας του εδραιωμένου κράτους και των κυρίαρχων και αδιαμφισβήτητων θεσμών.<sup>9</sup>

## Άλλες κοινωνίες

### **Cayonu**<sup>10</sup>

Όμως οι κοινωνίες δεν ήταν από καταβολής χρόνου ιεραρχικές. Αν ανατρέξουμε παλαιότερα και πιο συγκεκριμένα στη νεολιθική επανάσταση του 10.000 π.Χ. που σηματοδοτήθηκε με το πέρασμα από τη νομαδική ζωή στην εγκατάσταση σε σταθερούς οικισμούς και εξελίχθηκε σε κοινωνική επανάσταση, ο οικισμός του Cayonu στην Ανατολία αποτελεί παράδειγμα μετατροπής μιας αυστηρά ιεραρχικής κοινωνίας σε αταξική. Πριν από 9.000 χρόνια περίπου, οι ίδιοι οι κάτοικοι με την πρόθεση επιφοράς κοινωνικής αλλαγής, έβαλαν φωτιά στην πόλη τους και την ξανάχτισαν από την αρχή ώστε όλοι να έχουν ίσα δικαιώματα στην κοινωνία, στην κατοικία και στην κατανομή των αγαθών.

### **Catal Hoyuk**<sup>11</sup>

Το 7.800 π.Χ. δημιουργήθηκε, στην ίδια περική (ως αποτέλεσμα των προγενέστερων διαδικασιών), ο οικισμός του Catal Hoyuk που αποτέλεσε μία από τις πρώτες αταξικές και χωρίς ιεραρχία κοινωνίες πάνω στη γη. Η αρχιτεκτονική της επιβεβαιώνει τα παραπάνω καθώς όλοι δικαιούνταν ίδιο αριθμό τετραγωνικών σε κάθε σπίτι ώστε να μην υπάρχει απλά ισότητα ως προς τη μορφή της κατοικίας, αλλά και ισότητα ως προς την εσωτερική κατανομή των χώρων. Τα σπίτια ήταν το ένα δίπλα στο άλλο και η έξοδος και η μετακίνηση γινόταν από το επίπεδο της οροφής. Τα αγαθά κατανέμονταν με ίσο τρόπο σε όλους, ενώ φυλάσσονταν σε ένα κοινόχρηστο χώρο. Ιδιαίτεροι χώροι λατρείας δεν υπήρχαν. Αυτοί οι οικισμοί διατηρήθηκαν για περίπου 3.000 χρόνια και εξαφανίστηκαν με την άνοδο της εποχής του χαλκού και την τάση για πόλεμο και κυριαχία που αυτή πυροδότησε.

Συνεχίζοντας στη σφαίρα του πραγματικού και περνώντας σε πρόσφατες χρονικές περιόδους, διάφοροι ολιγομελείς πολιτισμοί/φυλές, που αναπτύχθηκαν υπό διαφορετικές συνθήκες και συμβάσεις σε σχέση με τον δυτικό σύγχρονο κόσμο, απαντούν στο πρόσχημα πως ο άνθρωπος δεν να δημιουργήσει δομές κάτω από άλλου τύπου νόρμες.

### **Ινδιάνοι**<sup>12</sup>

Ο Pierre Clastres, μελετώντας καταγραφές ανθρωπολόγων, αναφέρεται σε συγκεκριμένες φυλές Ινδιάνων, ως πολιτισμούς που διέθεταν ένα τελείως διαφορετικό τρόπο ζωής, όσον αφορά στην εκμετάλλευση του χρόνου και στην κατανομή των ρόλων στην κοινωνία. Χωρίς τη βουλιμική ανάγκη πλεονάσματος των πόρων, αφιερώνονταν μόνο λίγες ώρες κάθε μέρα για εργασία, παράγοντας μόνο τις ποσότητες που χρειάζονταν για να καταναλώσουν. Με αυτό τον τρόπο, διατηρούσαν τον υπόλοιπο χρόνο ελεύθερο για δραστηριότητες ψυχαγωγίας, επικοινωνίας και δημιουργίας, αποκτώντας έτσι και την ονομασία “κοινωνίες της αφθονίας”. Ως προς το θέμα της ισότητας, παρατηρείται η απουσία της λέξης αρχηγού όπως τον ορίζουμε εμείς σήμερα, δίνοντας τη θέση του σε έναν οργανωτή, περισσότερο, των προθέσεων των κατοίκων. Οι πολιτισμοί αυτοί όταν ήρθαν σε επαφή με τους δυτικούς αποικιοκράτες, διαδώθηκαν στην Ευρώπη ως πολιτισμοί “χωρίς βασιλιά, χωρίς νόμους, χωρίς πίστη”, επιδεικνύοντας την απουσία εργασίας, ως δείγμα υποανάπτυκτης συμπεριφοράς.

### **Αβορίγινες**<sup>13</sup>

Αντίστοιχα διαφορετικά στοιχεία ισορροπίας φέρουν και οι νομαδικοί λαοί. Ο Bruce Chatwin, μελετητής του πολιτισμού των αβορίγινων, του αυτόχθονου πληθυσμού της Αυστραλίας, κατά την έρευνά του έφερε στην επιφάνεια τη σύγκρουση μεταξύ του στατικού κόσμου της Δύσης και της μόνιμης μεταβολής του λαού αυτού. Η ανυπαρξία συντήρησης συγκεκριμένου εδάφους προς κατοίκηση, εξαφανίζει κάθε υπόνοια ιδιοκτησίας. Η γη ανήκει σε όλους και ο κόσμος αντιμετωπίζεται ως τέλειος, έμπιστος πομπός συνεχώς ανανεωμένων εικόνων και εμπειριών, ικανοποιώντας κάθε ανάγκη εκτόνωσης των ανθρώπων. Σε αντίθεση, μια στατική συνθήκη διαβίωσης, αρνείται να αποδεχθεί την αμετάβλητη διάσταση στην οποία μόνη της έχει βυθιστεί, και αγωνίζεται αέναα να την αλλάξει—αδυνατώντας—με αποτέλεσμα μία συνεχή εσωτερική σύγκρουση.

Εξετάζοντας τη σύγχρονη ιστορία όπου το παιχνίδι έχει ήδη στηθεί και όπως επισημαίνει ο Deleuze, “δύσκολα μπορούμε να ξεφύγουμε από τον έλεγχο, που σαν ένα αυτοπαραμορφούμενο πρόπλασμα αλλάζει συνεχώς από τη μια στιγμή στην άλλη”, διακρίνουμε διάφορα παραδείγματα αμφισβήτησης του επικρατούντος κοινωνικού μοντέλου είτε ως ουτοπίες, είτε ως προτάσεις, είτε ως τρόπος ζωής.

Διάφορες ουτοπίες έρχονται να καλύψουν το αμετάβλητο και δίχως προσημονία, μέλλον της σημερινής πραγματικότητας, προτείνοντας νέους κόσμους, νέες δομές σχέσεων και συμπεριφορών, κάθε μία προσδίδοντας σημασία σε διαφορετικά χαρακτηριστικά των κοινωνιών. Στην σύνθεση κάθε μιας από αυτές εμπεριέχεται και η διαδικασία μετάβασης, παρουσιάζοντας άλλοτε ρεαλιστικά και άλλοτε το ίδιο ουτοπικά, όσο και το αποτέλεσμα, τις ενέργειες που πρέπει να διετελεστούν για την επίτευξη της εκάστοτε επιθυμητής αλλαγής.

## **New Babylon, Constant Nieuwenhuys<sup>14</sup>**

Το νομαδικό στοιχείο της μόνιμης μεταβολής και της δημιουργίας αποτελεί βασικό συστατικό της New Babylon του Constant. Σε αυτήν, οι κάτοικοι περιπλανώνται συνεχώς, με την ύπαρξη σταθερής βάσης καθαρά προσωπικής επιλογής. Ο νεοβαβυλώνιος διακατέχεται από την διαρκή ανάγκη δημιουργίας. Αυτή η δημιουργικότητα είναι και η απάντηση σε κάθε επιθετική–ανταγωνιστική συμπεριφορά που χαρακτηρίζει το σημερινό δυτικό πρότυπο ανθρώπου, όπως και η αμετάβλητη κατάστασή του. Η διαρκής περιπλάνηση, στοιχείο των Καταστασιακών, έρχεται ως αποτέλεσμα μιας αναζήτησης–περιέργειας, διάδρασης με τον χώρο που τους περιβάλλει, το οποίο τους κρατά πάντα σε εγρήγορση και σε συνεχή μεταβλητότητα. Η New Babylon, τοποθετείται πάνω από τις πόλεις και δημιουργείται σταδιακά από ανθρώπους που επιθυμούν να ζήσουν σε μια διαφορετικής δομής κοινωνία, χωρίς σύνορα, όπου όλα ανήκουν σε όλους και ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει κάθε είδους χώρο (δεδομένης της πλήρως τεχνητής και ρομποτικά εξαρτώμενης φύσης) και να τροποποιήσει ήδη υπάρχοντες.

## **bolo ‘bolo, P.M. (Hans Widmer)<sup>15</sup>**

Σε μια άλλη ουτοπική σύνθεση, του P.M., σκιαγραφείται επακριβώς με προσδιορισμένα χρονικά πλαίσια (1984-1987), η σταδιακή μεταβολή από τις τότε κοινωνικές συνθήκες προς την κοινωνία του bolo ‘bolo. Η ανάλυση της πραγματικότητας—εξαιτίας της οποίας προέκυψε η ανάγκη για την δημιουργία της κοινωνίας bolo ‘bolo—εντοπίζεται γύρω από την περιγραφή μιας Μηχανής–Εργασίας και Μηχανής–Πολέμου, από τις οποίες δεν μπορεί να διαφύγει ο άνθρωπος, αφού είναι το βασικό εξάρτημα λειτουργίας της. Ταξινομώντας τους ανθρώπους σε τρεις κατηγορίες, περιγράφεται η εκμετάλευση όλων των δράσεων προς την ισχυροποίηση της Μηχανής. Ιστορικά παρατηρώντας, ακόμα και κάθε εξέγερση, δεν λειτουργήσει ποτέ βραχυκυκλώνοντας τη Μηχανή, αφού οι δομές παρέμειναν οι ίδιες, αλλάζοντας μόνο τον τρόπο που εμφανίζονταν. Έτσι η λύση, όπως προτείνεται, θα έπρεπε να είναι μια πιο μακροπρόθεσμη διαδικασία, σε αντίθεση με τη διαδικασία των εκρήξεων. Δημιουργώντας πυρήνες, με απουσία ταμπελών, αρχηγών, σημαιών και κάθε άλλου χαρακτηριστικού που θα μπορούσε να διαβρώσει την ισότητα των μελών, δημιουργείται σταδιακά ένα αλληλέγγυο δίκτυο, σκοπός του οποίου είναι η κλιμακωτή αντικατάσταση του υπάρχοντος καπιταλιστικού, ώστε να λειτουργεί ως καθαρή βιοποριστική συνθήκη για όσους συμμετέχουν σε αυτό. Η διάδοση αυτής της εναλλακτικής συνθήκης διαβίωσης αποτελεί το βασικό κριτήριο επέκτασης και αναπαραγωγής του bolo ‘bolo, φτάνοντας στην, έπειτα από τρία χρόνια, τελική του κατάσταση, κατά την οποία θα έχουν εξαλειφθεί οι έννοιες των χωρών/κρατών, και όλοι οι άνθρωποι θα κατοικούν στην γη ως bolo.

## **TAZ, Hakim Bay<sup>16</sup>**

Ο Hakim Bey αναφέρεται στους πειρατές του 18ου αιώνα που έβρισκαν απομακρυσμένες κρυψώνες για να προσαράξουν και να ανεφοδιαστούν μακριά από τις οργανωμένες κοινωνίες και τους Ασασίνους του Μεσαίωνα που έπτιζαν τα κάστρα τους σε στρατηγικά σημεία, επάνω σε δυσπρόσιτες, ορεινές κυρίως τοποθεσίες για να μην εντοπίζονται εύκολα. Ο Bay εισάγει τον όρο “εξέγερση” ως αντίθετο της επανάστασης, η οποία πάντα συνοδεύεται από την αντίδραση και την προδοσία, με αποτέλεσμα να ανακυκλώνει το μοντέλο “το ένα κράτος διαδέχεται το άλλο”. Επισημαίνει ότι ακόμα και σήμερα υπάρχουν τέτοιες περιοχές τις οποίες αποκαλεί *Προσωρινές Αυτόνομες Ζώνες (Temporary Autonomus Zones, TAZ)*. Οι περιοχές αυτές, σαν σύγχρονος ανταρτοπόλεμος, χαρακτηρίζονται από αιφνιδιαστικές τακτικές, άμεση εξαφάνιση μετά την επέμβαση και αναδιοργάνωση για την επόμενη “επίθεση”. Η μάχη που αρχίζει να διεξάγεται σιγά σιγά έχει να κάνει με την ταχύτερη αξιοποίηση αυτών των χώρων και με την διεκδίκηση των συνόρων του κάθε δικτύου. Ο καθεστωτικός μηχανισμός αντιμετωπίζει άμεσα κάθε “σφάλμα–ιό”, στον αλγόριθμό του, με το που τον εντοπίσει. Επομένως, το διάστημα μεταξύ εγκατάστασης και εντοπισμού είναι αυτό που σε χρονικά πλαίσια καλεί την εμφάνιση ενός μη-καθεστωτικού χώρου. Η τακτική αυτού του ανταρτοπόλεμου είναι συνήθως αμφίδρομη. Η τακτική του guerilla χρησιμοποιείται επιδέξια και από τις δύο πλευρές. Όπως εμφανίστηκαν οι Κουρσάροι, ως κρατικοί μισθοφόροι, για να απαλλάξουν τις θάλασσες από τη μάστιγα των πειρατών, έτσι και σήμερα η τακτική του, ασκείται επιδέξια για τη διαφύλαξη συντηρητικών πολιτικών, παρωχημένων κοινωνικών και οικονομικών συστημάτων, θρησκευτικών και δογματικών πεποιθήσεων.

## **Ο ανταρτοπόλεμος**

Ο ανταρτοπόλεμος (ή και Ανορθόδοξος πόλεμος) είναι ένα είδος ένοπλης αντιπαράθεσης που υιοθετείται συνήθως από επαναστάτες ή από πολίτες που αντιστέκονται σε μια δικτατορική κυβέρνηση ή μια δύναμη κατοχής ή δρουν συμπληρωματικά ως προς τον τακτικό στρατό σε ένα γενικευμένο πόλεμο. Σκοπός, είναι η ανατροπή μίας κυβέρνησης ή κάποια εσωτερική πολιτική αλλαγή (συνήθως αλλαγή εξουσίας). Αυτή η μορφή του πόλεμου επιλέγεται όταν οι ανθρωπίνι και υλικόι πόροι δεν είναι αρκετοί, και όταν οι συνθήκες δεν είναι κατάλληλες για τον σχηματισμό ενός τακτικού στρατού. Ο ανταρτοπόλεμος βασίζεται σε ένα σύνολο τακτικών, μεταξύ των οποίων είναι οι αιφνιδιαστικές επιθέσεις, ενέδρες, σμμποτάζ, απόκρυψη των δυνάμεων και αποφυγή κάθε περιττής επαφής με τον αντίπαλο που δεν θα μπορούσε να φέρει νίκη με πρακτικά οφέλη και χωρίς σημαντικές απώλειες.

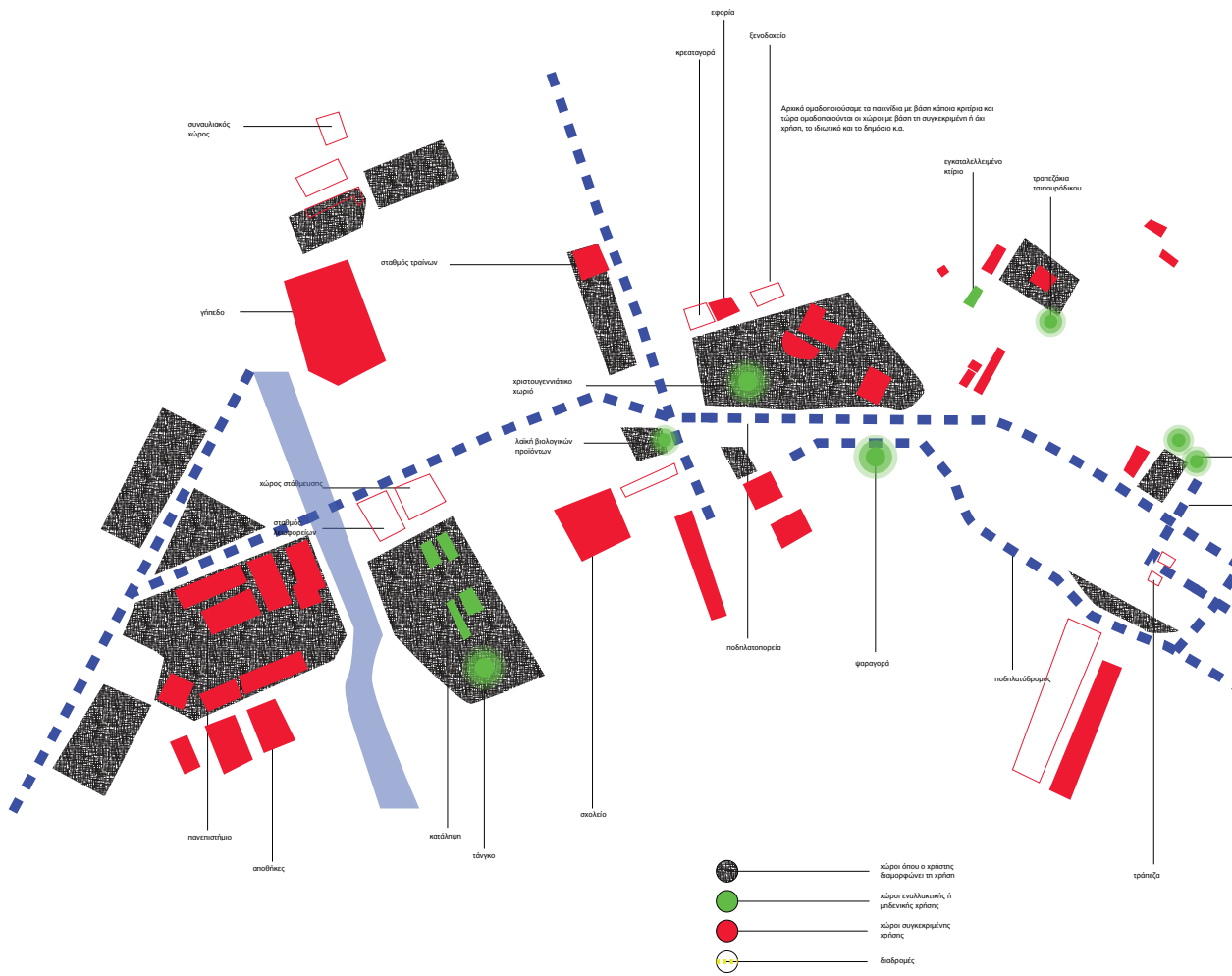
Χαρακτηριστικό του ανταρτοπόλεμου είναι το ευμετάβλητο και η ελαστικότητα των τακτικών του. Θεμέλιο είναι η κινητικότητα: γρήγορες κινήσεις και αλλαγές θέσεων για αποφυγή περικύκλωσης ή πραγματοποίηση αντικύκλωσης. Επίσης η κίνηση κατά την νύχτα είναι συννηθισμένη για τις αντάρτικες ομάδες. Οι αντάρτες επιλέγουν πάντα απροσπέλαστα σημεία και περιοχές όπου έχουν πλεονέκτημα έναντι του αντιπάλου, εξαπολύουν αιφνιδιαστικές επιθέσεις, και προτιμούν την υποχώρηση αντί της εμμονής για διατήρηση κάποιων θέσεων όταν η κατάσταση γι' αυτούς δεν είναι πλεονεκτική.

Το σαμποτάζ είναι μία σημαντική τακτική του ανταρτοπόλεμου. Αυτό μπορεί να σημαίνει καταστροφή των υποδομών οικονομίας του αντιπάλου (εργοστάσια, μονάδες παραγωγής ενέργειας), των συγκοινωνιών (οδικό και σιδηροδρομικό δίκτυο, γέφυρες) ή των επικοινωνιών (τηλεφωνικό δίκτυο, σταθμοί ασυρμάτων). Το σαμποτάζ μπορεί να είναι εθνικής κλίμακας ή κοντά στις γραμμές μάχης.

Συνοψίζοντας, κάθε κοινωνία, αναπτύσσεται γύρω από συγκεκριμένους θεσμούς τους οποίους συντηρεί για να διαφυλάξει την κοινωνική συνοχή. Ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται τους θεσμούς αυτούς σαν κάτι δεδομένο και αδιαμφισβήτητο γι' αυτό και σπάνια έρχεται σε ρήξη μαζί τους. Από την οικογένεια στο σχολείο, στο στρατό και στον χώρο εργασίας εισέρχεται διαδοχικά σε δομικά όμοιες καταστάσεις που έχουν ως στόχο τη συντήρηση του κοινωνικού κατεστημένου και το να καταστήσουν το άτομο παθητικό δέκτη—ένα πόνι—μέσα στα πεπερασμένα όρια ενός παρωχημένου κοινωνικού μοντέλου. Κάθε απόφαση κινήσεων, φαινομενικά εκούσια, κοιτώντας την πίσω από το φίλτρο των μηχανισμών που απαρτίζουν κάθε χώρο, γίνεται ακούσια, υπογείως επιβαλλόμενη.

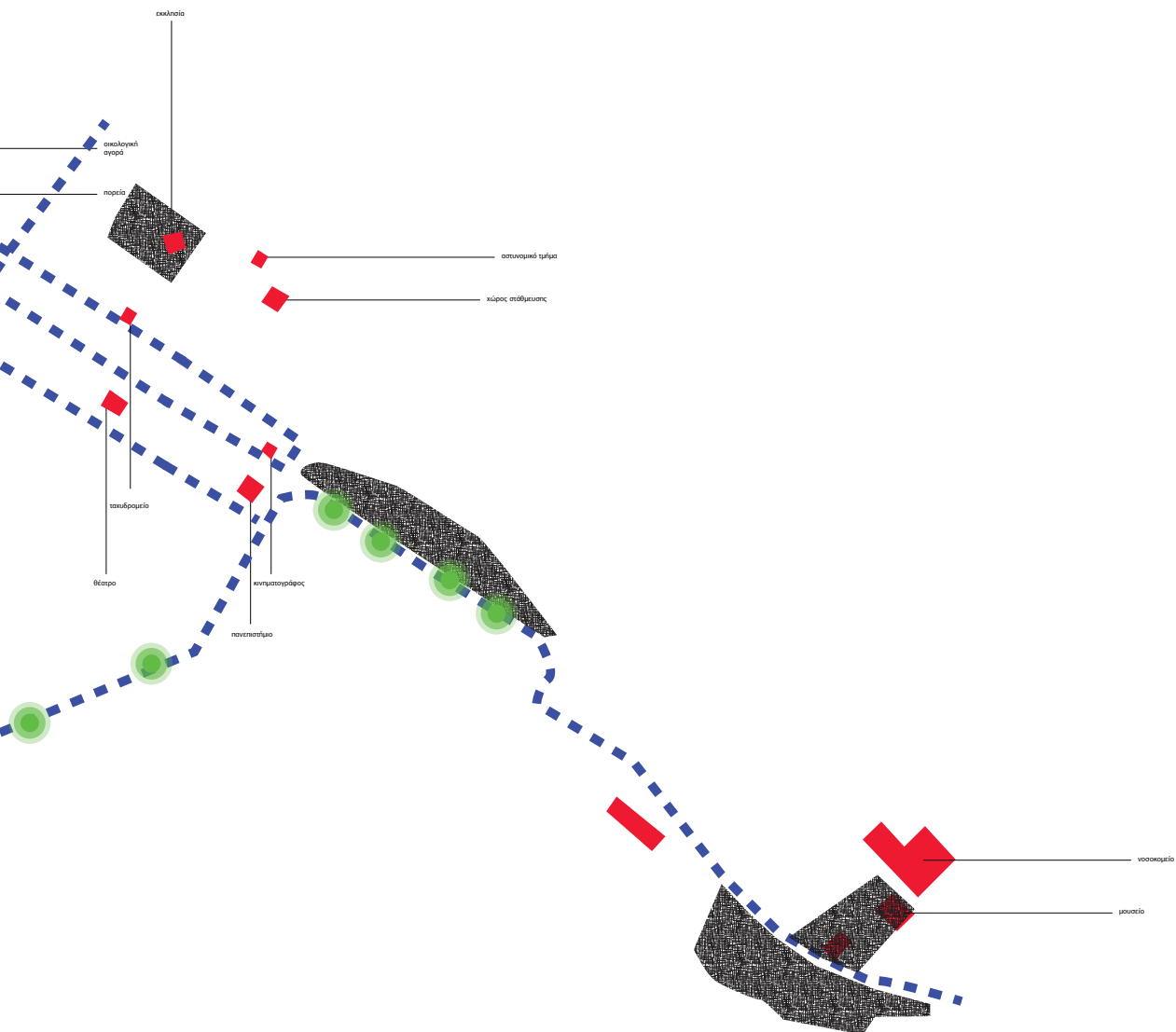
Συνδυάζοντας την προσωπική μας αντίληψη για τον κοινωνικό χώρο με τις παραπάνω θεωρητικές προσεγγίσεις, μπορούμε πιθανά, να σχηματίσουμε μια στρατηγική για να αναδιαμορφώσουμε την υπάρχουσα κατάσταση προς ένα νέο μοντέλο. Στόχος είναι να βρεθεί το σημείο σύγκλισης ανάμεσα στα παραδείγματα που προηγήθηκαν, τόσο στις ουτοπίες όσο και στους παλαιολιθικούς πολιτισμούς και τους νομαδικούς λαούς, μέσα από εκείνα τα χαρακτηριστικά που θεωρούνται πιο ουσιαστικά και εφαρμόσιμα, ώστε να αποτελέσουν τη βάση για ένα μελλοντικό εγχείρημα: το στοιχείο της μη ιεραρχίας, οι αταξικές κοινωνίες, η ισότητα αυτών ως προς την κατανομή του χώρου και τη διανομή των αγαθών, η συνεχής μεταβολή και ενεργοποίηση της δημιουργικής έκφρασης, η αναζήτηση με τη μορφή περιπλάνησης, η κοινοκτημοσύνη, η κατάργηση της ιδιοκτησίας και των συνόρων. Τόσο σε επίπεδο πρόθεσης όσο και στρατηγικής μπορούμε να αντλήσουμε τακτικές, όπως αυτές του αιφνιδιασμού, της αορατότητας, της συστηματικότητας και της σταδιακής αναμόρφωσης, ώστε να επιτευχθεί ως προϋπόθεση, το μεταβατικό στάδιο.

Όσο υπάρχουν χώροι που μπορούν να λειτουργήσουν υπό συγκεκριμένες συνθήκες και να προάγουν ένα παρόμοιο σύστημα συμπεριφορών, τόσο μπορούν να υπάρξουν χώροι που να λειτουργούν σε διαφορετική κατεύθυνση. Μέσα από μια διερεύνηση στην πόλη του Βόλου, αλλά και θεωρητικά σε κάθε πόλη, παρατηρούμε ότι το δίκτυο των παραπάνω χώρων, εναλλάσσεται περιοδικά, από ένα δίκτυο λιγότερο ευκρινών, που δημιουργούν δυσδιάκριτα παιχνίδια-κόσμους και λειτουργούν ως υποδοχείς νέων καταστάσεων. Οι κανόνες σε αυτούς δεν ορίζονται εκ των προτέρων από μια κοινωνική συνθήκη, ή από ήδη υπάρχοντες θεσμούς. Έχουμε να κάνουμε, λοιπόν, με ένα δίκτυο κενών που παρεμβάλλονται σε ένα συστημικό τρόπο οργάνωσης της πόλης και του τρόπου συμπεριφοράς των κατοίκων της, αποτελώντας πιθανούς πόλους αφετηρίας ενός νέου εγχειρήματος. Αποτελούν τους αναξιοποίητους ή εγκαταλελειμένους χώρους (κτίρια, ακάλυπτους), τους δημόσιους (πλατείες, πεζόδρομοι), τους υπό κατάληψη (Ματσάγγου, Τερμίτα) και τους χώρους περιστασιακής συνάθροισης (ψαράδικα, λαϊκές, πεζούλια) που λειτουργούν ως αναμονές νέων χρήσεων, σημεία συνάντησης και πυρήνες ενεργοποίησης.





Διάγραμμα χώρων προσδιορισμένης χρήσης και χώρων εναλλακτικής ή μη προσδιορισμένης χρήσης στην πόλη του Βόλου



Η πρώτη απόπειρα



Η ανοιχτή αυτή υπόσταση διαφόρων χώρων στην πόλη, αντιπαραβαλλόμενη με τους υπόλοιπους διακριτά καθορισμένους και συνεχώς υποβαλλόμενους χώρους λειτουργεί ως έδαφος πειραματισμού σε μία πρώτη φάση επάνω στο παιχνίδι. Αυτή η πρώτη σχεδιαστική απόπειρα βοήθησε αρχικά στην προσέγγιση ενός παιχνιδιού από τη σκοπιά του δημιουργού και στη συνειδητοποίηση των δυσκολιών και των απαιτήσεων που παρουσιάζει ένα τέτοιο εγχείρημα.

Πεδίο δράσης του παιχνιδιού αποτελεί η πόλη και γι' αυτό στη μεταφορά του στην επιτραπέζια πλατφόρμα προσδιορίζεται με αντίστοιχους όρους. Ο κάθε παίκτης έχει τη δυνατότητα ορισμένων κινήσεων: μετακίνηση, αναζήτηση, συλλογή, κατασκευή μέσα σε μια φανταστική—ή όχι και τόσο—πόλη, μέσα στα πλαίσια που του επιτρέπεται να δρα εκτός της εξαναγκασμένης επαναληπτικής πορείας στην οποία υποβάλλεται ενίοτε. Αυτή η επαναλαμβανόμενη κίνηση συμβολίζει την άρρηκτη σχέση του ατόμου με τους κοινωνικούς θεσμούς που δεν του επιτρέπουν να δρα ανεξάρτητα και να είναι δημιουργικό.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η δημιουργία όσο το δυνατόν περισσότερων κατασκευών από υλικά που συλλέγει ο παίκτης. Βασικό εμπόδιο σε αυτό, αποτελεί ο περαστικός που μπορεί να είναι θετικά ή αρνητικά προκειμένος και να επηρεάσει με αυτόν τον τρόπο τη διεξαγωγή των κατασκευών.

Το παιχνίδι αυτό σχεδιάστηκε, όπως προαναφέρθηκε, με στόχο την πιθανή του διεξαγωγή και στον χώρο της πόλης, μέσω μιας διαδικασίας αναζήτησης, περιπλάνησης και κατασκευής σε πραγματικό χρόνο και χώρο, με σκοπό την ενεργοποίηση της πόλης και των κατοίκων, σαν ένα κάλεσμα για σταδιακή διαμόρφωση του χώρου στον οποίο ζούμε και κινούμαστε καθημερινά, μέσω δράσεων που αρχικά θα έχουν τη μορφή “άτακτων χτυπημάτων”, σαν τον ανταρτοπόλεμο και θα αποκτούν τελικά πιο μόνιμο και μαζικό χαρακτήρα.

Αυτό το πρώτο παιχνίδι εγκαταλείφθηκε τελικά λόγω του πραγματιστικού του χαρακτήρα, όμως βοήθησε καθοριστικά στη μετέπειτα πορεία που ακολουθήσαμε. Αρχικά, ως ένα πείραμα, απέδειξε ότι μόνο μέσω ενός μεγαλύτερου συμβολισμού και κωδικοποίησης της μορφής θα μπορούσε ένα παιχνίδι να αποδώσει κάποιες έννοιες και σκέψεις πάνω σε διάφορα πράγματα για την κοινωνία στο σύνολό της. Κι έπειτα, η πόλη, σαν χώρος ήταν πολύ μικρή και αυστηρά προσδιορισμένη για να παραλάβει και να υποστηρίξει μια αρκετά ευρύτερη πρόθεση.

στόχος παιχνιδιού: δημιουργία ισάριθμων κατασκευών με τους χώρους λούπας.

εκδοχή δικό:  
5 χώροι λούπας.

οι 5 χώροι λούπας δημιουργούν αλληλουχίες λούπας.

**γύρος παιχνιδιού**  
κάθε παίκτης μετακινεί το πιόνι του περαστικού και ύστερα επιλέγει την ενέργεια του δικού του.

**περαστικός**  
το πιόνι του περαστικού κινείται ανά 5 βήματα, ανάμεσα στους χώρους λούπας, επιλέγοντας διαφορετική αλληλουχία κάθε φορά (καθορισμένη από κάρτες).

η κατεύθυνση του διαμορφώνεται από την κατεύθυνση που κοιτάει κατά την εκκίνηση.

εάν "δει" μια κατασκευή ( ) : θετικά τοποθετείται χρήστης  
αρνητικά αφαιρείται η κατασκευή

αν πέσει πάνω σε κατασκευή: θετικά τοποθετείται χρήστης  
αρνητικά μπαίνει μωβ

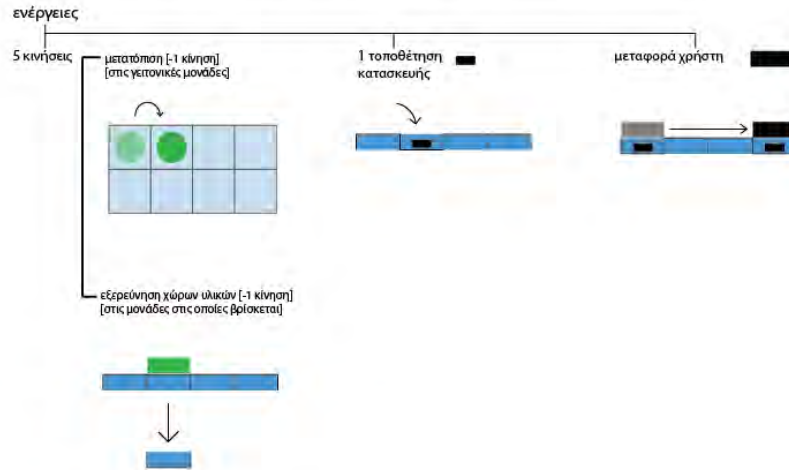
Κάρτες επανάληψης γύρου

## παίκτης

επιλέγει αν η ενέργειά του είναι εντός λούπας ή εκτός. (2)

αν είναι εντός λούπας, κινείται προς το σημείο λούπας του περαστικού.

αν είναι εκτός λούπας αποφασίζει μία από τις 3 ενέργειες.



υλικά  
τρία είδη υλικών



χώροι  
τρία είδη χώρων



Εγκαταλελειμμένο

Δρόμος

Ακάλυπτος

κατασκευές

οι κατασκευές ανάλογα με τον χώρο στον οποίο τοποθετούνται χρειάζονται διαφορετικό αριθμό υλικών

Δ: ένα υλικό

Α: δύο υλικά

Ε: τρία υλικά

Παίκτης 1



Παίκτης 2



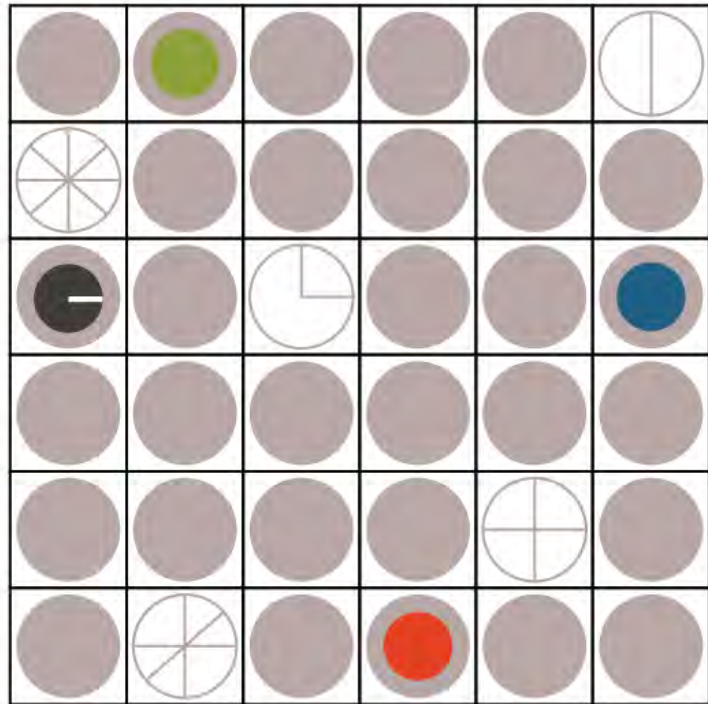
Παίκτης 3



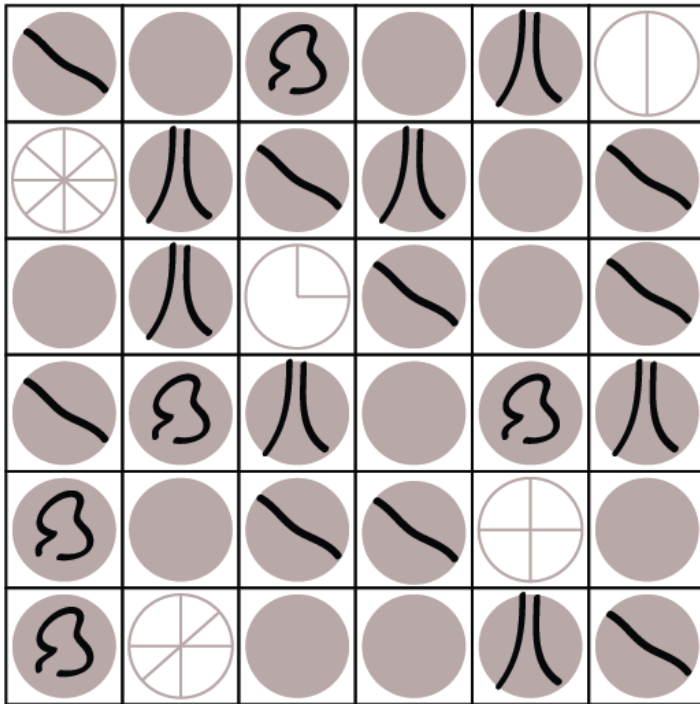
Περαστικός



Μάτι



Θέσεις επανάληψης



Επανεξετάζοντας τις έννοιες





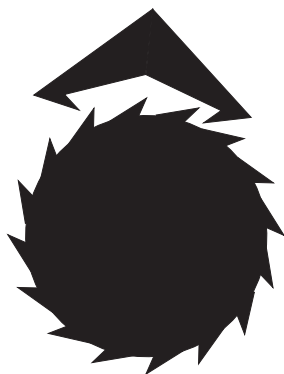
Επανεξετάζοντας την θεωρία, συστηματοποιείται η έρευνα πάνω στην κοινωνία και στις μεθόδους που χρησιμοποιεί για να ασκεί ευρύτερο και ουσιαστικότερο έλεγχο, με σκοπό τον προσδιορισμό του συμβολισμού των μηχανισμών της, αλλά και την αναζήτηση των δικών μας μορφών προς σημασιοδότηση. Μέσα από τη δημιουργία ιστοριών, διαγραμμάτων αλλά και παιχνιδιών, γίνεται μια απόπειρα διαισθητικής αναπαράστασης και κωδικοποίησης των εννοιών που επιθυμούσαμε να ενσωματώσουμε στο παιχνίδι. Ο Deleuze επισήμανε: *“Είναι εύκολο να αντιστοιχίσουμε σε κάθε κοινωνία τύπους μηχανών, όχι γιατί οι μηχανές είναι προσδιοριστικός παράγων, αλλά γιατί εκφράζουν εκείνες τις κοινωνίες που είναι ικανές να τις γεννήσουν και να τις χρησιμοποιήσουν. Οι παλιές κοινωνίες της κυριαρχίας χειρίζονταν απλές μηχανές, μοχλούς, τροχαλίες, ρολόγια ενώ οι πιο πρόσφατες πειθαρχικές κοινωνίες είχαν για εξοπλισμό τις μηχανές ενέργειας, με τον παθητικό κίνδυνο της εντροπίας και τον ενεργητικό κίνδυνο του σαμποτάζ, στις κοινωνίες του ελέγχου λειτουργούν μηχανές τρίτου τύπου, μηχανές πληροφορικής και υπολογιστές, στις οποίες ο παθητικός κίνδυνος είναι το θόλωμα του μυαλού και ο ενεργητικός εκείνος της πειρατείας και της εισαγωγής των ιών”*.<sup>17</sup>

## Τεχνητό Vs Φυσικό

Μέσα από τη μελέτη διαφόρων τεχνητών και φυσικών μηχανισμών, γίνεται αντιστοιχία με υπάρχοντες μηχανισμούς της κοινωνίας που μπορούσαν να συσχετιστούν ή εσωκλείαν τις αντίστοιχες έννοιες. Όλοι οι τεχνητοί μηχανισμοί, πέρα από το ενδεχόμενο λάθους, μειονεκτούν και ως προς τον παράγοντα της ισότητας και της ισονομίας ως πιστό αντίγραφο της κοινωνίας μέσα στην οποία κατασκευάζονται και αναπτύσσονται. Πάντα κάποιος ή κάτι (π.χ. ένα εξάρτημα) υπερτερεί κάποιου άλλου, υπάρχει ιεραρχία. Στον αντίποδα, οι μηχανισμοί της φύσης είναι αυθύπαρκτοι και ανεξάρτητοι από κοινωνικά και τεχνικά χαρακτηριστικά, δεν χαρακτηρίζονται από το δίπολο σωστού-λάθους, απλά συμβαίνουν.

### Ρολόι

Ο David Landes, στο βιβλίο του *Ta γρανάζια του χρόνου*, μελετά τη γενική ιστορία της μέτρησης του χρόνου και εξετάζει τη (θετική ή αρνητική) συμβολή της σε ό,τι αποκαλούμε σύγχρονο πολιτισμό. Η εφεύρεση του μηχανικού ρολογιού, σύμφωνα με τον Landes, στη μεσαιωνική Ευρώπη ήταν μία από τις σημαντικότερες εφευρέσεις στην ιστορία της ανθρωπότητας—όχι στην ίδια κατηγορία με τη φωτιά και τον τροχό, αλλά συγκρίσιμη με την τυπογραφία—όσον αφορά στις επαναστατικές επιπτώσεις που είχε στις πολιτισμικές αξίες, στις τεχνολογικές αλλαγές, στην οργάνωση της κοινωνικής και πολιτικής ζωής, αλλά και στη διαμόρφωση της ανθρώπινης προσωπικότητας. Η εξάπλωση του χριστιανισμού συνέβαλλε καθοριστικά στην εξέλιξή του, καθιερώνοντας την ανάγκη κατανομής του χρόνου της προσευχής μέσα στη διάρκεια της ημέρας, ανεξάρτητα από το παλαιότερο τυπικό που ακολουθούσε το φυσικό χρόνο που προσδιορίζεται από τη θέση του ήλιου και την εναλλαγή μέρας και νύχτας. Αυτή η ανάγκη εξομοίωσης του χρόνου και η κατανομή του σε ίσης διάρκειας επαναληπτικές μονάδες μέτρησης, με ελάχιστη το δευτερόλεπτο, αντανακλά, μέσα από τη θρησκεία, την τάση της κοινωνίας να επιδιώκει και να επιβάλλει σε όλες τις εκφάνσεις της ανθρώπινης ζωής την ομοιομορφία, τη στασιμότητα και την επαναληπτικότητα. Μηχανισμοί υπολογισμού του χρόνου υπήρχαν και παλιότερα, όπως υδραυλικά ή πλιακά ρολόγια που είχαν κατασκευαστεί τόσο στην Ινδία όσο και στην Ευρώπη. Ένα βασικό κομμάτι του αναλογικού μηχανισμού των ρολογιών, είναι το εκκρεμές, το οποίο διατηρεί ένα σταθερό ρυθμό ταλάντωσης, που μεταφέρεται στα γρανάζια που καταλήγουν στους δείκτες του ρολογιού, το σύνολο των οποίων χρησιμοποιείται αλληγορικά όπως και οι υπόλοιποι μηχανισμοί για την περιγραφή κοινωνικών συσχετισμών.



### Ρολόι

περιοδικότητα/ταλάντωση  
επανάληψη  
απορρόφηση ενέργειας  
τάση  
προβλέψιμο

## Κλειδαριά

Ένας ειδικός μηχανισμός ο οποίος, με τη βοήθεια κλειδιού, ασφαλίζει μια κατασκευή (πόρτα, ντουλάπα, συρτάρι, κτλ.) και είναι προσαρμοσμένος στο κινητό της τμήμα. Το κλειδί αποτελείται από συγκεκριμένες εγκοπές, οι οποίες μετακινούν κατακόρυφους πύρους (στο εσωτερικό της κλειδαριάς) μέχρι να εξισωθούν στο ανώτερο τμήμα τους, επιτρέποντας την περιστροφή του κλειδιού, απομακρύνοντας τη γλώσσα κλειδώματος και τελικά ανοίγοντας την κατασκευή.

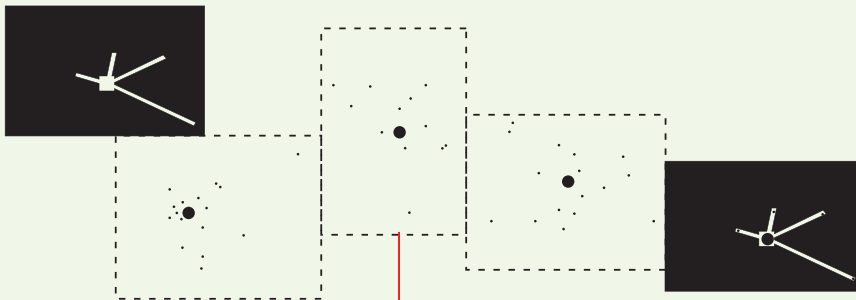
Το άτομο, εισερχόμενο στην κοινωνία, εντάσσεται αυτομάτως σε ένα σύστημα θεσμών και κανόνων στους οποίους μαθαίνει σταδιακά να υπακούει και να ακολουθεί καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του. Εισέρχεται διαδοχικά σε θεσμοθετημένες διαδικασίες και μαθαίνει να αναπτύσσει συγκεκριμένες δεξιότητες, πολλές φορές θεωρώντας ότι αντικατοπτρίζουν την προσωπική του επιθυμία. Με το που εισέρχεται σε μια τέτοια διαδικασία, μαθαίνει να αναπτύσσει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ώστε να μπορεί να ανταπεξέλθει σε αυτή, όπως συμβαίνει στην περίπτωση του σχολείου, με τις περιορισμένες δυνατότητες μάθησης που ακολουθούν ένα γενικευμένο πρόγραμμα, αγνοώντας τις προσωπικές προθέσεις κάθε μαθητή. Το άτομο αντιλαμβάνεται τη διεκπεραίωση αυτών των διαδικασιών ως ανεξαρτησία και αυτονομία, όμως στην πραγματικότητα εξαπατάται. Δεν συνειδητοποιεί ότι παραμένει εγκλωβισμένο σε μια ατέρμονη διαδικασία που συνεχώς επαναλαμβάνεται. Πιο συγκεκριμένα, το άτομο περνά από την οικογένεια στο σχολείο, στο πανεπιστήμιο ή στο χώρο εργασίας και εκπαιδεύεται για να διατηρήσει αυτήν την κοινωνική φόρμα.

Με αυτόν τον τρόπο περιορίζονται οι δυνατότητές του με αποτέλεσμα να εξελίσσει μόνο τις απαιτούμενες δεξιότητες και να “ξεκλειδώσει” την κάθε διαδικασία (βαθμοί στις τάξεις) και να αποδεσμευθεί από αυτή, όπως κάθε κλειδαριά χρειάζεται το κατάλληλο κλειδί για να ανοίξει. Όμως, αυτό έχει σαν αποτέλεσμα οι υπόλοιπες δεξιότητες του ατόμου να παραμένουν ατροφικές, εξασθενώντας όλο και περισσότερο, παραμένοντας στην αδράνεια. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται μια κοινωνική ομοιομορφία, η οποία μπορεί να συντελεί στην ομαλή λειτουργία της κοινωνίας, όμως καθιστά τα άτομα άβουλα πιόνια σε ένα παιχνίδι του οποίου η έκβαση έχει ήδη προκαθοριστεί.

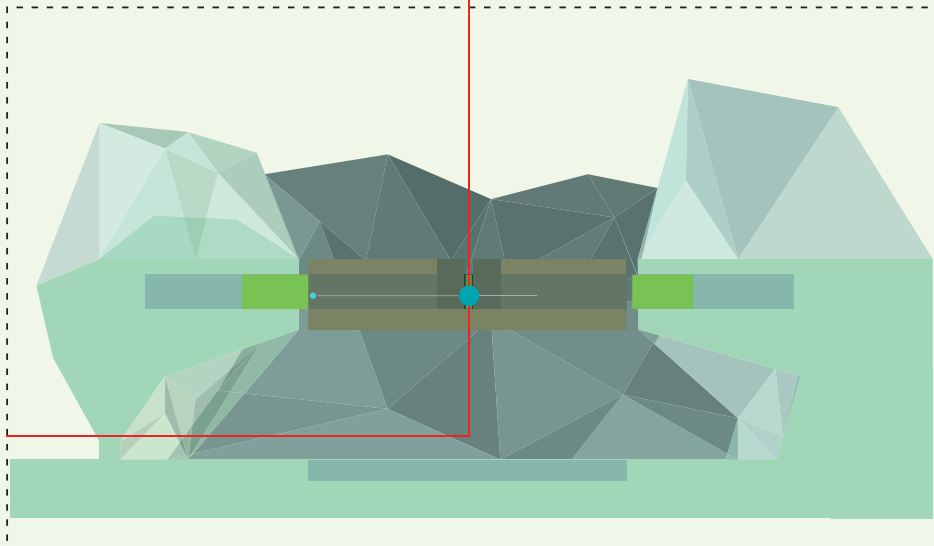


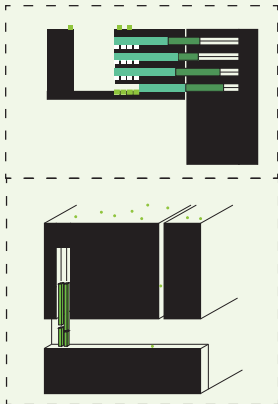
### Unlocky

Ο χαρακτήρας—το άτομο αποτελείται από ένα σφαιρικό πυρήνα και έχει τη δυνατότητα να απωθεί από αυτόν και προς όποια κατευθυνση επιθυμεί, μικρότερα σφαιρίδια, σε αντιπαράθεση με την ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων. Εγκλωβιζόμενος κάθε φορά σε ένα κλειστό χώρο, πρέπει να απωθήσει σφαιρίδια προς τις ανάλογες κατευθύνσεις και να σπρώξει τα στοιχεία που τον κρατάνε κλειδωμένο στο γύρω περιβάλλον ώστε να αποσυνδεθεί και να πέσει. Το παιχνίδι έχει δύο εξελίξεις, είτε δεν τελειώνει ποτέ, αφού κάθε έξοδος του χαρακτήρα από ένα χώρο, συνεχώς αντιστοιχεί με είσοδό του σε νέο, με διαφορετικές διαδρομές, μονίμως επιβάλλοντάς του επαναδιαμορφώσεις των σφαιριδίων του, είτε με το που απεγκλωβίσει τον χώρο, μένει ο ίδιος ο χαρακτήρας εγκλωβισμένος στο τοπίο ανήμπορος να μετακινηθεί.



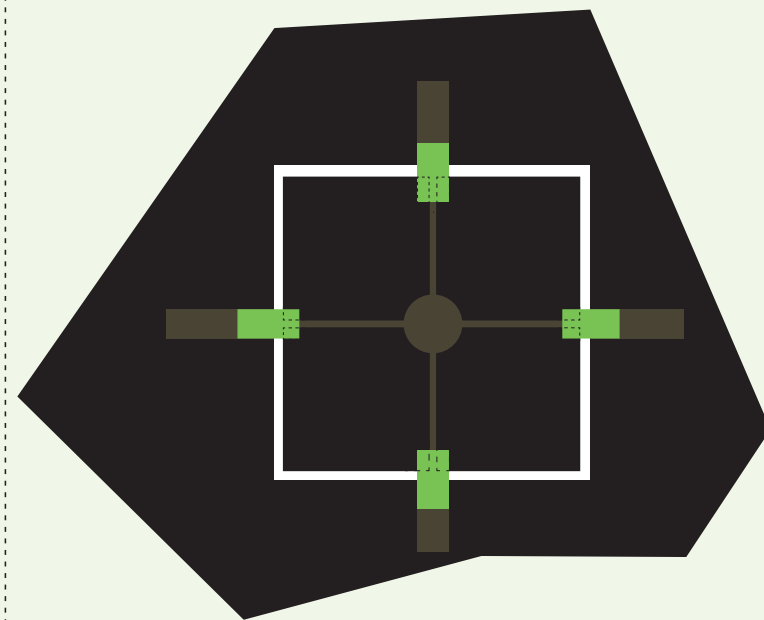
Unlocky





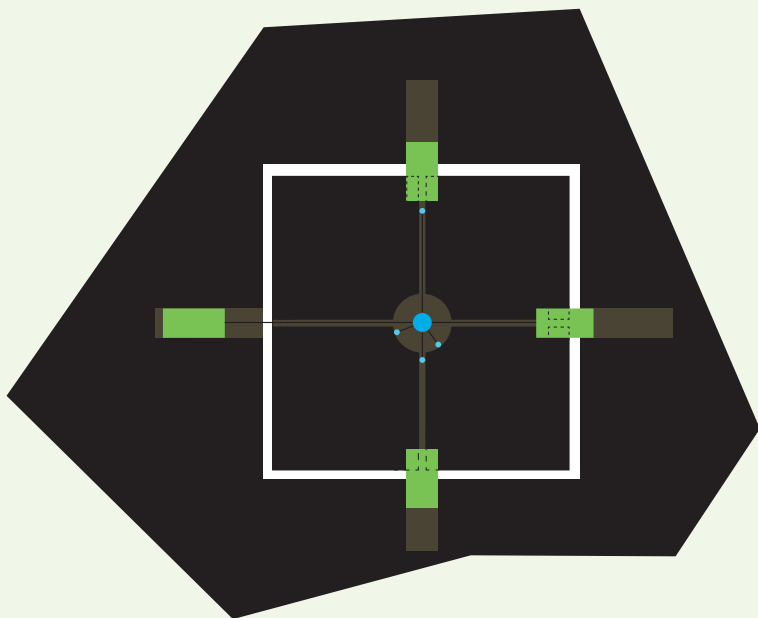
Διάγραμμα για τη σταδιακή  
μύηση του ατόμου στους  
κοινωνικούς θεσμούς με βάση  
το μηχανισμό της κλιδαριάς

στάδιο 1  
ο χαρακτήρας εισέρχεται ακούσια στον χώρο



στάδιο 2

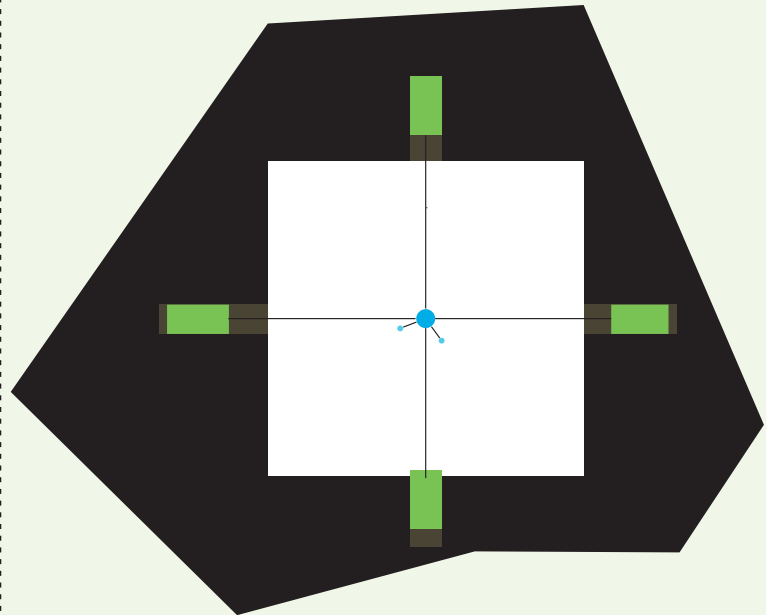
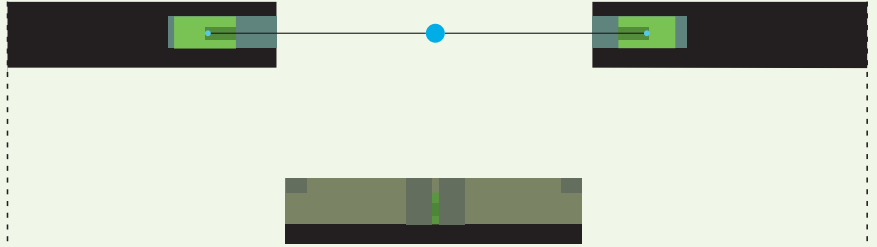
ο χαρακτήρας παίρνει την μορφή που ικανοποιεί τη συνθήκη "ξεκλειδωμάτος"



Κλειδαριά

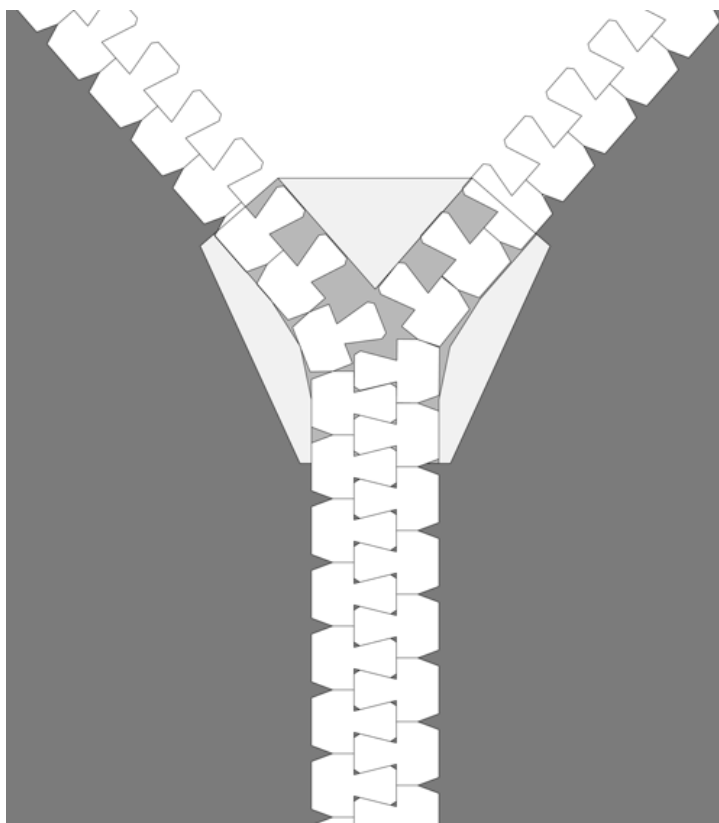
επανάληψη  
καλούπωμα  
εγκλωβισμός  
ψευδαίσθηση  
περιορισμός

στάδιο 3  
ο χαρακτήρας παραμένει εγκλωβισμένος



## Φερμουάρ

Μηχανισμός που λειτουργεί ως κλείσιμο/κούμπωμα αντικειμένων (τσάντες, βαλίτσες, ρούχα κλπ). Αποτελείται από δύο σειρές δοντιών και μια λαβή-οδηγό, η οποία, όταν σύρεται προς τη μια πλευρά, κουμπώνει αναγκάζοντας το κάθε δόντι να μπει ανάμεσα στα δύο απέναντί του· όταν ο οδηγός σύρεται προς την αντίθετη πλευρά, τα δόντια απελευθερώνονται και ο μηχανισμός ανοίγει. Για άλλη μια φορά μέσα από έναν καθημερινό μηχανισμό εξετάζεται η ομοιομορφία και ο εξαναγκασμός που εξασφαλίζουν την ομαλή λειτουργία, μέσα από ένα σύστημα πανομοιότυπων εξαρτημάτων που ακολουθούν την ίδια διαδικασία και κατευθύνονται από τον οδηγό-κλειδί, ορίζοντας τις ενώσεις και τους διαχωρισμούς.



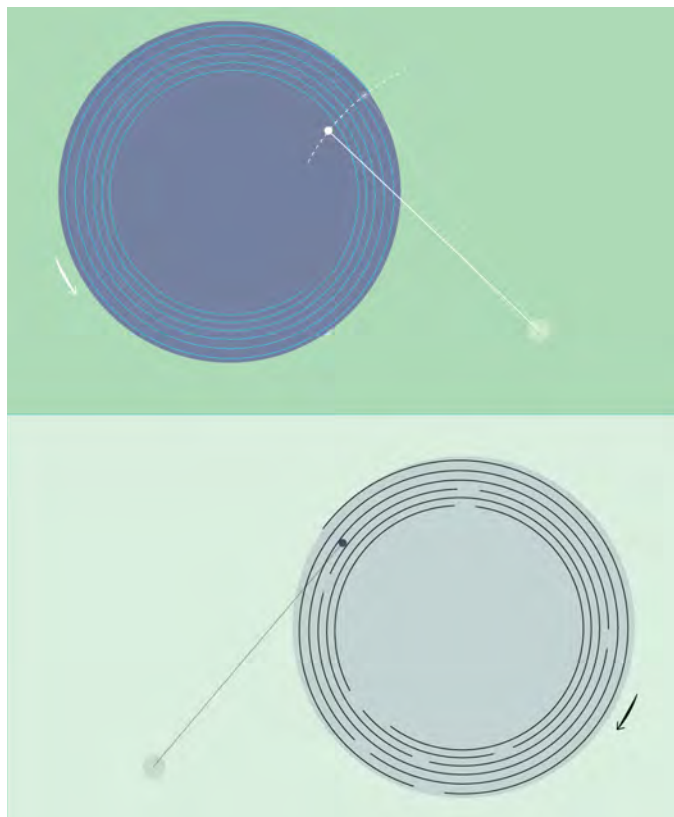
### Φερμουάρ

παλινδρόμηση  
ένωση-διαχωρισμός  
λειτουργία βασισμένη στη μορφή  
σύστημα όμοιων εξαρτημάτων  
τάξη  
μοναδική λύση (οδηγός-κλειδί)  
απορρόφηση ενέργειας  
προβλέψιμο



## Πικ-απ

Συσκευή αναπαραγωγής δίσκων βινιλίου όπου μια μαγνητική βελόνα εκτελεί μία επαναλαμβανόμενη κίνηση ακολουθώντας τις αβλακώσεις στην επιφάνεια του δίσκου. Η βελόνα εξαναγκάζεται να ακολουθεί τις χαράξεις και να παράγει ήχο. Οποιοδήποτε σφάλμα στη διαγεγραμμένη διαδρομή της, χαλάει την ακολουθία του ήχου, αναπαράγοντας το ίδιο σημείο επαναλαμβανόμενα.



## Τεκτονικές πλάκες

Η λιθόσφαιρα της Γης χωρίζεται σε μικρό αριθμό τεκτονικών πλακών που βρίσκονται σε επαφή και κινούνται «επιπλέοντας» πάνω στον μανδύα της. Αυτές, σύμφωνα με τη θεωρία των λιθοσφαιρικών πλακών, βρίσκονται σε αέναη κίνηση στη διάρκεια του γεωλογικού χρόνου—ένδειξη του ζωντανού χαρακτήρα του πλανήτη. Το μεγαλύτερο μέρος της σεισμικής δραστηριότητας της Γης συμβαίνει κοντά στα όρια αυτών των πλακών. Η εξωτερική λιθόσφαιρα συντίθεται από δώδεκα περίπου μεγάλες πλάκες και αρκετές μικρότερες. Εντός της οριοθέτησης της κάθε πλάκας, τα πετρώματα του γήινου φλοιού κινούνται ως ενιαίο άκαμπτο σώμα με μικρή κάμψη και λίγες ηφαιστειακές ή σεισμικές εκδηλώσεις. Τα όρια των πλακών καθορίζονται από στενές ζώνες, πάνω στις οποίες εκδηλώνεται το 80% της ηφαιστειακής και σεισμικής δραστηριότητας.

Τα όρια των λιθοσφαιρικών πλακών διακρίνονται με βάση την κίνησή τους ανά περιοχές σε:

α. συγκλίνοντα, όταν οι γειτονικές λιθοσφαιρικές πλάκες πλησιάζουν η μία την άλλη (οπότε και καταστρέφεται φλοιός) γιατί η μία πλάκα βυθίζεται κάτω από την άλλη,

β. αποκλίνοντα, όταν οι γειτονικές λιθοσφαιρικές πλάκες απομακρύνονται η μία από την άλλη (οπότε και παράγεται φλοιός) γιατί από το κενό ανάμεσα στις δύο πλάκες βγαίνει υλικό και ψύχεται δίνοντας έτσι νέο φλοιό και

γ. πλευρικός ολισθαίνοντα, όταν υπάρχει πλευρική κίνηση μεταξύ των λιθοσφαιρικών πλακών χωρίς παραγωγή ή καταστροφή φλοιού.<sup>18</sup>

## Ηφαίστεια

Ηφαίστεια είναι η ανοιχτή δίοδος από το εσωτερικό της Γης (ή άλλου γεωειδούς ουράνιου σώματος) που επιτρέπει την έκρηξη ρευστών πετρωμάτων και αερίων στην επιφάνεια του στερεού φλοιού με τη μορφή λάβας. Τα ηφαίστεια πάνω στη Γη βρίσκονται συνήθως εκεί όπου δύο ή τρεις τεκτονικές πλάκες συγκρούονται ή απομακρύνονται.

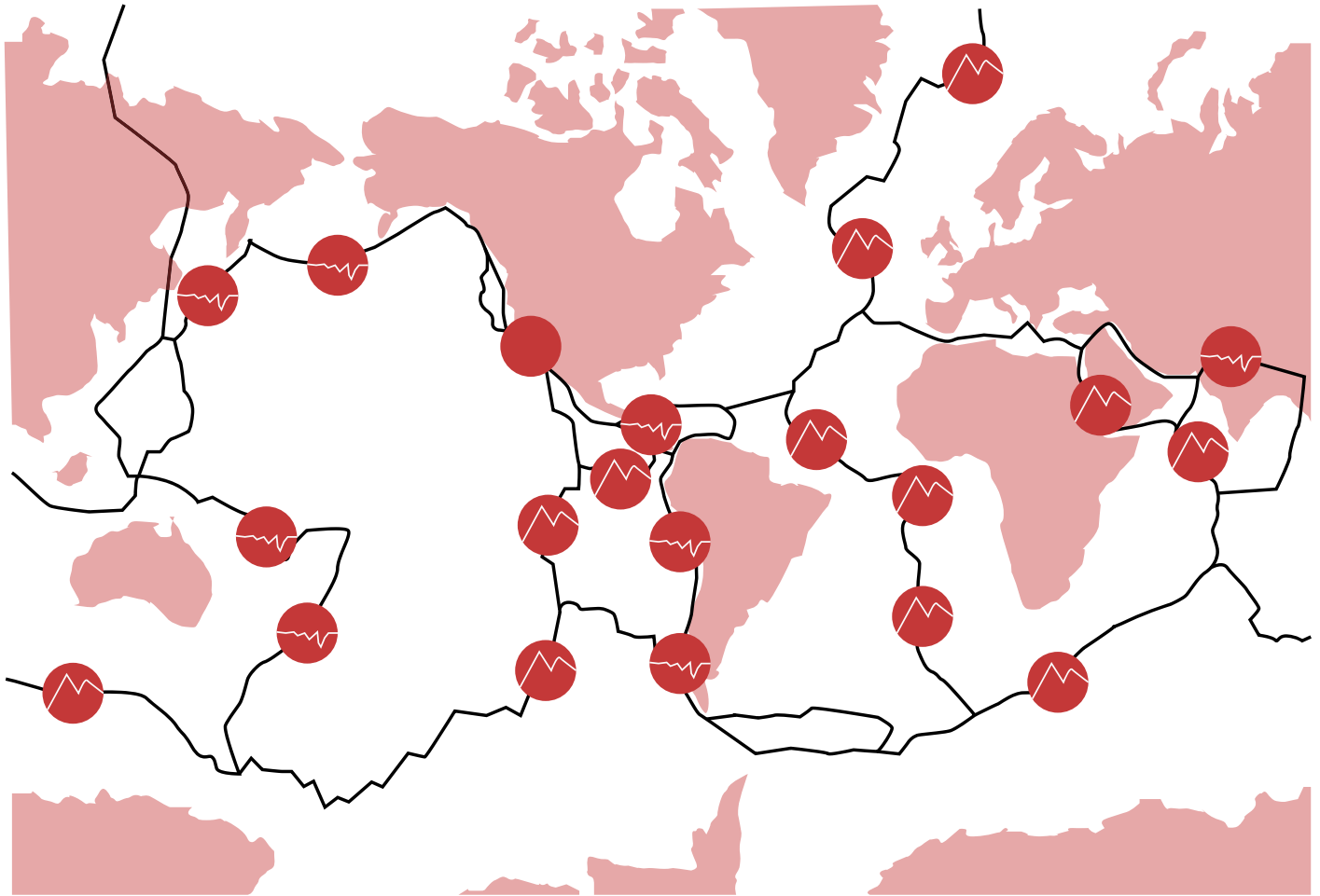
Κάποτε πολλοί νόμιζαν ότι ολόκληρο το εσωτερικό της Γης ήταν μία διάπυρη μάζα υγροποιημένων πετρωμάτων και ότι ο στερεός φλοιός της Γης επιπλέει στην υγροποιημένη ολόθερμη αυτή μάζα. Σήμερα οι γεωλόγοι πιστεύουν ότι μόνο σε μερικά μέρη της Γης υπάρχουν τετοιό θύλακες. Αν τα στερεά πετρώματα, που βρίσκονται επάνω από αυτούς τους θύλακες, υποστούν ρήγματα ή εξασθενήσουν, το μάγμα μπορεί να βρει διέξοδο ανάμεσά τους. Αυτή η διέξοδος του μάγματος στην επιφάνεια αποτελεί την έκρηξη των ηφαιστειών.

Τα ηφαίστεια είναι γνωστά για τις φοβερές τους εκρήξεις, οι οποίες προκαλούν πολλές φορές σεισμούς, και αντιμετωπίζονται από τους περισσότερους ανθρώπους σαν ένα φοβερό, επικίνδυνο και βλαβερό φυσικό φαινόμενο. Πράγματι, οι ηφαιστειακές εκρήξεις αποτελούν συχνά πρόβλημα και μπορεί να έχουν τρομερές επιπτώσεις τόσο σε ανθρωπίνες ζωές και στην οικονομία όσο και στο περιβάλλον. Υπό μια άλλη σκοπιά όμως, τα ηφαίστεια αποτελούν ισχυρή πηγή πλούτου για τους ντόπιους κατοίκους των τόπων όπου βρίσκονται: Οι γεωργικές καλλιέργειες (η γη γύρω από τα ηφαίστεια είναι ιδιαίτερα εύφορη) και η εξόρυξη ηφαιστειογενών ορυκτών και μεταλλευμάτων είναι οι κύριες οικονομικές δραστηριότητες που αναπτύσσονται γύρω από την ηφαιστειακή δραστηριότητα. Σπανίως, η ηφαιστειακή δραστηριότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή γεωθερμικής ενέργειας.




Η διαδικασία που ακολουθείται επομένως για την τελική έκρηξη ενός ηφαιστείου, η μακροχρόνια αφανής τριβή των τεκτονικών πλακών, αντιστοιχίζεται με την ουσιαστική διαδικασία που ίσως απαιτείται για μια ουσιαστική μεταβολή, χωρίς περιθώρια φαινομενικής αντικατάστασης του υπάρχοντος συστήματος.




### Τα πέντε ηφαίστεια

Στο διάγραμμα του παραμυθιού τα πέντε ηφαίστεια εισάγεται το ηφαίστριο ως φυσικός μηχανισμός που μπορεί μέσα από κάποια εσωτερική διεργασία να προκαλέσει τόσο σταδιακές όσο και απότομες μεταβολές. Στην ιστορία, αυτή η διττή ιδιότητά του, παρουσιάζεται αφ' ενός ως μια διαδικασία συνειδητοποίησης, περιπλάνησης, αναζήτησης και συλλογής στοιχείων με σκοπό τη δημιουργία του ιδανικού τόπου εγκατάστασης και την ανατροπή των αρχηγών και αφετέρου με τη βίαιη καταστροφή των προηγούμενων τόπων. Οι ήρωες αρχικά εγκαταλείπουν την πόλη όπου είχαν μάθει να ζουν, υπακούοντας στο μονάρχη και μέσα από μια διαδικασία περιπλάνησης, επισκέπτονται νέους τόπους στους οποίους έρχονται διαρκώς αντιμέτωποι με το ίδιο κοινωνικό μοντέλο. Παντού υπάρχει ένας αρχηγός που κυβερνά πάνω σε ένα ψηλό βουνό. Εγκαταλείπουν διαδοχικά αυτούς τους τόπους, συλλέγοντας ταυτόχρονα και κάποιο θεμελιώδες στοιχείο από αυτούς. Έτσι, με τα κατάλληλα εφόδια προσπαθούν να δημιουργήσουν την πόλη που δεν υπάρχει (ακόμα) και τελικά το καταφέρνουν, ενώ οι υπόλοιπες καταστρέφονται διαδοχικά.



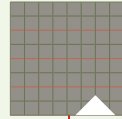
Χάρτης τεκτονικών πλακών

- Απώλεια λιθόσφαιρας 
- Δημιουργία λιθόσφαιρας 
- Καμία μεταβολή λιθόσφαιρας 

- Συγκλίνουσες 
- Αποκλίνουσες 
- Παράλληλες 

Η πόλη των πέντε ηφαισείων

εξωτερική πίστα

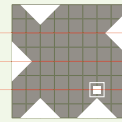


Τα πέντε ηφαιστεια



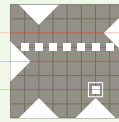
Στην πόλη των πέντε ηφαισείων κυβερνά ένας μονάρχης που ζει πάνω στο μεγαλύτερο ηφαιστειο (στοιχείο: φωτιά)

εσωτερική πίστα



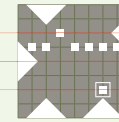
Τους έχει όλους υπό τον έλεγχό του και είναι υποχραιωμένοι να καθαρίζουν τη λάβα και όσοι διαηρέπουν ανεβαίνουν θέση στην πλαγιά

εσωτερική πίστα



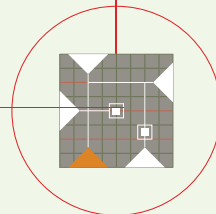
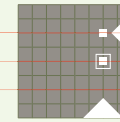
Μια μέρα κάποιος αποφασίζει να φύγει σκάβοντας τούνελ και παίρνοντας μαζί του λάβα

εσωτερική πίστα



Συναντά τη μάγισσα που του δίνει πληροφορίες για την επόμενη πόλη (κάτω από τη γη)

εσωτερική πίστα

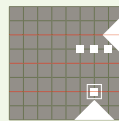


προφητεία για κάποιον που θα δημιουργήσει την πόλη που δεν υπάρχει

ανεξάρτητη πίστα

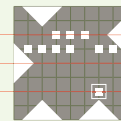
Στην πόλη Κάτω από τη γη κυβερνά ένας μονάρχης που ζει πάνω σε ένα βουνό κοράλια(στοιχείο: νερό)

εσωτερική πίστα



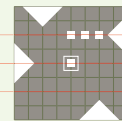
Οι δύο ήρωες αποφασίζουν να φύγουν βλέποντας ότι ισχύει το ίδιο σύστημα και κάποιος παει μαζί τους παίρνοντας και λίγο νερό

εσωτερική πίστα



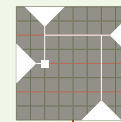
Συναντά τη μάγισσα που τους δίνει πληροφορίες για την επόμενη πόλη (στον ουρανό)

εσωτερική πίστα



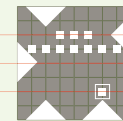
Φτάνουν στην πόλη του Ουρανού

εξωτερική πίστα



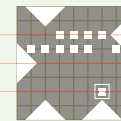
Στην πόλη του Ουρανού κυβερνά ένας μονάρχης που ζει πάνω σε ένα βουνό ηλιαχτίδες(στοιχείο αέρας)

εσωτερική πίστα



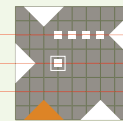
Οι ήρωες αποφασίζουν να φύγουν βλέποντας ότι ισχύει το ίδιο σύστημα και κάποιος παει μαζί τους παίρνοντας και λίγο αέρα

εσωτερική πίστα



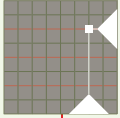
Συναντά τη μάγισσα που τους λέει πως να φτιάξουν την Πόλη που δεν υπάρχει από τα τέσσερα στοιχεία

εσωτερική πίστα



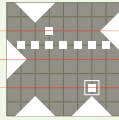
Φτάνει στην πόλη Κάτω από τη γη

εξωτερική πίστα



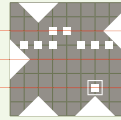
Στην πόλη Κάτω από τη γη κυβερνά ένας μονάρχης που ζει πάνω σε ένα βουνό με πολύτεμους λίθους(στοιχείο: χώμα)

εσωτερική πίστα



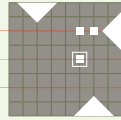
Ο ήρωας αποφασίζει να φύγει βλέποντας ότι ισχύει το ίδιο σύστημα και κάποιος παει μαζί του παίρνοντας και λίγο χώμα

εσωτερική πίστα



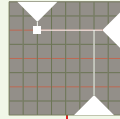
Συναντά τη μάγισσα που τους δίνει πληροφορίες για την επόμενη πόλη (στο βυθό)

εσωτερική πίστα



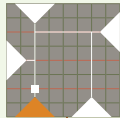
Φτάνουν στην πόλη του Βυθού

εξωτερική πίστα



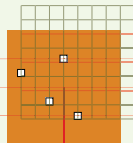
Δημιουργείται η πέμπτη πόλη Που δεν υπάρχει

εξωτερική πίστα



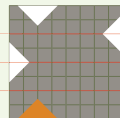
Η πόλη Που δεν υπάρχει δεν έχει ιεραρχία και οι άνθρωποι είναι αυτόνομοι

εσωτερική πίστα



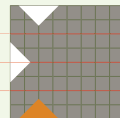
Η προφητεία πραγματοποιείται και διαλύεται η πόλη των 5 ηφαιστείων

εσωτερική πίστα



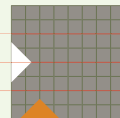
Η προφητεία πραγματοποιείται και διαλύεται η πόλη Κάτω από τη γη

εσωτερική πίστα



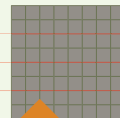
Η προφητεία πραγματοποιείται και διαλύεται η πόλη του Βυθού

εσωτερική πίστα



Η προφητεία πραγματοποιείται και παραμένει μόνο η πόλη που πια Υπάρχει και είναι η μοναδική

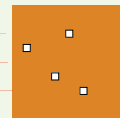
εσωτερική πίστα



Η πόλη Που δεν υπάρχει

Η μάγισσα τα ξέρει όλα...

τέλος



Η χοντρή κυρία

Κάποτε κάπου μακριά, σε έναν άγνωστο γαλαξία, άγνωστο γιατί δεν υπάρχει πια, ζούσε μια χοντρή κυρία. Ήταν ψηλομύτα μα και ξιπασμένη, πολύ ματαιόδοξη και κακομαθημένη. Είχε στην κατοχή της το μισό στερέωμα και πάλι δεν ήταν ευχαριστημένη. Μα το κακό δεν ξεκινάει από εκεί, γιατί όταν ήταν μικρή, οι ανυποψίαστοι γονείς, της έκαναν κάθε χρόνο δώρο στα γενέθλιά της, μα άλλα ήθελε η αφεντιά της. «Εγώ θέλω έναν πλανήτη!», έκλαιγε και χτυπιότανε, «που να χωρέσει μες στο σπίτι!» απάνταγαν απηυδισμένοι οι γονείς της και τη έβαζαν τιμωρία για την τόση αχαριστία. Κι εκείνη καθόταν στο παράθυρο και έλεγε: «κάποτε θα ναι όλα δικά μου πέρα ως πέρα».

Έτσι κι έγινε, μια μέρα, που είδε μια εκπομπή για το χρηματιστήριο, αποφάσισε να πάρει 2 μετοχές ενός πλανήτη και να φέρει το κομμάτι που της αναλογούσε σπίτι. Οι γονείς της έμειναν με το στόμα ανοικτό, καθώς και οι γειτόνοι που αναρωτιόντουσαν τι είναι τούτο το γιγάντιο σπυρί που φύτεψε στις οικογένειες το μπαλκόνι. Που να 'ξεραν οι δύστυχοι πως τούτο δεν ήταν παρά η αρχή. Κι έγινε στο τέλος ο μικρός πλανήτης σαν μεγάλο κομπολόι με χάντρες μιας και η χοντρή κυρία, που ακόμα δεν ήταν χοντρή, μα θα γινόταν από την πλήξη, το καθιστό και την ανία, είχε αγοράσει πιο πολλά απ' όσα μπορούσε κανείς να φανταστεί.

Και ζητούσε κι άλλο κι άλλο, όμως μια μέρα που κοιτούσε με τα κιάλια έναν μακρινό πλανήτη και της τρέχανε τα σάλια, έμαθε πως δεν υπάρχει τίποτε άλλο για να αποκτήσει γιατί στην άλλη άκρη του γαλαξία, ένας κύριος με φιόγκο και ημίψηλο καπέλο έκανε την ίδια ιστορία. Μάζευε σαν να 'ταν χάντρες τους πλανήτες και είχε κι αυτός όσο κι αν του 'λειπε το μπόι ένα τεράστιο, ίδιο με της χοντρής κυρίας, κομπολόι.

Σαν έμαθαν ο ένας για τον άλλο, άρχισε μεγάλη διαμάχη. Και έβαλαν γέρους και σοφούς που στα μαθηματικά έχουν πτυχία, επαίνους και βραβεία και μπορούν να απομνημονεύσουν τόσους αριθμούς που δεν το βάζει ο μέσος νους, να μετρήσουν τους πλανήτες του καθένα και να πουν ποιος έχει τελικά τους πιο πολλούς. Στρώθηκαν όλοι αυτοί συμπέρασμα να βγάλουν ποιος έχει τα περισσότερα. Μα συμφορά, είχαν ακριβώς τα ίδια, ακόμα δεν είχαν έρθει τα χειρότερα.

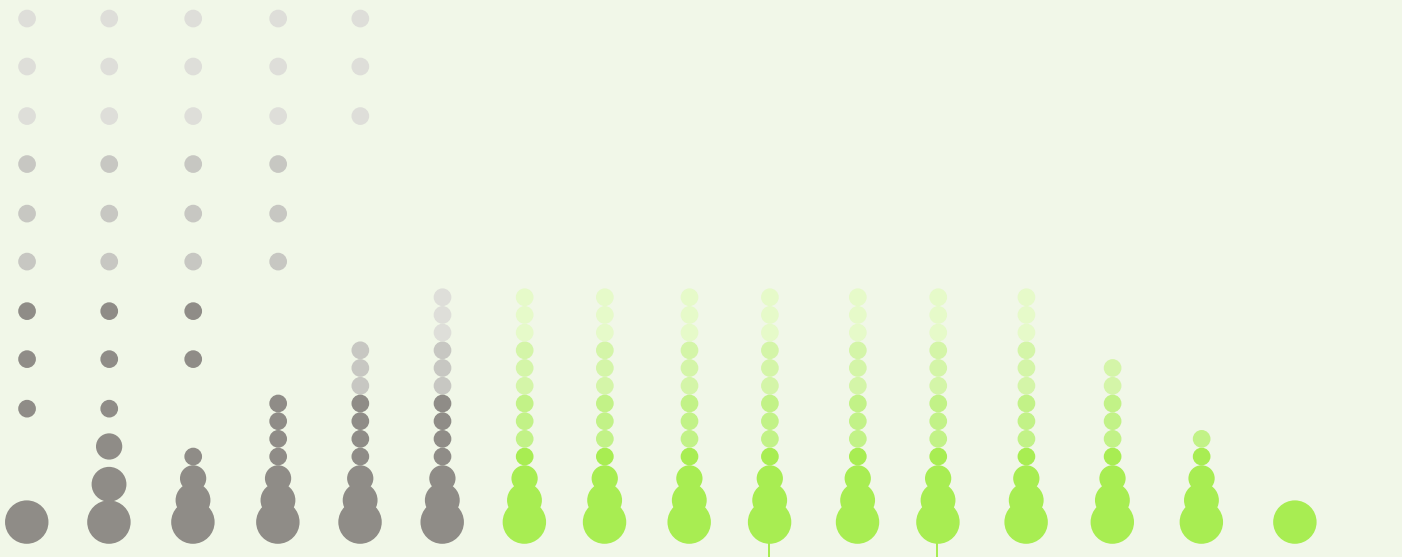
Στρώθηκαν πάλι οι σοφοί τη λύση για να βρουν και ήταν τότε που ένας αστρονόμος είδε με το τηλεσκόπιό του έναν πλανήτη τόσο όμορφο και λαμπερό που δεν είχε ξαναεμφανιστεί στον κόσμο αυτό. Όλοι έτρεξαν να θαυμάσουν αυτό το νέο αστέρι που τι το έφερε εδώ ποιος ξέρει... Έτρεξαν και η χοντρή κυρία και ο κύριος με το φιόγκο και το ημίψηλο καπέλο και είπαν με μια φωνή: «το θέλω!».

Τρέξαν και οι δυο με μιας να δώσουνε λεφτά πολλά και δώρα στου πλανήτη αυτού τον ιδιοκτήτη. Έτρεξαν με 1002 προσφορές για τίτλους, ήταν ακόμα διατεθειμένοι έναν πλανήτη απ τους δικούς τους να χαρίσουν. Όμως δεν έλαβαν υπ' όψιν τους πως πάνω εκεί ζούσε μονάχα μια κυρά μικρή που δε νοιαζόταν για τα δώρα αυτά, ούτε λογάριζε καθόλου τα λεφτά. Παρά μόνο ταξίδευε στο σύμπαν και είχε πάει σε τόσα μέρη και μόνο αυτή τι κρύβεται εκεί μακριά το ξέρει. Έτσι αρνήθηκε την προσφορά τους και τους είπε να κρατήσουνε τα δώρα και τα άχρηστα λεφτά τους.

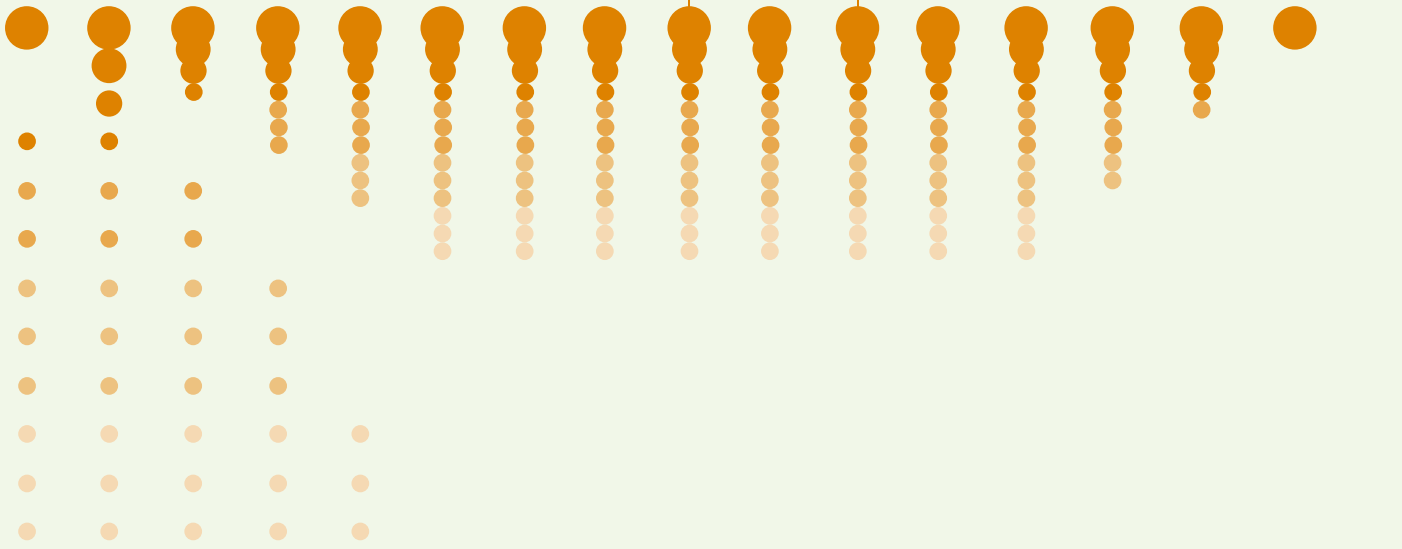
Και αφού είδαν και απέιδαν, αποφάσισαν να αλλάξουνε τροπάρι και να προσπαθήσουνε να αρπάξουν τον πλανήτη με το ζόρι. Έτρεξαν και οι δύο με απόκες και σχοινιά, με μαγνήτες και 1002 ακόμα εργαλεία για να πιάσουν τον νέο αυτό πλανήτη και να φυλακίσουνε την αναιδή κυρία. Αφού δεν τους κάνει με το καλό τη χάρη και απορρίπτει κάθε προσφορά τους ήρθε η ώρα για να δράσουν ύπουλα, σατανικά. Όμως αυτός ο πλανήτης δεν ήταν σαν τους άλλους. Και όταν έριχναν αγκίστρι αυτό γινόταν κορδόνι και οι απόκες όταν τον γραπώνανε μεταμορφώνονταν σε αστρική σκόνη και οι μαγνήτες γινόντουσαν κομήτες, και ο πλανήτης ξεγλιστρούσε σαν το χέλι και τα εργαλεία γινόντουσαν διασπαιμικά σκουπίδια μόλις τον πλησίαζαν και η χοντρή κυρία και ο κύριος με το φιόγκο και το ημίψηλο καπέλο όλο και περισσότερο νευρίαζαν. Και κάλεσαν μάγους ισχυρούς, και οι μάγοι έφτιαξαν φίλτρα και μαγικά ζουμιά. Το ένα ήταν για να κάνουν τον πλανήτη μια σταλιά και να χωράει στην τσέπη, το άλλο για να τον κάνει πιο μεγάλο ώστε να ενσωματωθεί και στα δύο κομπολόγια και όταν αυτό συμβεί να ναι όλοι ικανοποιημένοι. Κι έτσι έφτιαξαν στρατό επιλέγοντας τους δυνατούς και τους πιο γεροδεμένους. Όμως τσάμπα τους ξεσκόπωνε τους καμμένους.

Γιατί μια μέρα η μικρή κυρά πήρε τον πλανήτη της και έφυγε και κανείς τους δεν τον ξαναείδε ποτέ πια. Και ξανάρχισαν οι εχθροπραξίες γιατί ο ένας κατηγορούσε τον άλλο για ότι είχε γίνει και αποφάσισαν πως μόνο ένας έπρεπε να μείνει στον κόσμο ετούτο κυβερνήτης. Άρχισαν από πολιορκία, κανείς ποτέ δεν σκέφτηκε ψηφοφορία κι έτσι όχι μόνο τους εαυτούς τους καταδίκασαν αλλά και όσους ζούσαν στους πλανήτες που είχαν κατακτήσει. Και πριν προλάβει κανείς να τους σταματήσει, τα είχαν όλα ολοσχερώς διαλύσει.

Κι έτσι, ο μικρός πλανήτης, που ξέχασα να σας πω ότι τον λέγανε Σελήνη, συνέχισε το ταξίδι της ψάχνοντας έναν άξιο γαλαξία για να μείνει...



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 7



## Η χοντρή κυρία

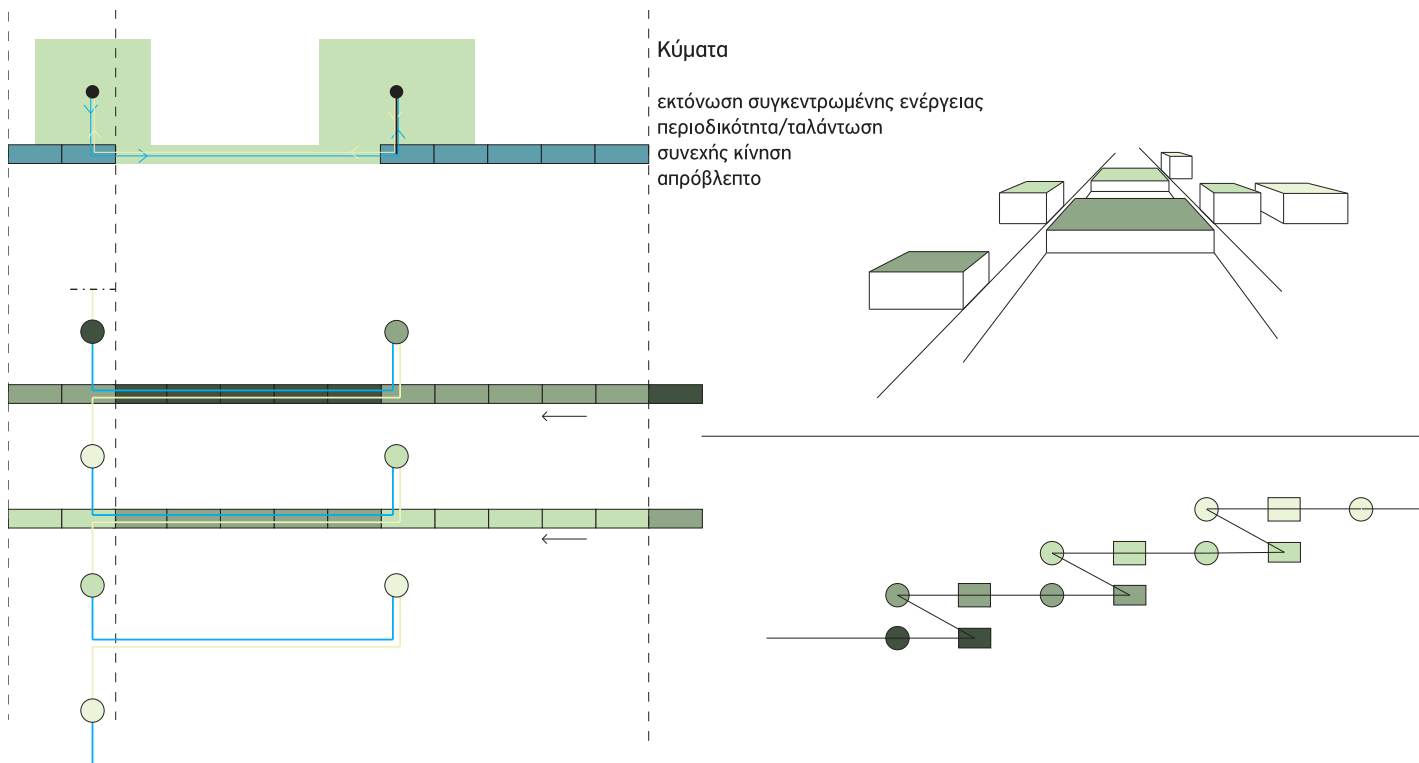
Το παραμύθι “Η χοντρή κυρία” πραγματεύεται την απληστία, την πλεονεξία και τη ματαιοδοξία, την έλλειψη συλλογικού πνεύματος, την ιδιοκτησία και αντίστοιχα την ανεξαρτησία και την αυτονομία, μέσα από μια διαγαλαξιακή διαμάχη ανάμεσα σε έναν κύριο με ημίψηλο καπέλο και μια χοντρή κυρία που πολεμούν αδιάκοπα για να αποκτήσουν όσο γίνεται περισσότερους πλανήτες. Ο καθένας επιθυμεί να ξεπεράσει τον άλλο και τους αποκαρδιώνει η συνειδητοποίηση ότι έχουν ακριβώς τον ίδιο αριθμό. Την κατάσταση έρχεται να φορτίσει η εμφάνιση ενός νέου πλανήτη που όμως δεν είναι σαν τους άλλους, επιρρεπής στην αιχμαλωσία και δεν υποτάσσεται παρά τις δολοπλοκίες και τα ύπουλα μέσα που χρησιμοποιούν οι διεκδικητές του. Αφού το στερέωμα είναι στα πρόθυρα της καταστροφής, ο νέος πλανήτης αποκωρφαί προς άγνωστη κατεύθυνση αφήνοντας σε εξέλιξη μια μάταιη διαμάχη.

## Κύματα

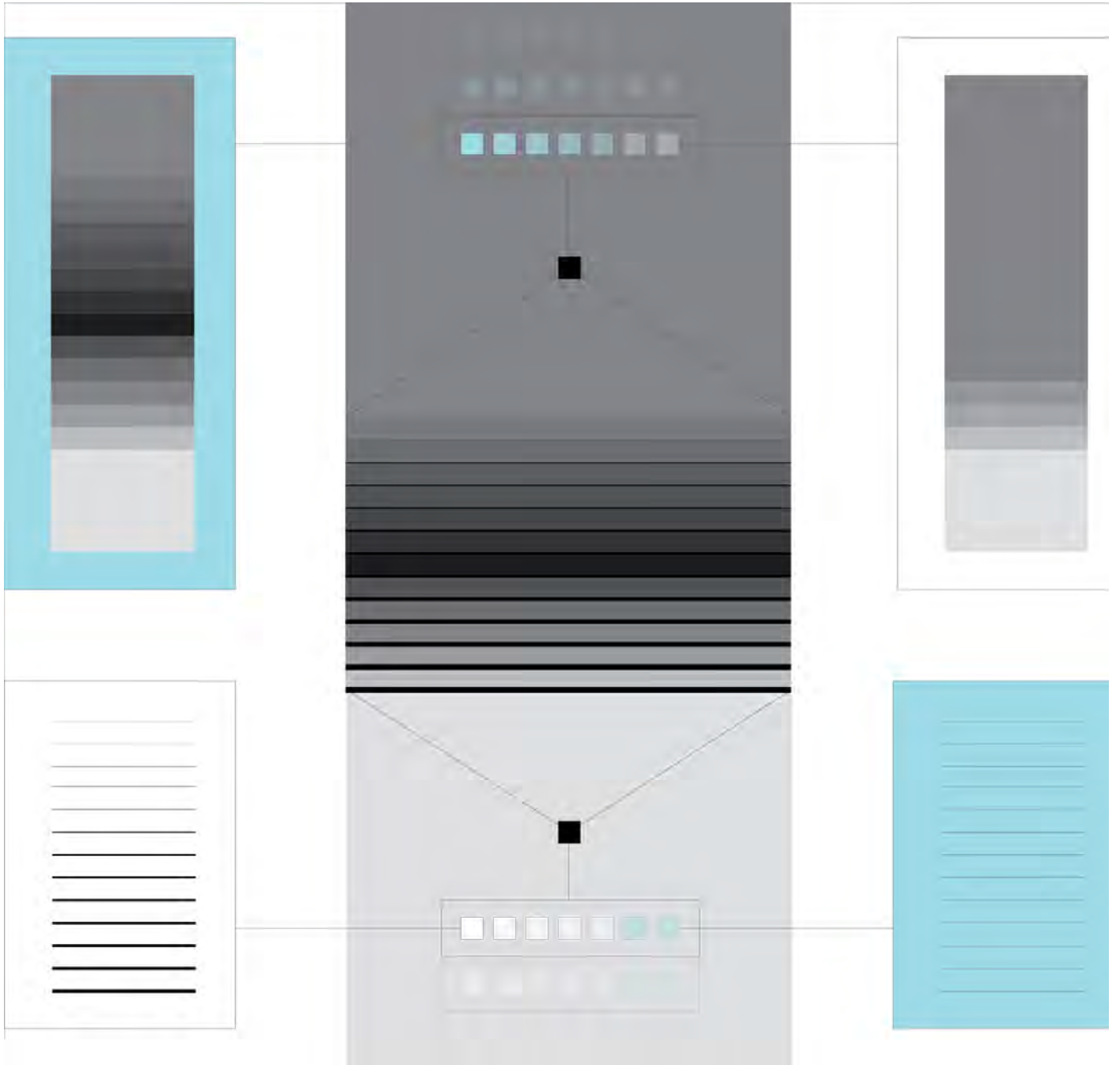
Ο όρος Κύμα (από το αρχαίο ελληνικό ρήμα “κύω” = φουσκώνομαι) χαρακτηρίζει τη μεταφορά της διαταραχής συνήθως διαμέσου ενός μέσου. Στην περίπτωση της θάλασσας, αυτό που διαταράσσεται είναι το επιφανειακό στρώμα του νερού.

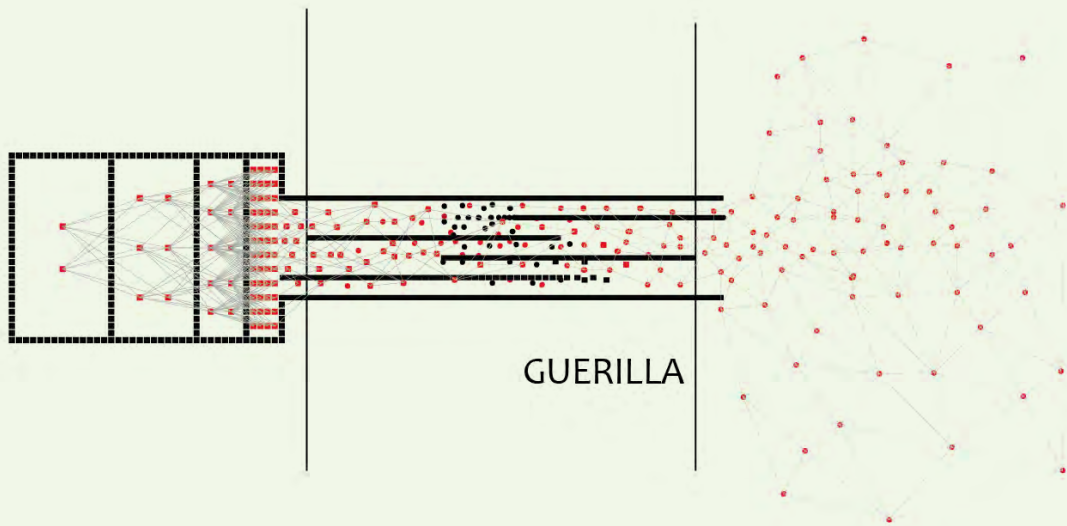
Ο μηχανισμός των κυμάτων χρησιμοποιείται για το surf. Κατά την είσοδο του ατόμου στην θάλασσα αναμένεται η περίοδος παύσης των κυμάτων, ώστε να εισέλθει χωρίς να έρθει αντιμέτωπος με αυτά. Αφού περάσει το σημείο εμφάνισής τους, αναμένει πια εντός της θάλασσας, το κατάλληλο κύμα για να εξέλθει από την θάλασσα “παίρνοντάς” το.

Η διαδικασία που ακολουθείται, έχει αρκετή δόση στρατηγικής και παρατήρησης, κάτι που εμφανίζεται στα παιχνίδια αλλά και στο guerrilla.

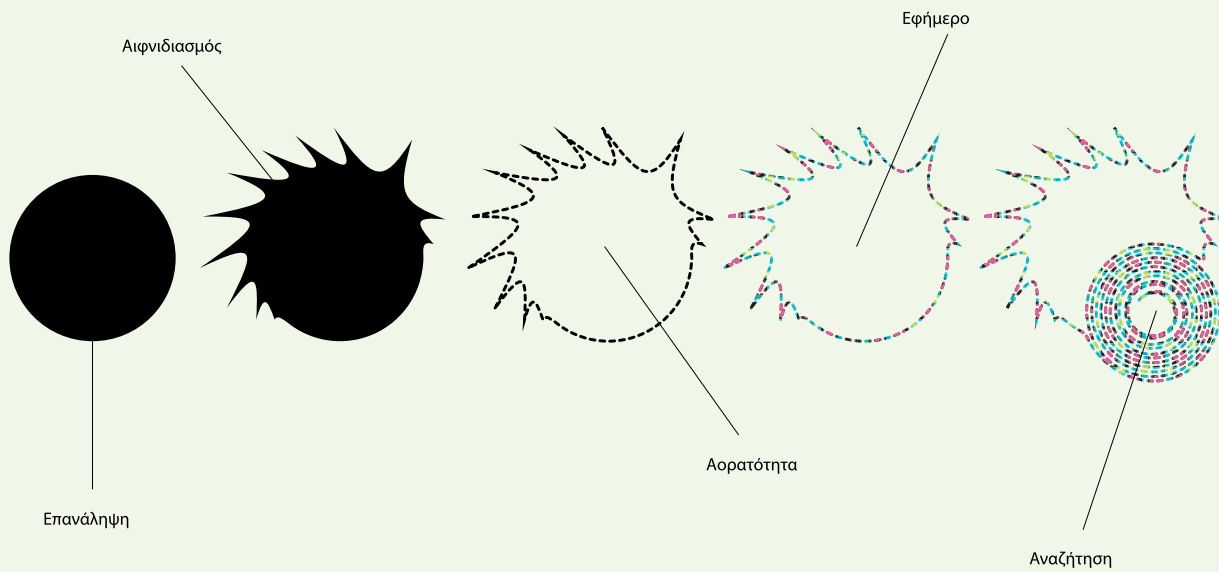








Βραχυκύκλωμα, guerilla, στρατηγική, προσηλυτισμός, επιστράτευση.



κίνηση 1

κίνηση 2

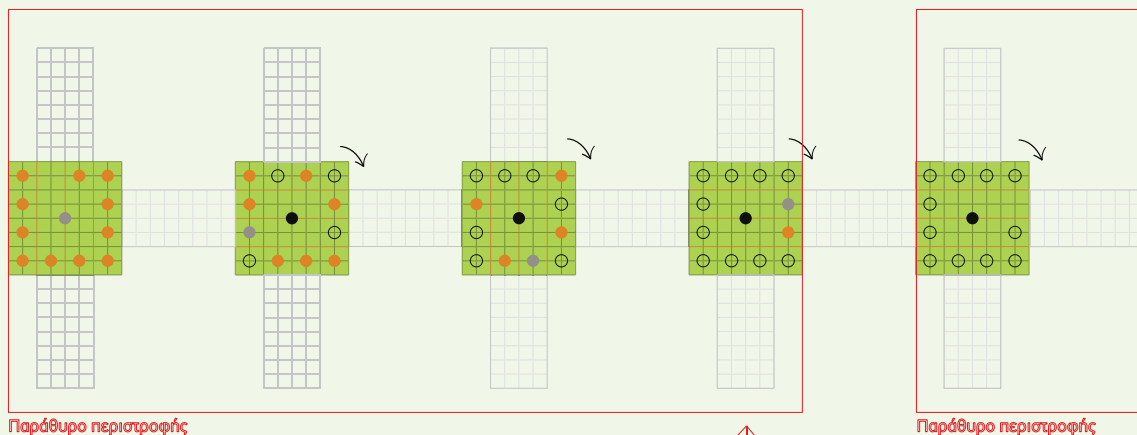
Και με το φίλτρο δίνει τη δύναμη στους ανθρώπους να πηγαίνουν όπου θέλουν. Όμως η μάγισσα δεν έφυγε ποτέ από κει...

Με το φίλτρο της τηλεμεταφοράς μπορεί να πάει ο καθένας όπου θέλει.

Με το ραβδί αλλάζει την περιστροφή της γης.

Επιστρέφει στην πόλη με τη μάγισσα. Με το σεντόνι της αορατότητας μπαίνει χωρίς να τον καταλάβουν.

Ήταν κάποτε μια πόλη που περιστρεφόταν πάντα δεξιόστροφα και οι κάτοικοί της ήταν πάντα υποχραιωμένοι να ακολουθούν τη φορά της.



Παράθυρο περιστροφής

Παράθυρο περιστροφής

Η πόλη που γυρίζει

Ο κακός μονάρχης που την κυβερνούσε είχε πολύ αυστηρές τιμωρίες για όποιον παρέβαινε αυτή την εντολή. Μια μέρα ένα παιδί σκόνταψε και τιμωρήθηκε γι' αυτή του την απεισκευσία.

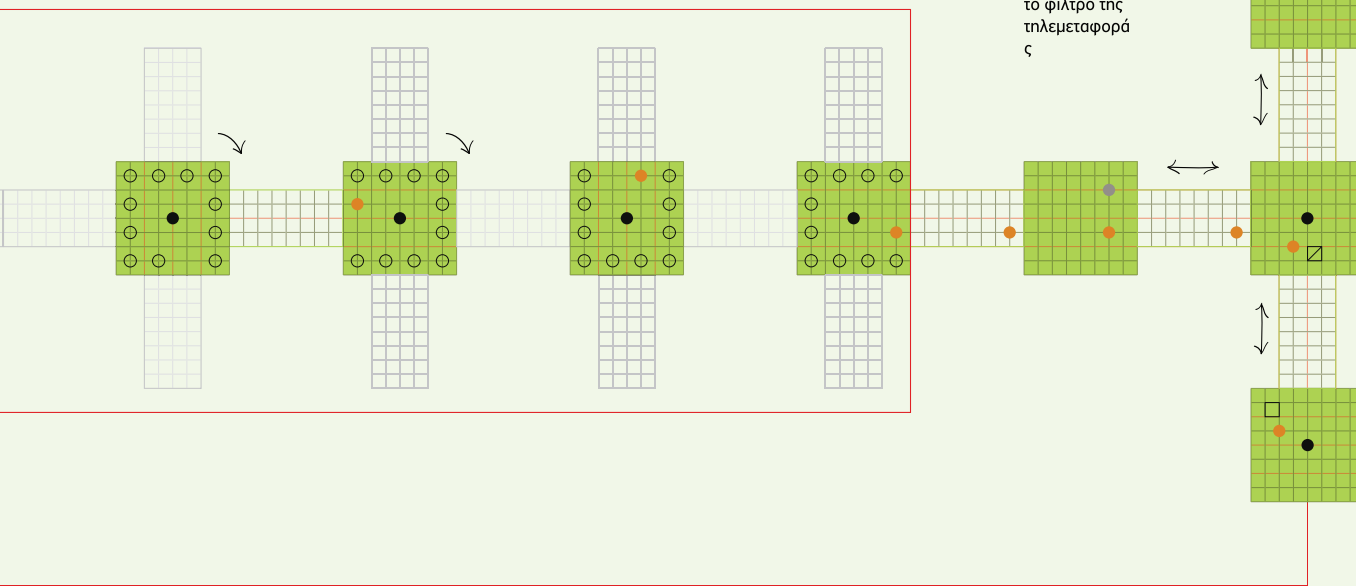
Όμως πρόλαβε να δει ένα μονοπάτι που έβγαζε έξω από την πόλη και που κανείς δεν είχε αντιληφθεί λόγω της τόσο γρήγορης περιστροφής της.

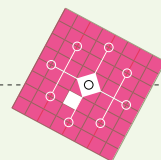
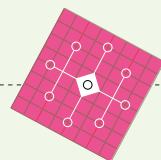
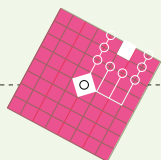
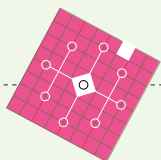
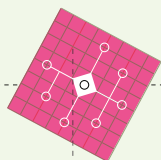
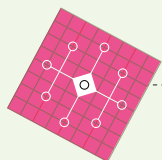
Μεγαλώνοντας έγινε μεγάλος αθλητής και έμαθε να τρέχει τόσο γρήγορα ώστε να μπορεί να συντονιστεί με τη γη και να βρει ξανά εκείνο το μονοπάτι.

Έτσι μια μέρα, τρέγοντας σαν αστραπή, κατάφερε να φύγει από την πόλη βρίσκοντας ξανά το μονοπάτι. Το είχε βάλει στόχο να ψάξει να βρει τρόπο να σταματήσει αυτή τη μάταιη λούπα

Στο τέρμα του δρόμου συνάντησε μια μάγισσα που του είπε πως ο μόνος τρόπος για να γλιτώσει την πόλη από τη λούπα και να εξοντώσει τον άρχοντα, ήταν με σεντόνι που σε κάνει ασάρατο, με το ραβδί της αλλαγής και με το φίλτρο της τηλεμεταφοράς

Πηγαίνει και τα αρπάζει από τους τρεις μεγάλους αρχηγούς που τα φυλάνε





Κάποτε ήταν μια χώρα που κατοικούσαν πάνω της κάτι παράξενα πλάσματα. Η χώρα αυτή ήταν τεράστια και πεδινή και στο κέντρο είχε ένα τεράστιο ηφαιστείο. Εκεί, κατοικούσε ένας πανίσχυρος μάγος που κυβερνούσε

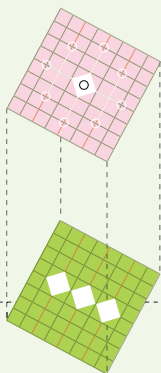
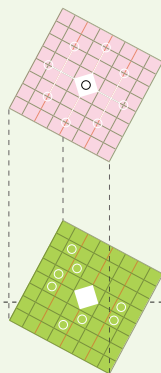
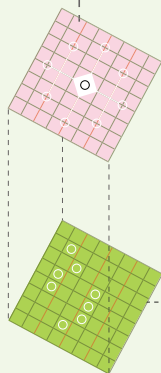
Αυτός ο μάγος είχε τόσο μαγική δύναμη και μπορούσε να επιτηρεί όλη την επικράτειά του ταυτόχρονα. Αλλοίμονο αν κάποιος του φαινόταν ύποπτος. Αμέσως το μάτι γούρλωνε τον κοίταζε επίμονα και άνοιγε την και τον κατάνιπε.

Βυθίστηκε στα βιβλία του για να ανακαλύψει τι στο καλό ήταν αυτό το τέρας. Πουθενά δεν είχε τίποτα γραφτεί γι' αυτό. Φαίνεται θαναι κάποιο νέο είδος, σκέφτηκε

κι έβαλε αμέσως μπροστά τις εργασίες της ανοικοδόμησης. Νυχθημερόν δούλευαν τα παράξενα πλάσματα για να ανασκευάσουν το χαμένο έδαφος

και στο τέλος ήταν σαν να μην είχε ποτέ εξαφανιστεί. Οι μέρες συνέχισαν να κυλάνε χωρίς τίποτα να ταραξεί την ψυχία του μάγου και τη ματαιότητα της ζωής των παράξενων πλασμάτων.

Μέχρι που μια μέρα να σου πάλι τα ίδια. Το αόρατο τέρας έδωσε μια και βγήκε κάπου στους πρόποδες του ηφαιστείου, ανοίγοντας μια τρύπα άλλο πράμα.

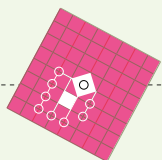


Παράξενα πλάσματα

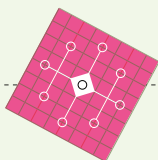
Τα πλάσματα αυτά που εγκλωβίζονταν στα έγκατα της γης, αποφάσισαν να συνεργαστούν για να βγουν από κει μέσα. Το πράγμα ήθελε σκέψη και έξυπνους χειρισμούς.

Τότε βρέθηκε στο δρόμο τους το σοφό σκουλήκι που τα έγκατα της γης ήξερε σπιθαμή προς σπιθαμή. «Πρέπει να πάτε στο κέντρο της γης», τους είπε.

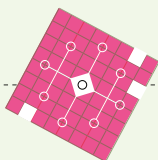
Εκεί θα βρείτε μια τεράστια πόρτα και πάνω της τρεις μεγάλες κλειδαριές.



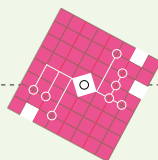
Αυτοί που την πλήρωσαν ήταν για άλλη μια φορά τα καμένα πλασματάκια που βάλθηκαν, υπό τις ακόμη αυστηρότερες εντολές του μάγου, να κλείσουν το κενό.



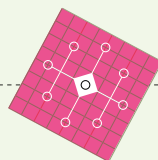
Μερικοί άρχισαν να δυσανασχετούν. Και τελειωσε πάλι η δουλειά και όλα έγιναν όπως πριν.



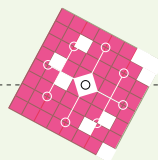
Δεν πέρασε όμως πολύς καιρός και το τέρας ξανάκανε την εμφάνισή του. Αυτή τη φορά χτύπησε σε δυο σημεία ταυτόχρονα. Μα πως είναι δυνατόν.



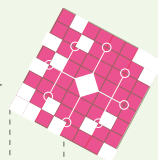
Απόρησε ο μάγος και κόντευαν να του πέσουν όλα τα μαλλιά της κεφαλής του. Στρώθηκε πάλι στη δουλειά μιας και η θέση του όλο και δυσκόλευε.



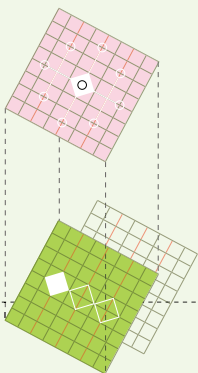
Τα παράξενα πλάσματα είχαν αρχίσει να ξεσπκώνονται και το τέρας χτυπούσε σχεδόν κάθε μέρα πια.



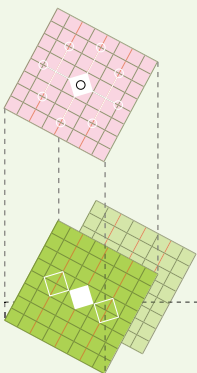
Σε λίγο θα γινόταν η χώρα σουρωτήρι. Ο μάγος δεν θα επέτρεπε ποτέ κάτι τέτοιο.



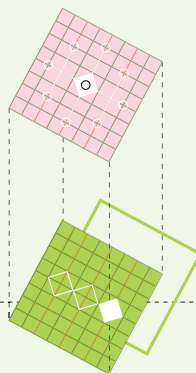
Όμως αυτό που έμελλε να ανακαλύψει σύντομα δεν μπορούσε με τίποτα να το φανταστεί. Κι έτσι, ενώ μια μέρα έκοβε βόλτες στα έγκατα του φηφαιστίου, άκουσε στο βάθος κάπου μέσα από τη γη τη μεγαλύτερη συνομωσία.



Πίσω υπάρχουν τρία διαφορετικά δωμάτια και ανάλογα με ποια κλειδαριά επιλέξεις, μπαίνεις στο αντίστοιχο δωμάτιο. Η μία σε οδηγεί σε ένα κοινό και δίχως νόημα δωμάτιο



η δεύτερη σε οδηγεί σ' ένα δωμάτιο που είχες φανταστεί, δεν είναι παρά μια ψευδαίσθηση



και η τρίτη ανοίγει το δωμάτιο που δε φαντάζεσαι.

### Guerilla

Βλέπουμε κόκκινα στοιχεία να οργανώνονται υπό διαφορετικές μορφές δικτύων σε δύο τομείς. Ο αριστερός τομέας χρησιμοποιεί κάποια από τα στοιχεία για την περιγραφή του και τα υπόλοιπα τα στοιχίζει σε συγκεκριμένους άξονες και υπό συγκεκριμένες ποσοτικές συνθήκες. Στον δεξιό τομέα δικτυώνονται τα στοιχεία με ελεύθερες ενώσεις μεταξύ των κοντινότερων, ούτως ώστε κινούμενα τα στοιχεία να μεταλλάσσουν και τις ενώσεις τους. Στο κεντρικό τμήμα, παράγονται νέα στοιχεία και οι δύο τομείς μεταμφιέζονται σχηματίζοντας διαδρόμους ώστε να προσελκύσουν αντίστοιχα τα περισσότερα στοιχεία που μπορούν.

### Η πόλη που γυρίζει

Στο παραμύθι “Η πόλη που γυρίζει” εξετάζεται πώς μπορεί κανείς να εξέλθει από μια επαναλαμβανόμενη διαδικασία την οποία του έχουν επιβάλλει. Ένα παιδί που σκοντάφτει και με αυτόν τον τρόπο παραβαίνει την εντολή που υποχρεώνει τους κατοίκους της πόλης που περιστρέφεται, να κινούνται μόνο με τη φορά της, ξεκινάει για να αναζητήσει τα τρία βασικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν τον ανταρτοπόλεμο, υπό μορφή μαγικού αντικειμένου, ώστε να επανακαταληφθεί η πόλη. Έτσι, με το στοιχείο της αορατότητας, του αιφνιδιασμού και του εφήμερου επιτυγχάνεται η ανάκτηση της πόλης, η αλλαγή της περιστροφής της και τελικά, η αποδέσμευση των κατοίκων από αυτήν την περιστροφή παραμένοντας οι ίδιοι κύριοι της πόλης τους.

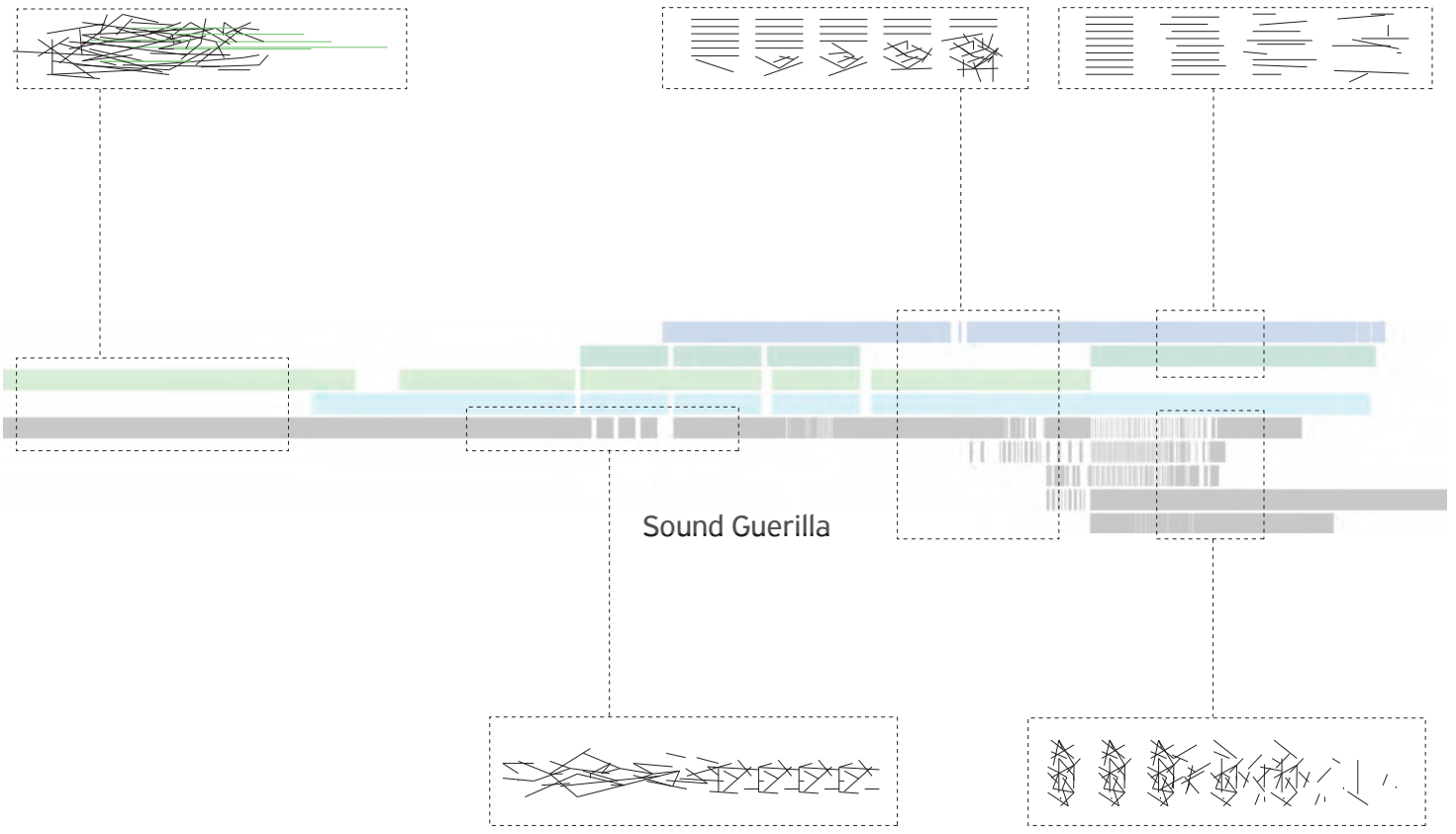
### Τα παράξενα πλάσματα

Σε αυτή την ιστορία επιχειρείται ο συνδυασμός της διαδικασίας ενεργοποίησης των ηφαιστειών όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο παραμύθι με την τακτική του ανταρτοπόλεμου. Εδώ συναντάμε έναν μάγο αυτή τη φορά, που ζει στην κορυφή ενός ψηλού βουνού και κυβερνάει και από κει καταδικάζει σε εξορία όποιον δυσανασχετεί ή αντιδρά στις εντολές του. Τον στέλνει κατευθείαν στα έγκατα της γης. Δεν είχε προβλέψει όμως ότι όσοι εξορίστηκαν εκεί, συσπειρώθηκαν και δημιούργησαν έναν πυρήνα αντίδρασης που άρχισε να δρα σταδιακά και να προξενεί ρήγματα στην επικράτεια του. Στην αρχή πραγματοποιούνται αιφνιδιαστικές επιθέσεις κι έπειτα πιο οργανωμένες, που στο σύνολό τους, αποδομούν σταδιακά την υπάρχουσα κατάσταση, με αποτέλεσμα τελικά, ο μάγος να στέκει ανήμπορος να δράσει μπροστά σε αυτό το απροσδιόριστο τέρας, όπως το ονομάζει.

### Sound Guerilla

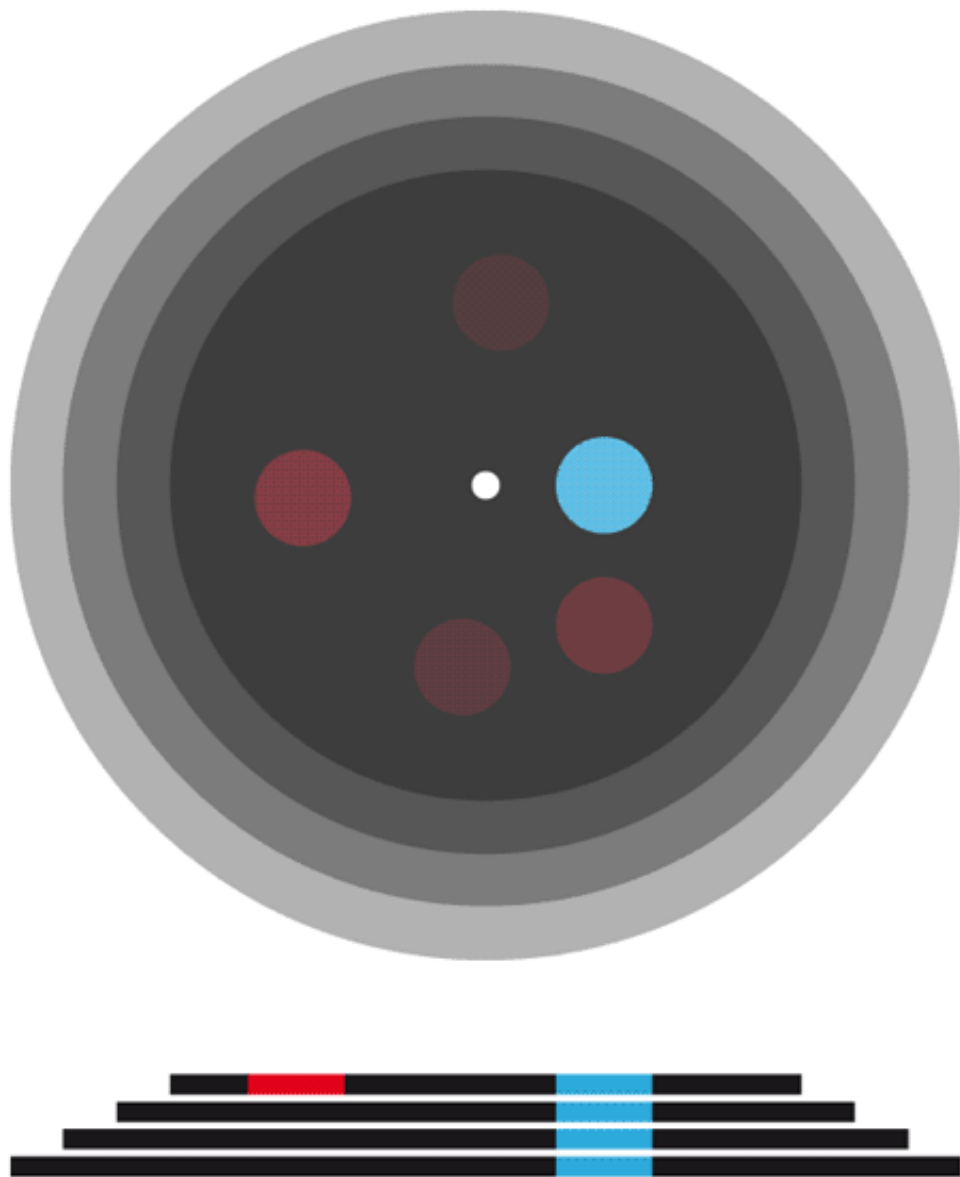
Ξεκινώντας από ένα ηχοτοπίο περιβάλλοντος πόλης, ηλεκτρονικοί ήχοι ενός συνθεσάιζερ αρχικά αντιγράφοντας την απώλεια ρυθμού εμφανίζονται σταδιακά, φέρνοντας τον ρυθμό στο προσκήνιο. Αφού πληθύνουν, υπερτερούν του “θορύβου”, βίαια επιβάλλοντάς του μια νέα ρυθμική αναπροσαρμογή. Αναδυόμενος μέσα από τους ήχους του περιβάλλοντος, ο τεχνητός ήχος, αρχίζει να μιμείται τον φυσικό. Κερδίζοντας χώρο, εγκαθιστά τους νέους κανόνες, αντικαθιστώντας πλήρως την ηχητική ατμόσφαιρα της πόλης. Τελικά αρχίζοντας να την κατακερματίζει σε επαναλαμβανόμενα δείγματα κατά τον τρόπο που ο ίδιος αναπαράγεται. Ο φυσικός ήχος, χρησιμοποιημένος κάτω από ένα νέο τεχνητό τρόπο για να παράγει ό,τι ο τεχνητός επιθυμεί. Ο συντεθημένος ανταρτοπόλεμος ολοκληρώνεται με την ολοένα και μεγαλύτερη ύπαρξη κατακερματισμένων θορύβων στο κομμάτι. Η πληθώρα αυτή, επηρεάζοντας σταδιακά τους τεχνητούς ήχους, σε μια ρυθμική αποσύνθεση, που υπό τους όρους του τεχνητού ήχου ονομάζεται χαώδης. Τελικά κάθε τεχνητός ήχος εξαφανίζεται, ο θόρυβος επιστρέφει στην απροσδιόριστη ρυθμική του διάσταση, όμως συνειδητοποιεί την τεχνητή ηχογραφημένη του ύπαρξη και τότε εξαφανίζεται σταδιακά δίνοντας χώρο στον ουσιαστικά φυσικό ήχο του περιβάλλοντος του ακροατή.



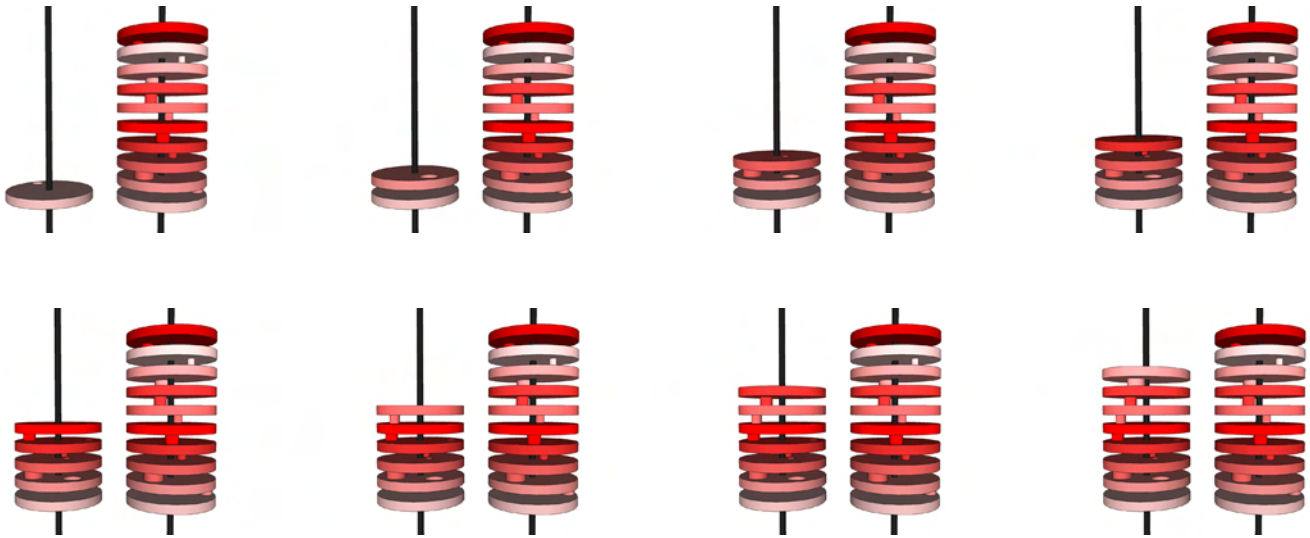


## Εννοιολογικά παιχνίδια

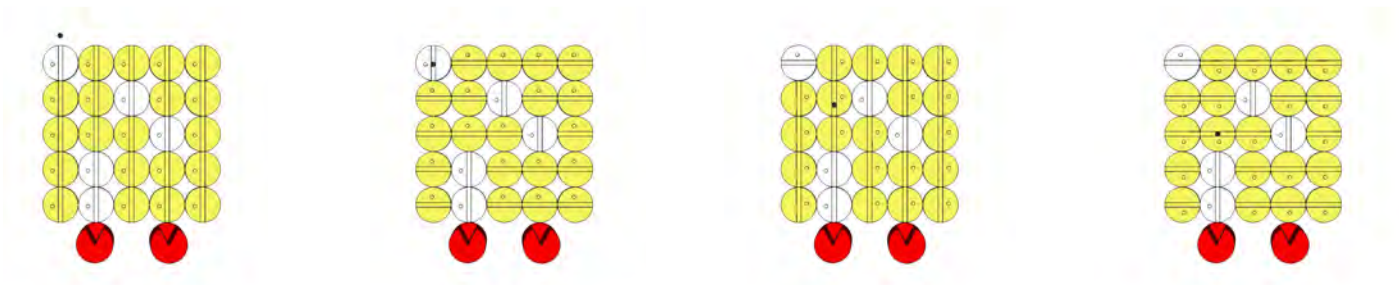




Παιχνίδι 2



Παιχνίδι 3



Ακολουθώντας τις προηγούμενες διαγραμματικές προσεγγίσεις, αποσαφηνίζονται οι εκάστοτε έννοιες–σκέψεις, και ταξινομούνται σε τρεις κατηγορίες. Η περιγραφή της υπάρχουσας δομής ανάμεσα στους ανθρώπους, το σύνολο χαρακτηριστικών που ορίζουν δομές διαφορετικές, περισσότερο ουτοπικές, ως μελλοντικές καταστάσεις και η ενδιάμεση συνθήκη που μπορεί να λειτουργήσει ως μηχανισμός απενεργοποίησης και αντικατάστασης του αρχικού συστήματος.

Υπό το πρίσμα της προσπάθειας να κοπεί μια ροή, να αποσυναρμολογηθεί η μηχανή, να απενεργοποιηθεί, εισάγεται και ο όρος του βραχυκυκλώματος, όπως ονομάζεται η αγώγιμη σύνδεση δύο ακροδεκτών μιας ηλεκτρικής συσκευής. Χαρακτηριστικό γνώρισμα ενός βραχυκυκλώματος είναι ότι τα δύο άκρα της συσκευής είναι ισοδυναμικά, δηλαδή το ηλεκτρικό δυναμικό έχει την ίδια τιμή και στα δύο άκρα. Αυτό σημαίνει ότι το κύκλωμα διατρέχεται σε λίγο χρόνο από υψηλής τάσης ηλεκτρικό ρεύμα με χαμηλή αντίσταση. Το βραχυκύκλωμα μπορεί να προκληθεί ελεγχόμενα ή τυχαία. Το ελεγχόμενο βραχυκύκλωμα απενεργοποιεί μια συσκευή. Επομένως αυτή είναι και η επιδιωκόμενη κατάσταση, κατά την οποία βραχυκυκλώνεται ο κοινωνικός μηχανισμός για να αντικατασταθεί από νέες δομές.

Αφού έχουν προσδιοριστεί περαιτέρω οι θεωρητικές προθέσεις –κριτικές– αναλύσεις και αφού έχουν τεθεί οι βάσεις μίας αρχικής μορφολογικής υπόστασης, δημιουργούνται αντίστοιχα διαγραμματικά παιχνίδια που εσωκλείουν τα παραπάνω και τα ενσωματώνουν στις κινήσεις και τους κανόνες τους, παράγοντας νέα αλληγορικά σχήματα και μηχανισμούς.

### **Παιχνίδι 1**

Ο παίκτης μπορεί να περιστρέψει τους κυκλικούς δίσκους που φέρουν ορισμένες εγκοπές. Στόχος είναι να κατορθώσει να σχηματίσει μια δίοδο με διαδοχικές τρύπες ανά επίπεδο, όπως στο βραχυκύκλωμα, που αποτελεί στην ουσία ένα μονοπάτι γρήγορης διέλευσης του ρεύματος ώστε να προκληθεί βλάβη στο σύστημα.

### **Παιχνίδι 2**

Οι δίσκοι που έχουν κοινό άξονα, περιστρέφονται γύρω από αυτόν και ο παίκτης πρέπει να ενώσει τα κυλινδρικά στοιχεία που εξέρχουν από τον καθένα στην αντίστοιχη υποδοχή του επόμενου δίσκου, ώστε να τα μπλοκάρει εμποδίζοντας την περιστροφική τους κίνηση.

### **Παιχνίδι 3**

Υπάρχουν δύο ειδών περιστρεφόμενοι δίσκοι: εκείνοι που κινούνται από τον παίκτη και εκείνοι που περιστρέφονται ανεξάρτητα. Πάνω στους δίσκους υπάρχει μια ράγα που αποτελεί ένα κομμάτι διαδρομής. Στο πάνω αριστερά σημείο εισέρχεται μια μπίλια. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να περιστρέψει ο παίκτης με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τους δίσκους, λαμβάνοντας υπόψιν και εκείνους που περιστρέφονται ανεξάρτητα και να κατευθύνει τη μπίλια μέσα από τις διαδρομές, σε μια από τις κόκκινες υποδοχές στο κάτω μέρος. Με αυτό τον τρόπο την αποδεσμεύει, καθοδηγώντας την κατάλληλα ώστε να την απελευθερώσει από αυτή την επαναλαμβανόμενη διαδικασία περιστροφής. Βέβαια το εργαλείο του ίδιου είναι αυτή η ίδια η περιστροφή.

### **Παιχνίδι 4**

Ένα δίκτυο εξαγώνων, κινούνται πλευρικά μεταξύ τους, σε τρεις κατευθύνσεις, αντικατοπτρίζοντας τις τριών ειδών κινήσεις των τεκτονικών πλακών. Στο κέντρο του συνόλου βρίσκεται ένα μασούρι με κλωστή, το οποίο πρέπει να ξετυλιχτεί για να βρεθεί εκτός των πλακιδίων και να λήξει το παιχνίδι. Τα κενά που δημιουργούν τα πλακίδια λειτουργούν ως υποδοχές της άκρης της κλωστής, η οποία κινείται με τον τρόπο αυτό.

Σε αυτό το σημείο, και έπειτα από την παρατήρηση της ουσιαστικότερης αξιοποίησης της μορφής του εξαγώνου, η ανάγκη διατήρησης ενός ενιαίου σχήματος–μονάδας σε κάθε παιχνίδι, ώστε να αφομοιώνονται από αυτό σιγά σιγά όλα τα χαρακτηριστικά, οδηγεί στην επικράτησή του.

## Εξάγωνο

Συχνά συναντάμε στη φύση τη χρυσή αναλογία. Τα φύλλα, τα πέταλα και οι σπόροι των φυτών οργανώνονται ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο μοτίβο γιατί έτσι, καθώς αναπτύσσονται, φαίνεται ότι αξιοποιούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο τον διαθέσιμο χώρο. Αν κατανείμουμε τα φύλλα στο μίσχο σύμφωνα με το χρυσό αριθμό, όλα θα επωφελούνται στο μέγιστο βαθμό από το φως του ήλιου, χωρίς να κρύβει το ένα το άλλο. Επίσης, τα λουλούδια, χάρη στη χρυσή αναλογία και τον αριθμό φ, προσελκύουν καλύτερα τα έντομα και έτσι μεταφέρουν τη γύρη από άνθος σε άνθος για τη γονιμοποίηση και προς ίδιον όφελος των εντόμων. Εξαγωνικό σχήμα έχουν επίσης, ο σχηματισμός νεφών στη βόρεια πολική περιοχή του πλανήτη Κρόνου, η μικρογραφία μιας νιφάδας χιονιού, η κερήθρα από κυψέλη μελισσών, τα σχήματα στο κέλυφος μιας χελώνας, οι φυσικά σχηματισμένες στήλες βασάλτη στην Ιρλανδία κ.α. Οι πιο πάνω μαθηματικές “εφαρμογές” για τον έμβιο κόσμο, σηματοδοτούν καλύτερη διάταξη και δομή, εξοικονόμηση φυσικών πόρων και ενέργειας.

Το κανονικό εξάγωνο έχει όλες τις πλευρές του ίσες και όλες τις εσωτερικές γωνίες του ίσες με  $120^\circ$ . Οι μακρύτερες διαγώνιοι ενός κανονικού εξαγώνου που ενώνουν διαμετρικά αντίθετες κορυφές, έχουν μήκος διπλάσιο από αυτό της κάθε πλευράς του. Από το δεδομένο αυτό έπεται ότι ένα τρίγωνο με τη μία κορυφή του στο κέντρο κανονικού εξαγώνου και τη μία πλευρά του κοινή με μία πλευρά του εξαγώνου είναι ισόπλευρο τρίγωνο και ότι το κανονικό εξάγωνο μπορεί να διαμερισθεί σε 6 ισόπλευρα τρίγωνα. Όπως συμβαίνει και με τα τετράγωνα και τα ισόπλευρα τρίγωνα, τα κανονικά εξάγωνα συναρμόζονται απολύτως, χωρίς κενά μεταξύ τους, ώστε να “πλακοστρώνουν” το επίπεδο. Για τον ίδιο λόγο, οι μέλισσες κατασκευάζουν τα κελιά στις κερήθρες τους σε σχήμα κανονικών εξαγωνικών πρισμάτων ώστε να χρησιμοποιείται αποδοτικότερα ο διαθέσιμος χώρος και τα υλικά κατασκευής. Αν οι μέλισσες έφτιαχναν μεμονωμένα κελιά, το ιδανικότερο σχήμα θα ήταν ο κύλινδρος, γιατί με την ίδια ποσότητα κεριού θα εξοικονομούσαν περισσότερο χώρο. Όμως, κάθε κυψέλη αποτελείται από πολυάριθμα κελιά, τα οποία βρίσκονται το ένα δίπλα στο άλλο. Αν τα κελιά ήταν κυκλικά στο σημείο όπου οι κύλινδροι δε θα εφάπτονταν θα έμενε ανεκμετάλλετος χώρος. Εξάλλου, από όλα τα γεωμετρικά σχήματα που έχουν ίση περίμετρο, το μικρότερο όγκο κατά σειρά καταλαμβάνει ο κύκλος, ενώ ακολουθούν τα πολύγωνα με το μικρότερο αριθμό πλευρών.

Το εξάγωνο είναι η χρυσή τομή για τις μέλισσες, καθώς τα εξάγωνα κελιά έχουν μικρότερη περίμετρο και άρα για την κατασκευή της απαιτείται μικρότερη ποσότητα πρώτης ύλης (κερί), αφού οι πλευρές κάθε κελιού είναι κοινές και για το γειτονικό τους. Επιπλέον, το εξάγωνο καταλαμβάνει το μικρότερο δυνατό όγκο σε σχέση με άλλα πολύγωνα με περισσότερες γωνίες, γιατί έχει άριστη αναλογία μεταξύ περιμέτρου και επιφανείας, ενώ διαθέτει και την πιο καλή προσομοίωση του κύκλου λόγω του ότι οι γωνίες του είναι αμβλείες σε σχέση με σχήματα με μικρότερο αριθμό πλευρών όπως το τετράγωνο ή το τρίγωνο. Συνοψίζοντας, το εξαγωνικό σχήμα κελιών της κερήθρας αξιοποιεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο το διαθέσιμο χώρο, από την άποψη της οικονομίας υλικού, της χωρητικότητας και της σταθερότητας. Το εξάγωνο είναι ένα σχήμα που εξυπηρετεί την τέλεια συναρμογή μεταξύ των μονάδων, αφού οι αρμοί που σχηματίζει δεν είναι συνεχείς, οπότε συγκροτούν καλύτερα το σύνολό τους. Επίσης, ενώ αποτελεί ταυτόχρονα από μόνο του ολοκληρωμένο σχήμα, όταν αναπαράγεται, δεν ολοκληρώνεται ποτέ μονίμως αναμένοντας να παραλάβει τα όμοιά του και να αναπτυχθεί σε δίκτυο.

## Παιχνίδι 5,6

Αντίστοιχα με το παιχνίδι 4, σχηματίζεται στο κέντρο ένα δίκτυο εξαγώνων ενώ γύρω του υπάρχουν δίσκοι-νησιά που περιστρέφονται. Σκοπός είναι, τα εξάγωνα να μετακινηθούν κατά συστάδες, βρισκόμενα την κατάλληλη στιγμή στην κατάλληλη θέση ώστε να ακινητοποιήσει τους δίσκους. Το δίκτυο των εξαγώνων, χωρίς να σπάσει τη συνοχή του, καταφέρνει να “βραχυκυκλώσει” κινητούς (όπως ένα ρολόι) περιστρεφόμενους μηχανισμούς.

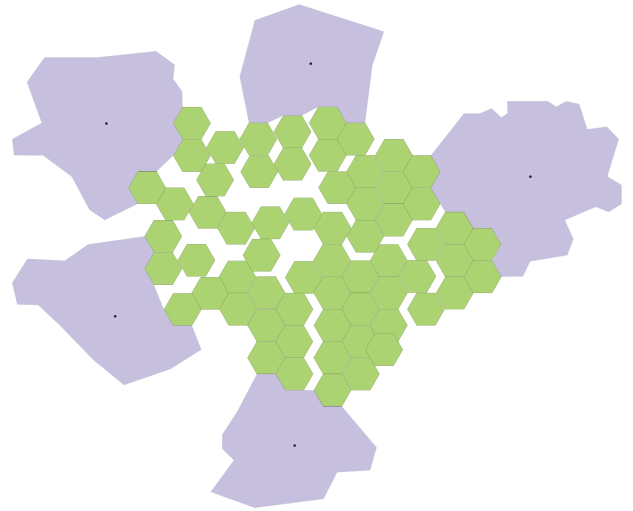
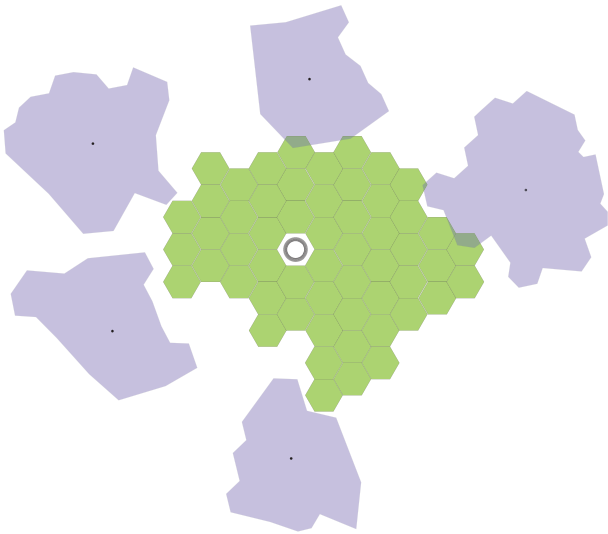
## Παιχνίδι 7

Μία πυραμίδα σχηματιζόμενη από πρίσματα που φέρουν σε κάποιες πλευρές τους τρύπες, δημιουργώντας έτσι διαδρομές, αποτελεί την πλατφόρμα αυτού του παιχνιδιού. Σκοπός είναι να περάσει μία μπίλια από το ανώτερο πρίσμα, μέσα από συγκεκριμένα άλλα, ώστε να καταφέρει να βγει από τα πρίσματα-ηφαίστεια και να μην αποκλειστεί στα υπόλοιπα. Η υπερσχόουσα εικόνα αυτή της πυραμίδας χρησιμοποιείται διηγούμενη μια κατάσταση που λειτουργεί ως χώρος εγκλωβισμού, μέσα από τον οποίο μπορεί με τις κατάλληλες διεργασίες να δημιουργηθεί ένας κρατήρας και να εκραγεί.

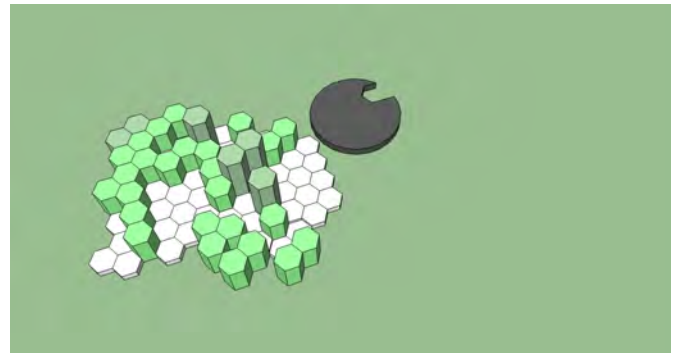
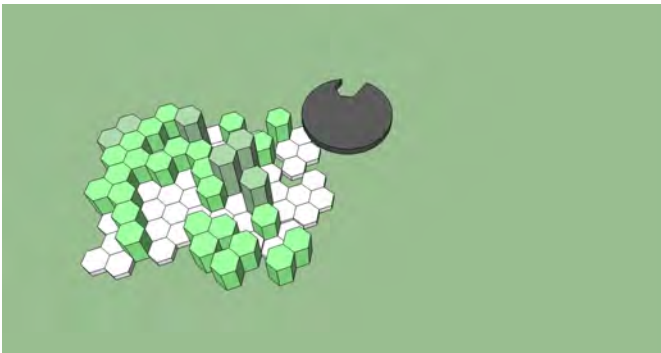
## Παιχνίδι 8

Εξαγωνικά πλακίδια φέρουν στις πλευρές του μαγνήτες και στην ανώτερη επιφάνειά τους, δύο ειδών διαδρομές. Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες, που προσπαθούν ο καθένας να δημιουργήσει την μακρύτερη διαδρομή, με εμπόδια τις έλξεις ή απωθήσεις των μαγνητών. Εναλλακτικά, τα πλακίδια φέρουν μονοχρωματικές διαδρομές, και το παιχνίδι προορίζεται για έναν παίκτη.

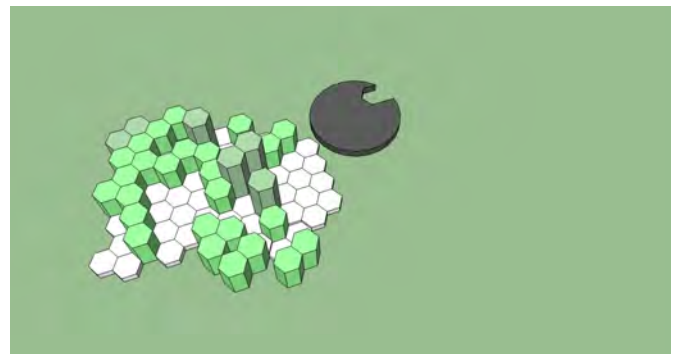
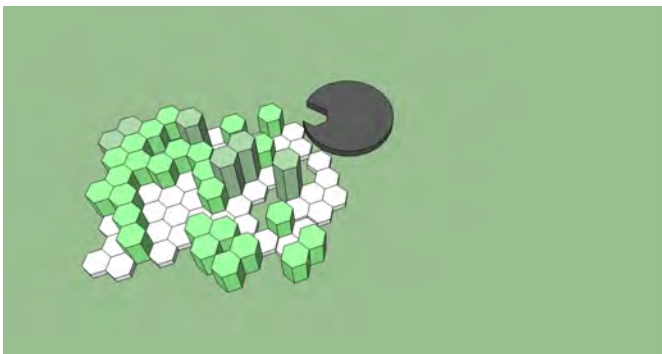
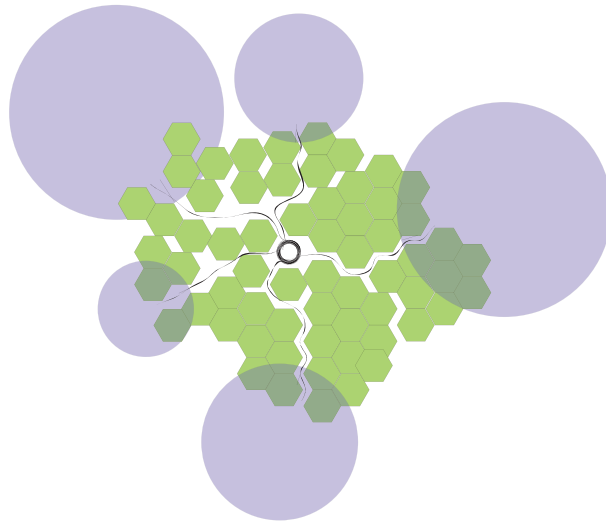
Παιχνίδι 4

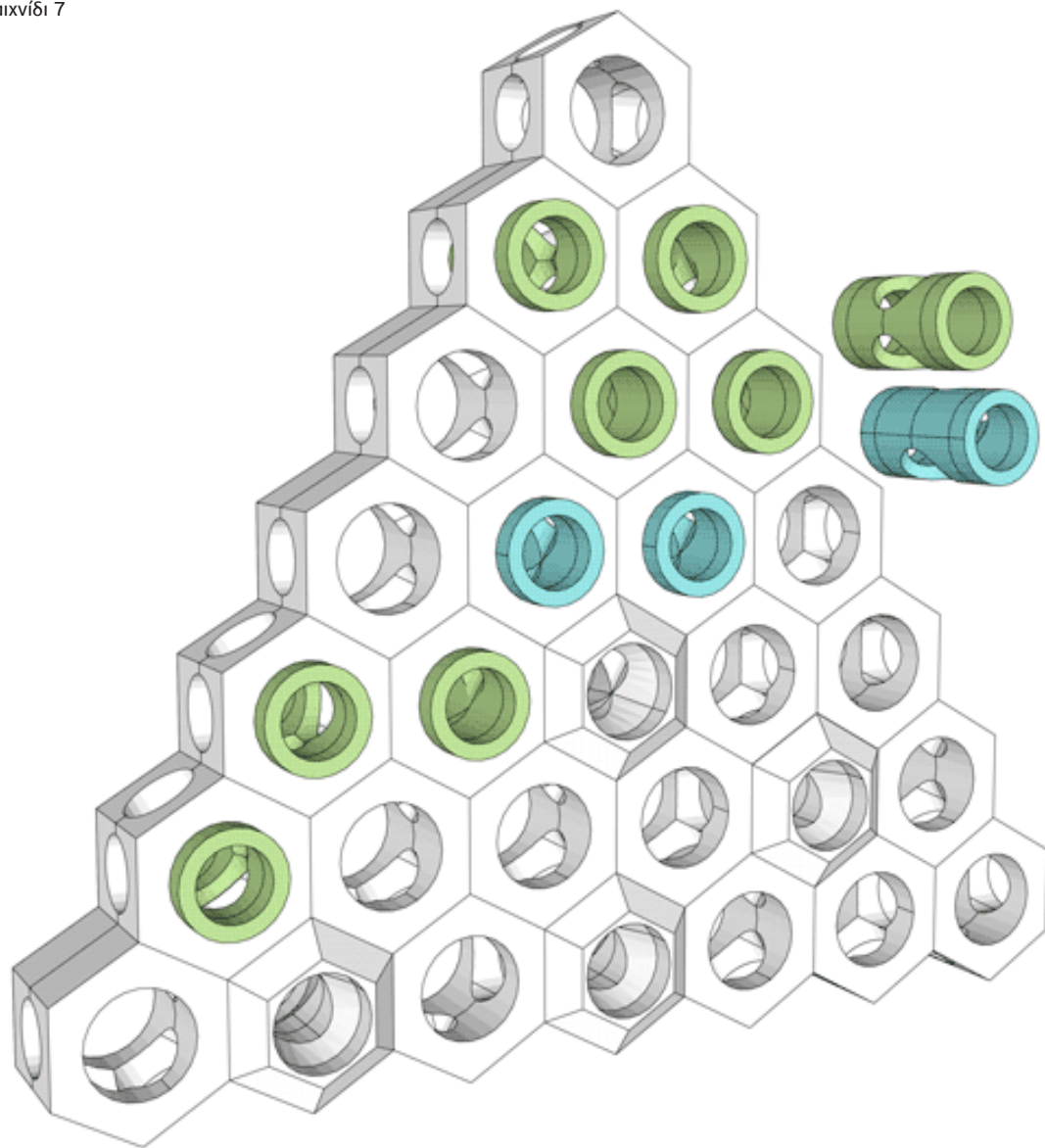


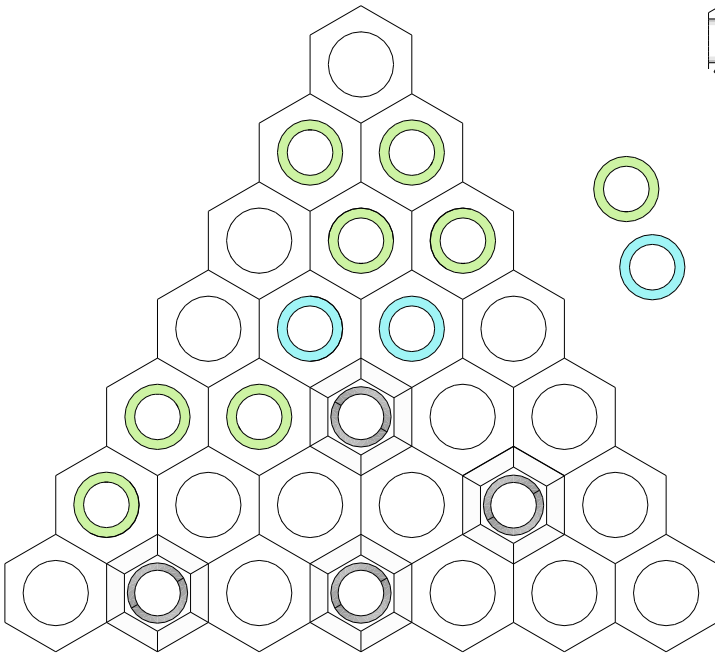
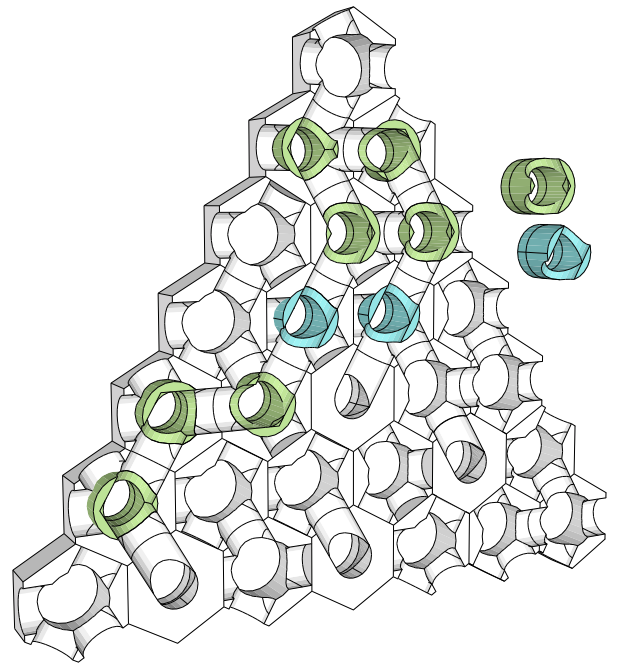
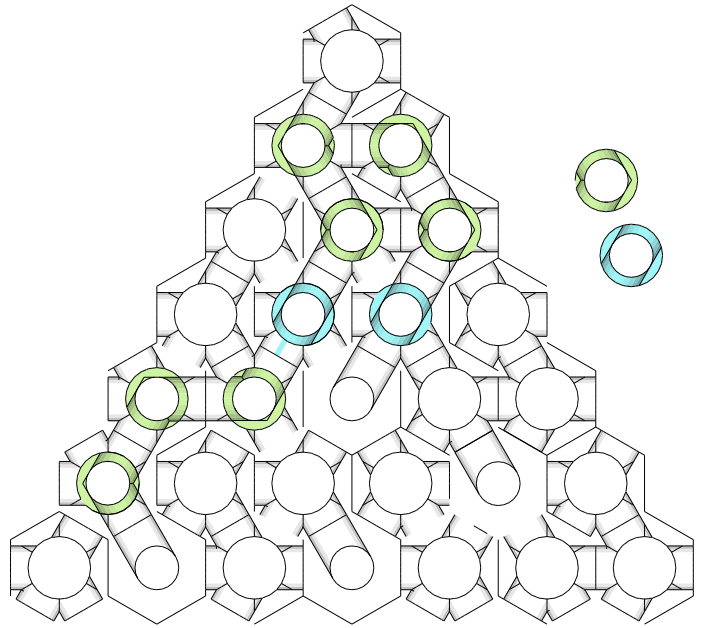
Παιχνίδι 5

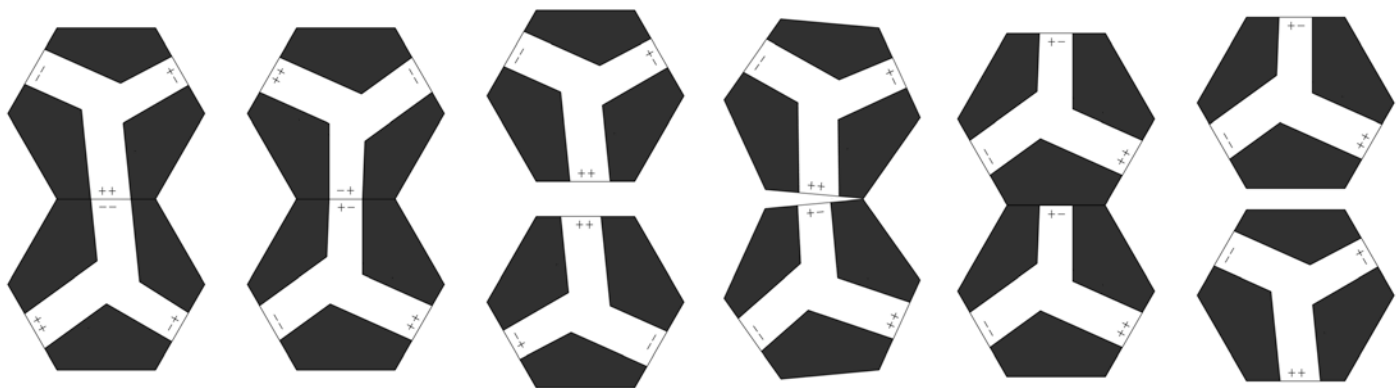
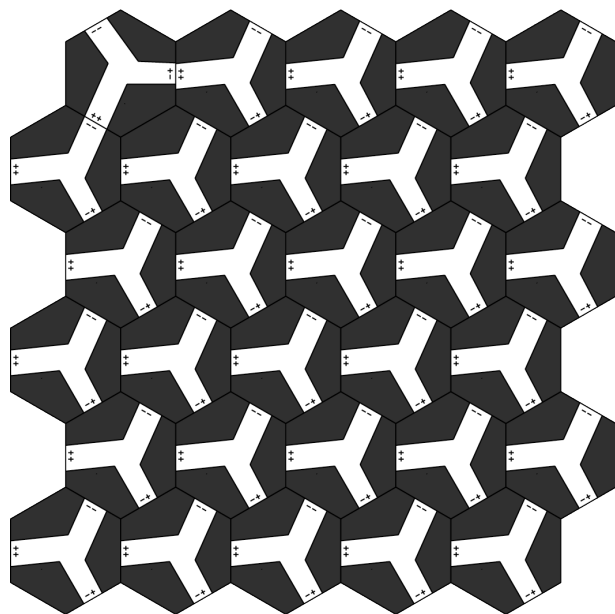
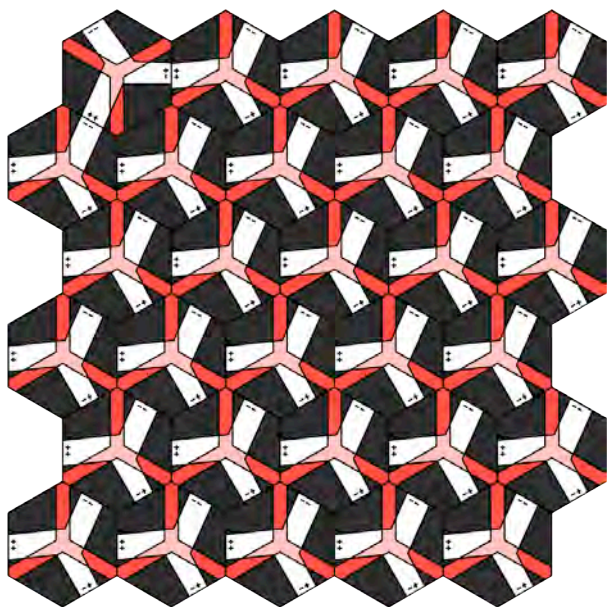


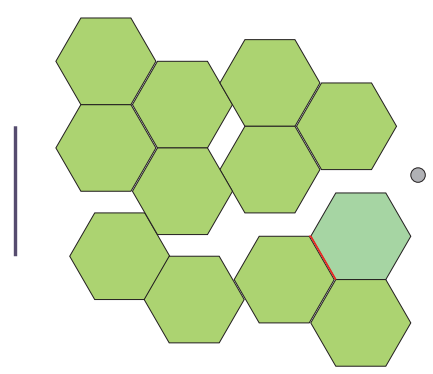
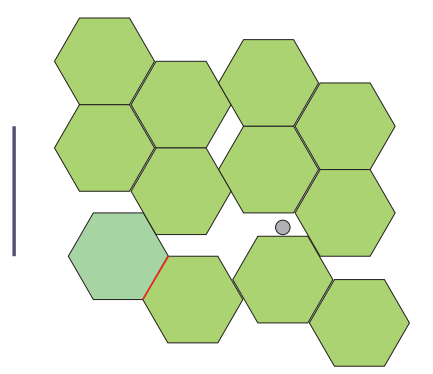
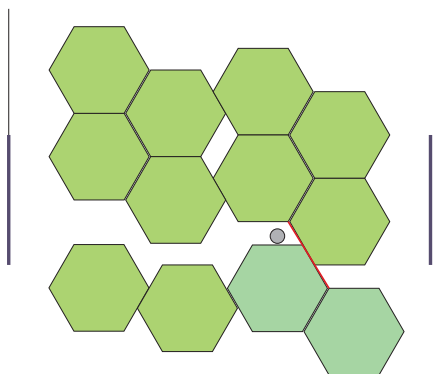
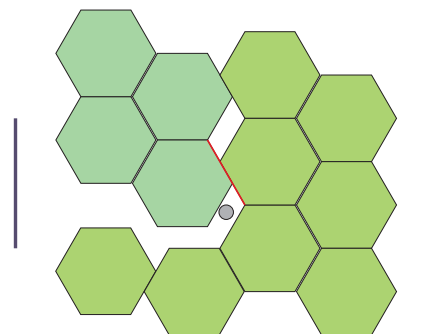
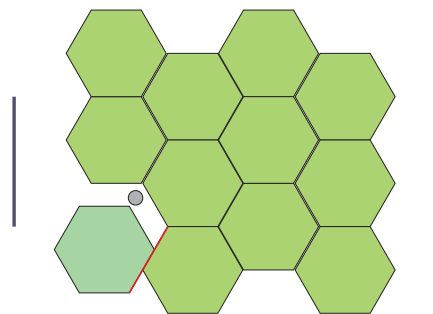
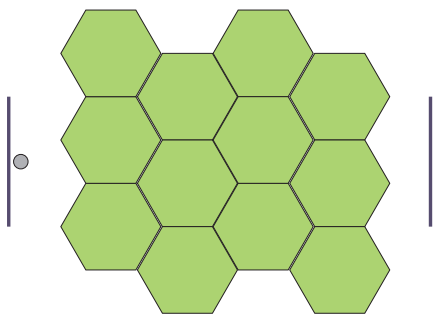












### **Παιχνίδι 9**

Εξαγωνικά πλακίδια κινούμενα πλευρικά, δημιουργούν κενά ανάμεσά τους ώστε να περάσει ένα πιόνι από την μία πλευρά του συνόλου τους, στην άλλη. Το ζήτημα είναι να διατηρείται μόνο ένα “νησί” εξαγώνων, άρα η διαδρομή του πιονιού δεν μπορεί να είναι ενιαία, παρά θραυσματικά δημιουργούμενη.

### **Παιχνίδι 10**

Σύνολο εξαγωνικών πλακιδίων, (Πράσινα Α), που φέρουν μαγνήτες στην επιφάνειά τους, περιτριγυρίζονται από εξαγωνικά πρίσματα (Πράσινα Σ) και σε ανώτερο επίπεδο, (στο ύψος των πρισμάτων) τοποθετημένες ράγες, αποτελούν διαδρομές άλλων πλακιδίων (Μωβ) που φέρουν μαγνήτες στην κατώτερη επιφάνεια, ώστε να προσελκύουν τα πλακίδια του κατώτερου επιπέδου. Τα Μωβ κινούνται συνεχώς, και κάθε Πράσινο Α που εγκλωβίζουν το ενσωματώνουν στην ράγα τους. Σκοπός είναι οι Πράσινοι Σ να μετατοπιστούν καταλλήλως ώστε να εμποδίσουν τους Μωβ εκτός του συνόλου των Πράσινων Α, Κόβωντάς τους τις πορείες.

### **Παιχνίδι 11**

Εξάγωνα πλακίδια με διαδρομές να διατρέχουν τις μεσοκαθέτους των πλευρών τους. Στα κέντρα κάθε πλακιδίου υπάρχουν τοποθετημένα κίτρινα πιόνια. Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες, που παίρνουν τα μπλε και τα μωβ πιόνια αντίστοιχα. Σκοπός είναι να αντικαταστήσουν τα κίτρινα πιόνια με όσο περισσότερα πιόνια του χρώματός τους μπορούν. Όταν σε όλες τις διαδρομές ενός εξαγώνου τοποθετηθούν μωβ τοιχεία, το κίτρινο πιόνι εγκλωβίζεται και αντικαθίσταται από μωβ. Όταν ένα εξάγωνο καταφέρει και απομακρυνθεί από όλα τα υπόλοιπα και περιτριγυριστεί από κενό, τότε το κίτρινο πιόνι αντικαθίσταται από μπλε. Κάθε παίκτης έχει από μία κίνηση κάθε φορά, είτε τοποθέτηση τοιχείου, είτε πλευρική μετακίνηση εξαγώνου (κατά μία πλευρά), είτε αντικατάσταση πιονιού.

Ο προσηλυτισμός εμφανίζεται ως κεντρική εικόνα στο παιχνίδι με αποτέλεσμα τον εγκλωβισμό και την επιστράτευση πιονιών. Ως απάντηση έρχεται και πάλι με την μορφή βραχυκυκλώματος η στρατηγική αλληλουχία κινήσεων, ώστε να παρεμποδιστεί η αρχική καθοδήγηση.

### **Παιχνίδι 12**

Εξαγωνικά πρίσματα, με κατάλληλες συνδέσεις μεταξύ τους, ακολουθούν το ένα το άλλο, σε κατακόρυφη πορεία. Όταν κάποιο υπερυψωθεί, τραβάει και όλα τα υπόλοιπα δημιουργώντας μία πυραμίδα. Το παιχνίδι ξεκινάει σε μορφή πυραμίδας και ο παίκτης ρίχνοντας αντικείμενα πάνω από τα πρίσματα προσπαθεί να την ισοπεδώσει.

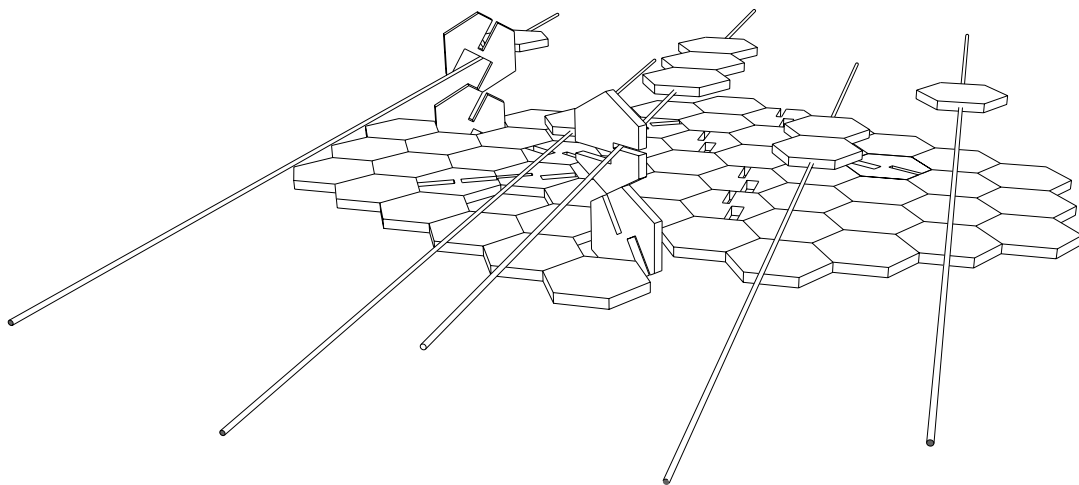
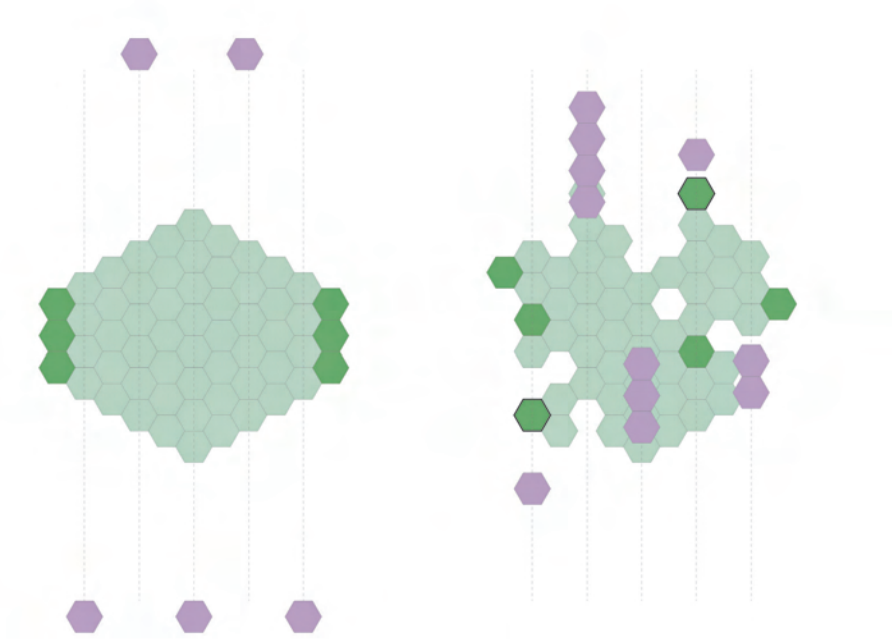
Η μορφή της ιεραρχίας εμφανίζεται και εδώ με το σχημα της πυραμίδας και σε συνάρτηση με μια διαδικασία επικράτησης-χειραγώγησης.

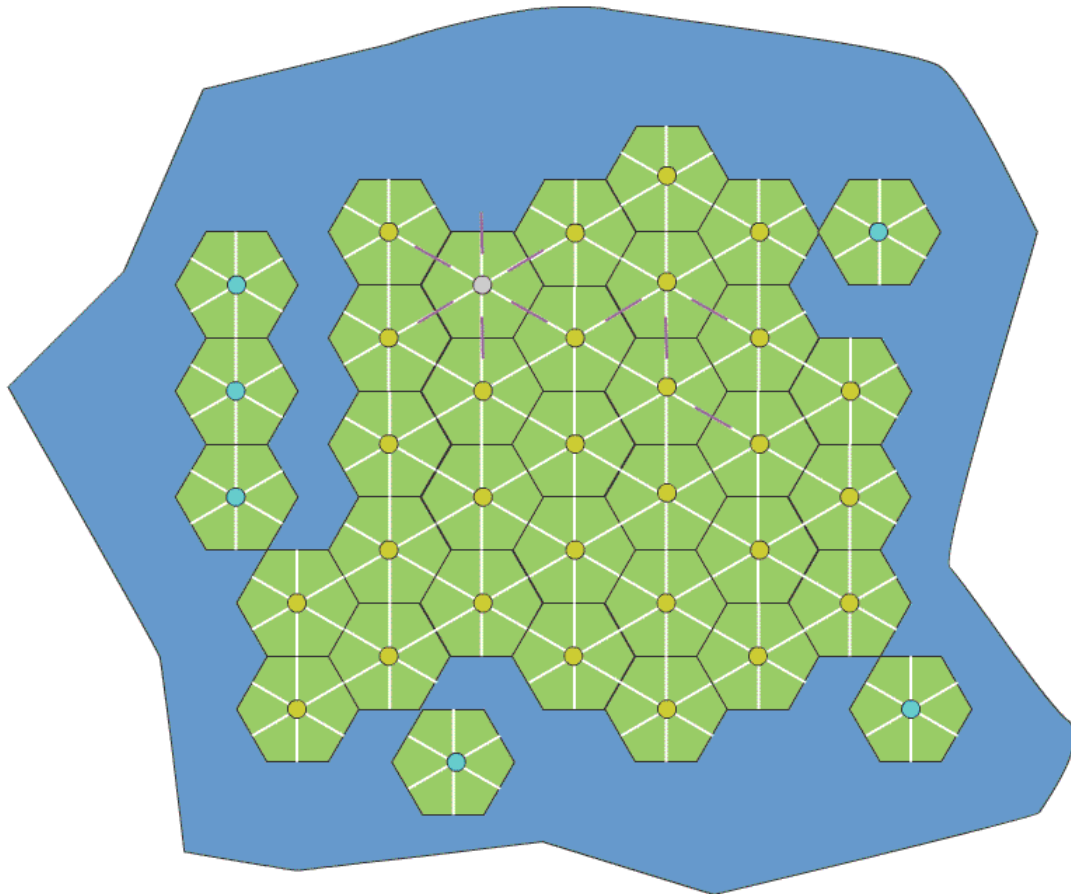
### **Παιχνίδι 13**

Εξαγωνικά πλακίδια δημιουργούν αρχικά έναν τοίχο τοποθετημένα κατάλληλα. Τα πλακίδια έχοντας τη δυνατότητα να περιστρέφονται υπό συγκεκριμένους άξονες, μπορούν να διασπούν την εξαγωνική τους μορφή και μεταμορφώνονται έτσι σε νέα σχήματα. Η σταδιακή αποσύνθεση του τοίχου σε περισσότερο ρευστούς και δαιδαλώδεις σχηματισμούς προσφέρει την εικόνα της αναδιαμόρφωσης συμπαγών, οχυρωματικών δομών σε ανοικτές σχέσεις δικτύων σε τρεις διαστάσεις.

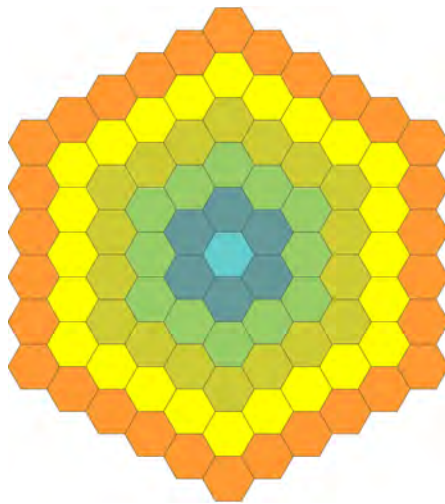
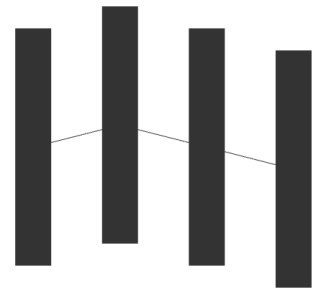
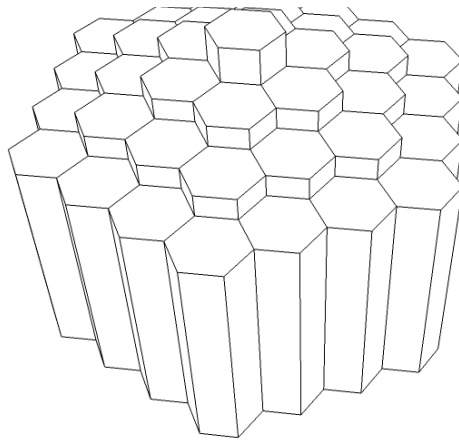
### **Παιχνίδι 14**

Δημιουργία διαδρομών όπως και στο παιχνίδι 8. Αυτή τη φορά τα πλακίδια φέρουν στις δύο πλευρές τους διαδρομές και είναι περασμένα από ράγες, ώστε να μπορούν να περιστρέφονται επιτόπια. Το παιχνίδι παίζεται από δύο παίκτες και πάλι, προσπαθώντας ο καθένας να δημιουργήσει την μεγαλύτερη διαδρομή.



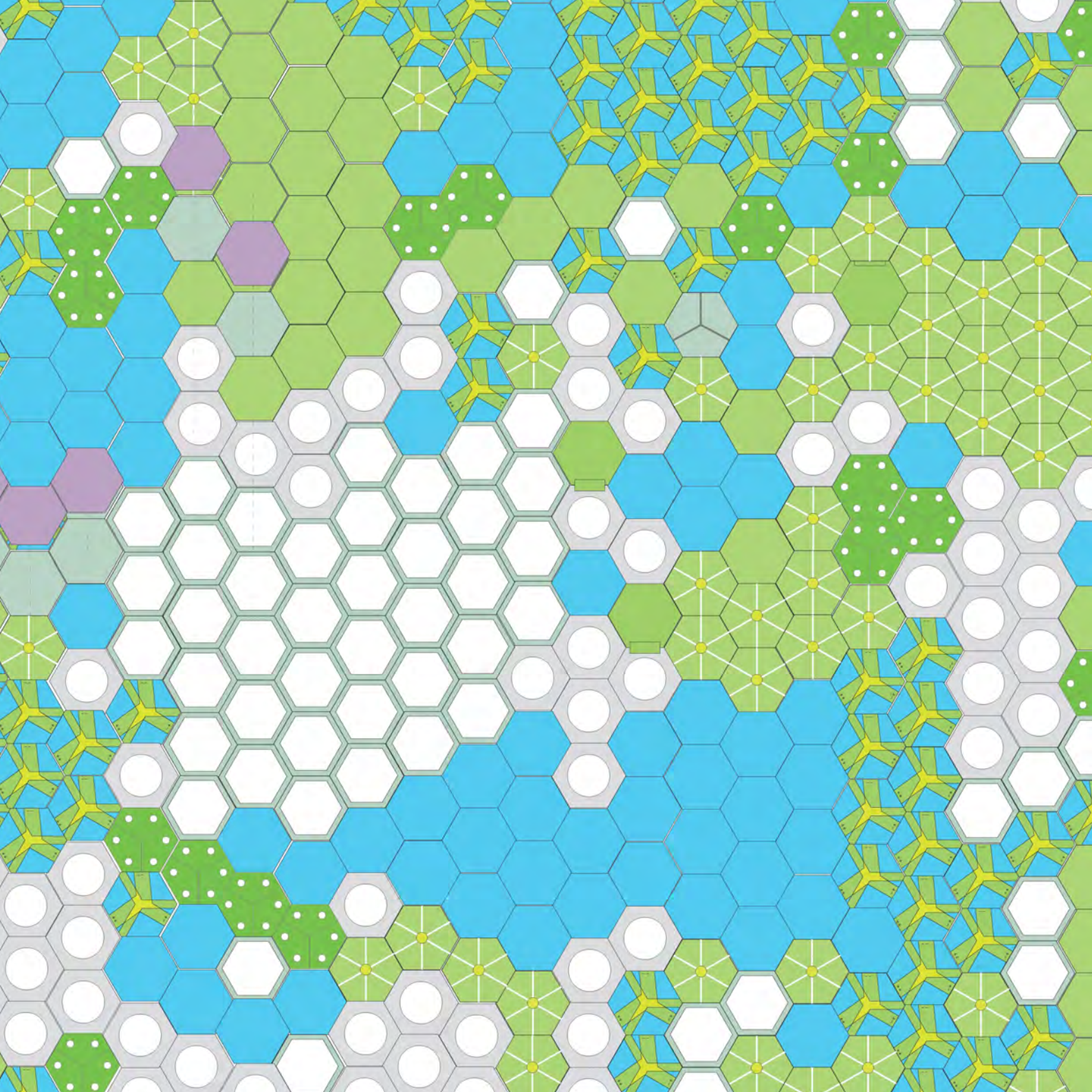


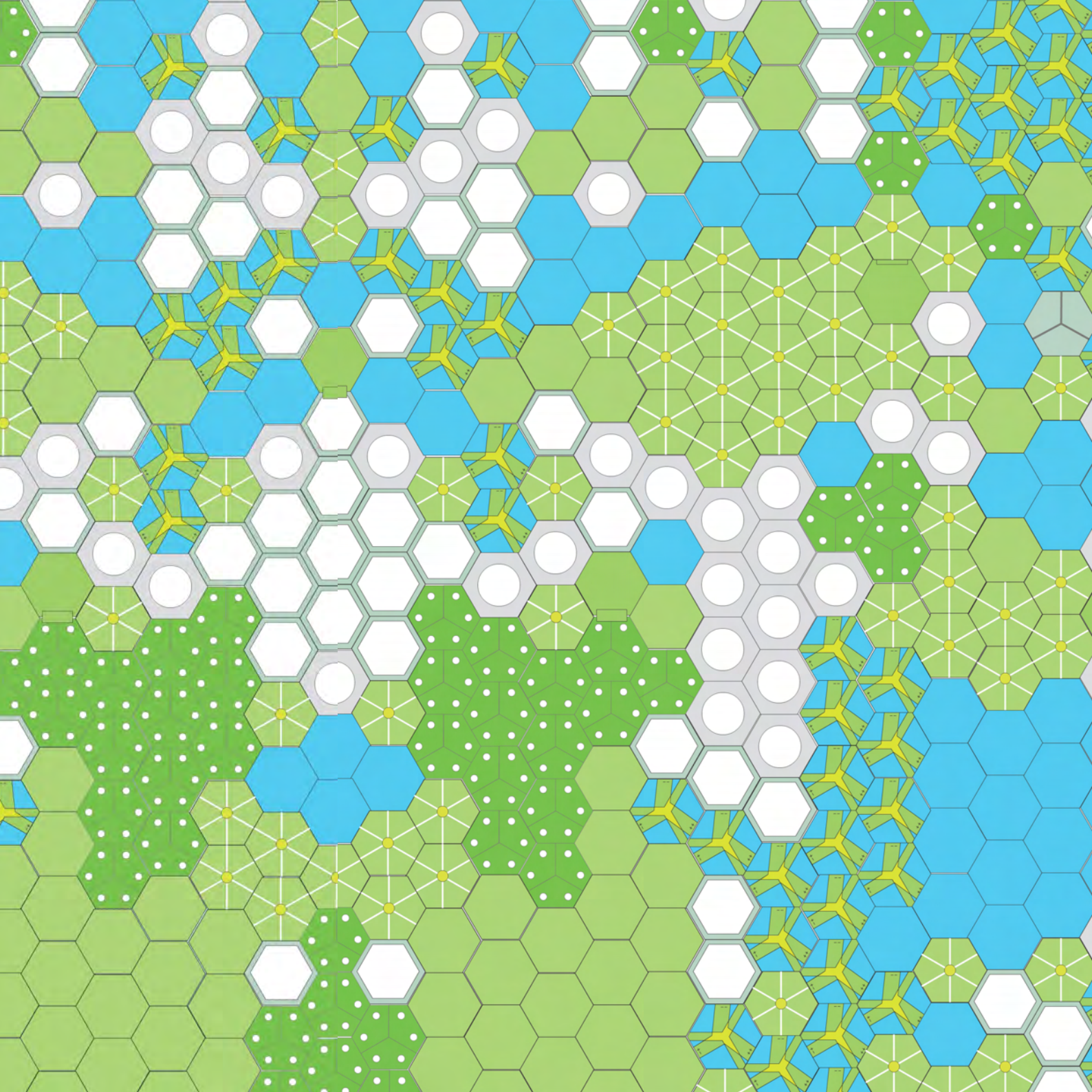










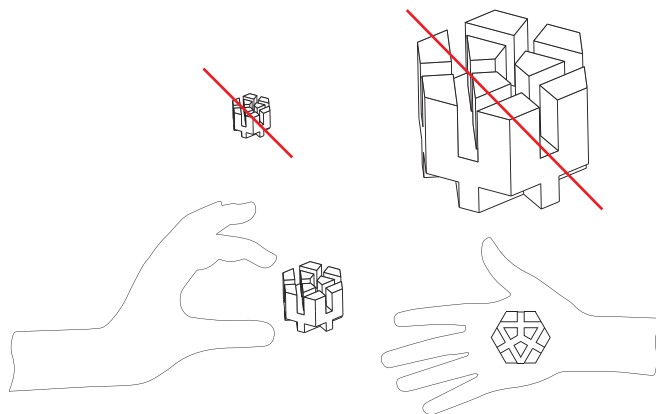


Ότι, στη γλώσσα των Igbo, μιας φυλής της Νιγηρίας με πολιτικά ανεξάρτητες κοινότητες και απουσία συγκεντρωτικής εξουσίας, σημαίνει ταυτόχρονα:

ένα  
ενότητα  
ομάδα  
μέλος  
κοινωνία  
άτομο  
μονάδα

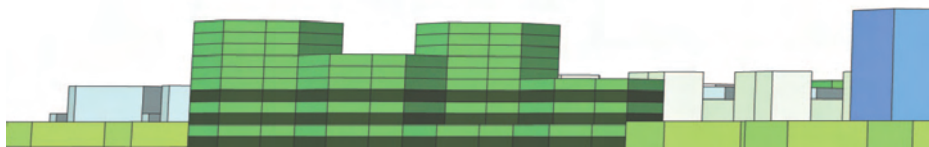
Η συγχώνευση των παραπάνω διαγραμμάτων, ιστοριών και επιμέρους παιχνιδιών προετοιμάζει το έδαφος για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού, σχηματίζοντας έναν χάρτη διαφορετικών ποιτήτων, σαν ένα τεράστιο εννοιολογικό μωσαϊκό του οποίου οι πολυποικίλες ψηφίδες έπρεπε να συμπυκνωθούν και να αλληλοσυσχετιστούν.

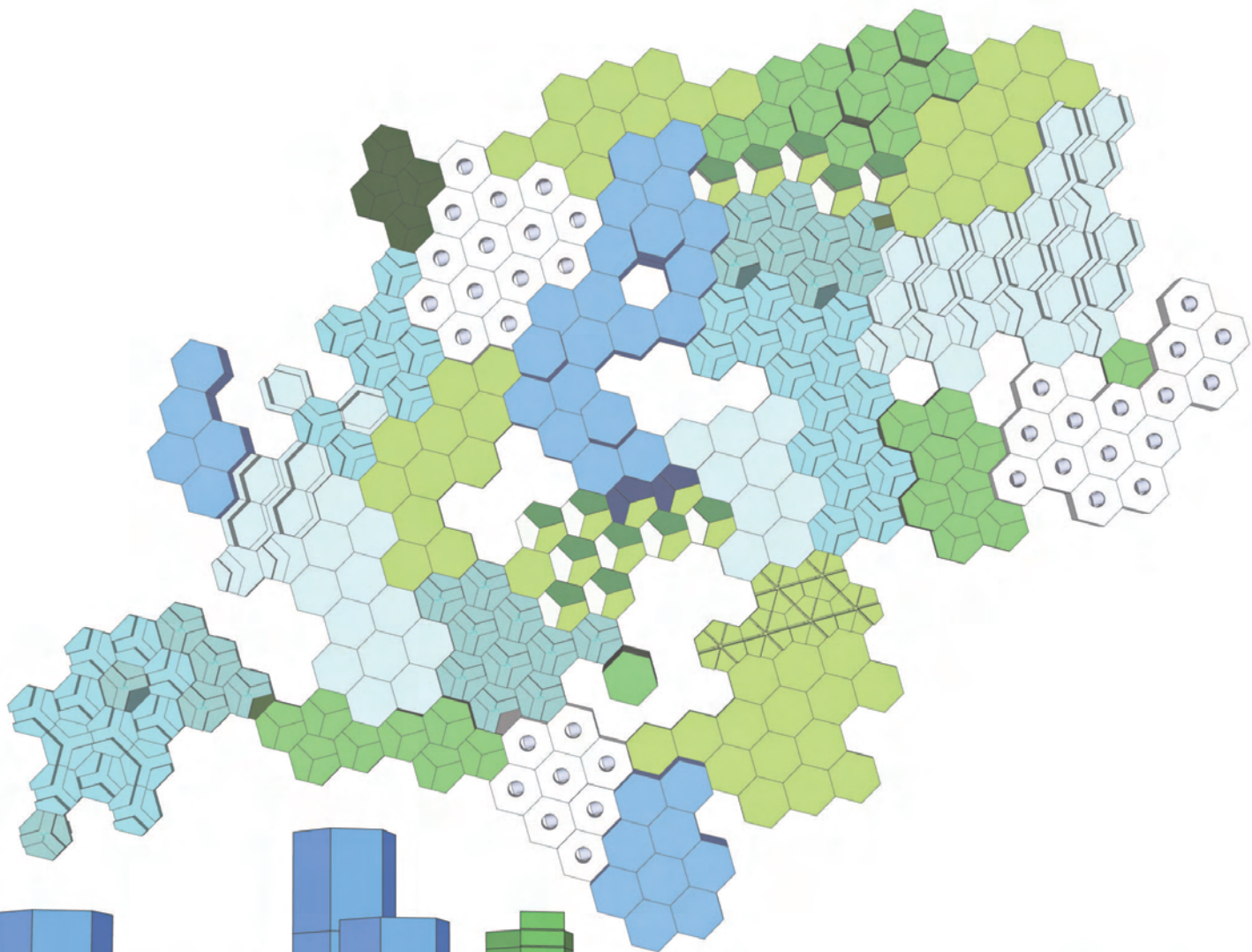
Συνδέοντας όλα τα παιχνίδια σε ένα ενιαίο σύνολο, με κάθε ένα να αποτελεί την κοινωνία των μονάδων του, έναν κόσμο που λειτουργεί κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες ανάλογα με τις έννοιες που φέρει και τη σχέση του με τους εκάστοτε γειτονικούς, δημιουργείται ένα μοτίβο που συμπυκνώνει κάθε συστατικό των τριών ταξινομήσεων που προέκυψαν νωρίτερα. Μέχρι στιγμής κάθε παιχνίδι υπολογισμένο στα δικά του όρια, μηχανικά και χωρικά δεν καθίσταται αναγκαστικά ικανό να συνδιαστεί μαζί με κάποιο από τα υπόλοιπα, παράγοντας από κοινού νέες μορφές και κόσμους, ένα νέο παιχνίδι. Με σκοπό λοιπόν αυτή την νέα συνδιαμόρφωση όλων των προηγούμενων και την εξυπηρέτηση της επικοινωνίας όλων των μονάδων με όλες, κάθε παιχνίδι αναδιοργανώνεται ως προς τη μορφή των μονάδων του, για να επιτευχθεί μία εν δυνάμει μορφολογική συνοχή μεταξύ όλων αυτών.

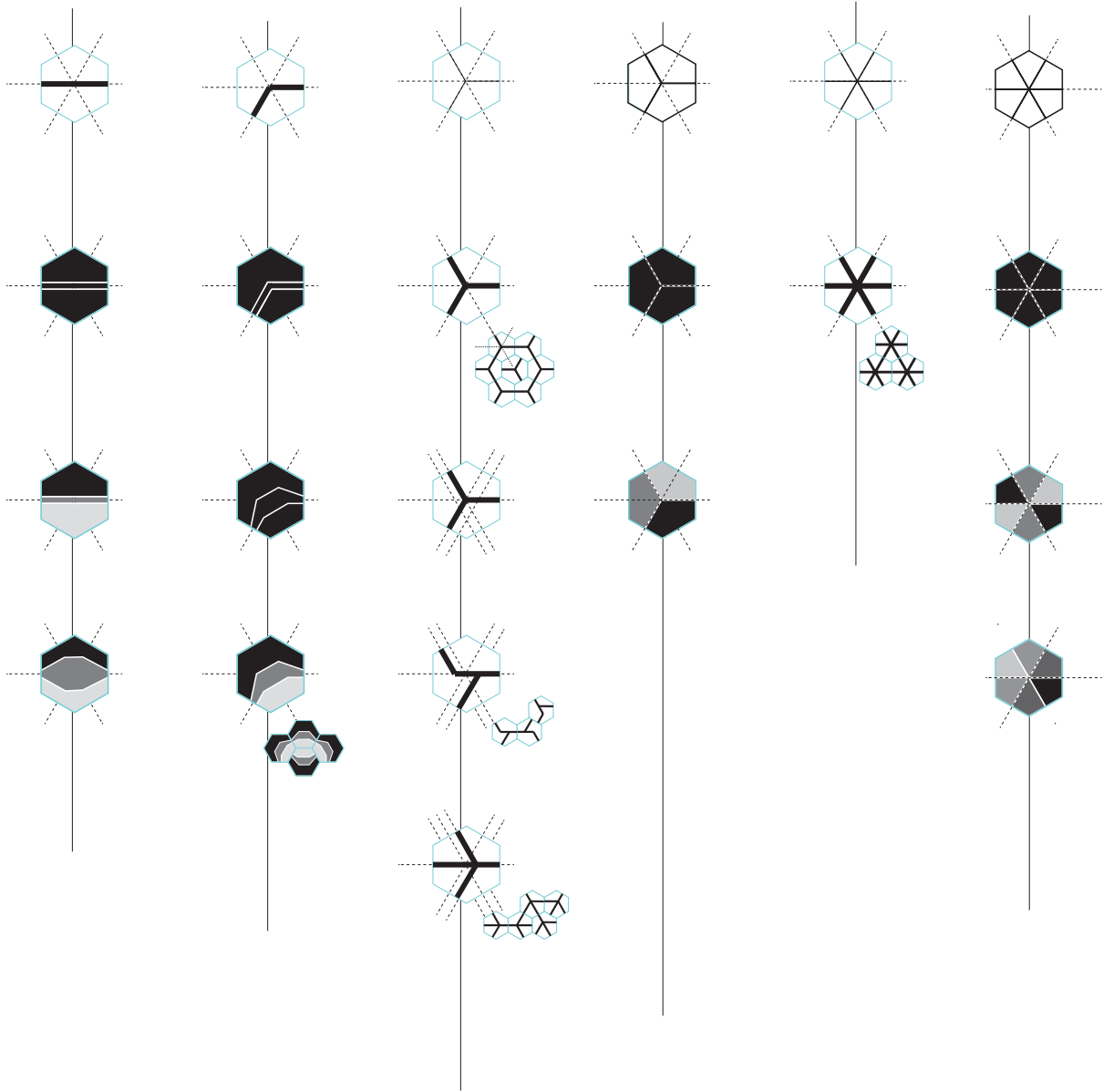
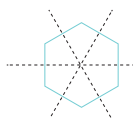


Έχοντας προσδιορίσει τα συστατικά που θα απαρτίζουν την τελική μορφή του παιχνιδιού, τα εξάγωνα πρίσματα και διατηρώντας ένα μέγεθος ώστε να είναι ευκολότερα διαχειρίσιμη κάθε μονάδα (μικρότερη ή μεγαλύτερη από μία παλάμη) και να μην κάνει τον συμβολισμό της (μεγάλη κλίμακα), πειραματιζόμαστε με τους σχηματισμούς και τα μεγέθη της εκάστοτε μορφής.

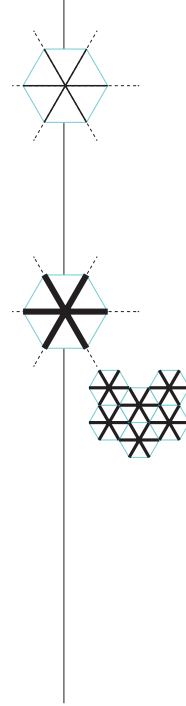
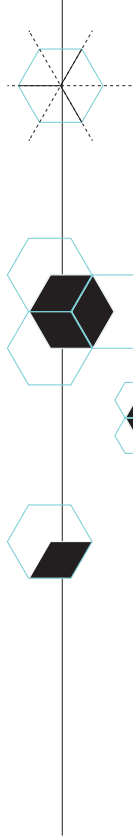
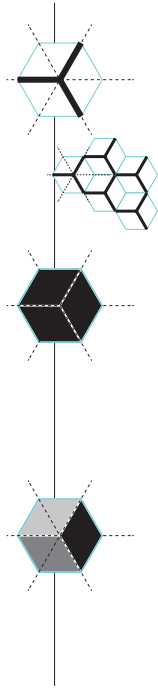
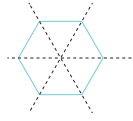
Μέσα από συνεχείς πειραματισμούς και τη δημιουργία νέων μορφών, επαναδιαμορφώνονται τα ήδη υπάρχοντα χαρακτηριστικά και προκύπτουν νέα, κάτι το οποίο οδηγεί στην ανάγκη ταξινόμησής τους, ώστε μαζί με την εφαρμογή κατασκευαστικών δυσκολιών, να διευκολυνθεί η απόρριψη και διαλογή των επικρατέστερων μορφών, περιορίζοντας τον αριθμό τους σε όσο λιγότερα μπορούν να φέρουν όλο το εννοιολογικό και θεωρητικό υπόβαθρο που είχαμε διαχειριστεί μέχρι στιγμής.

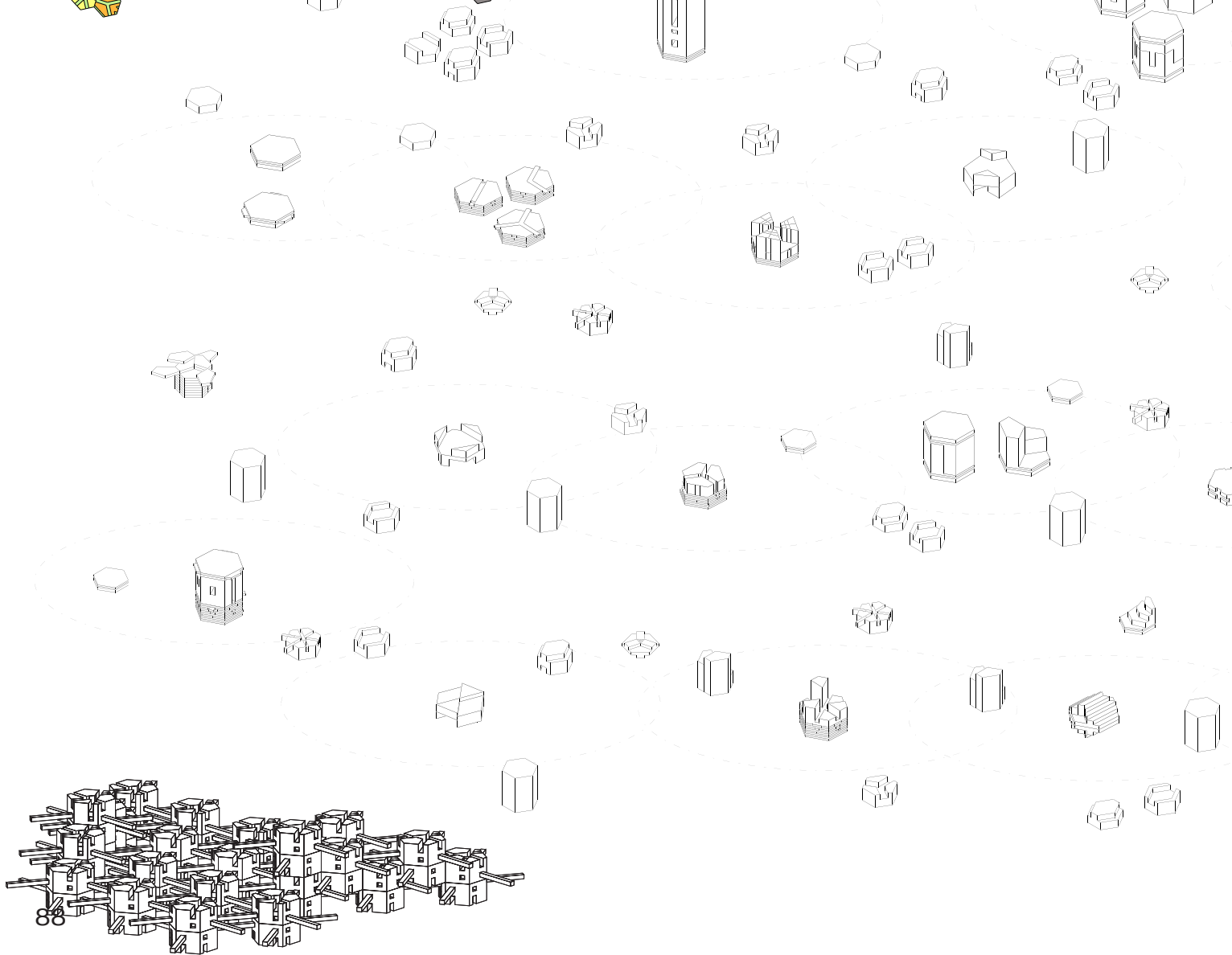
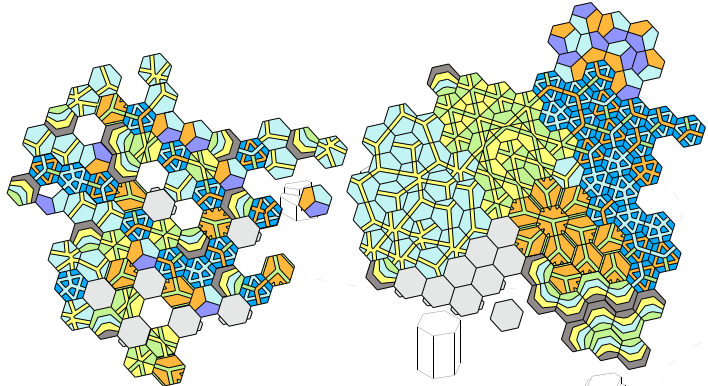


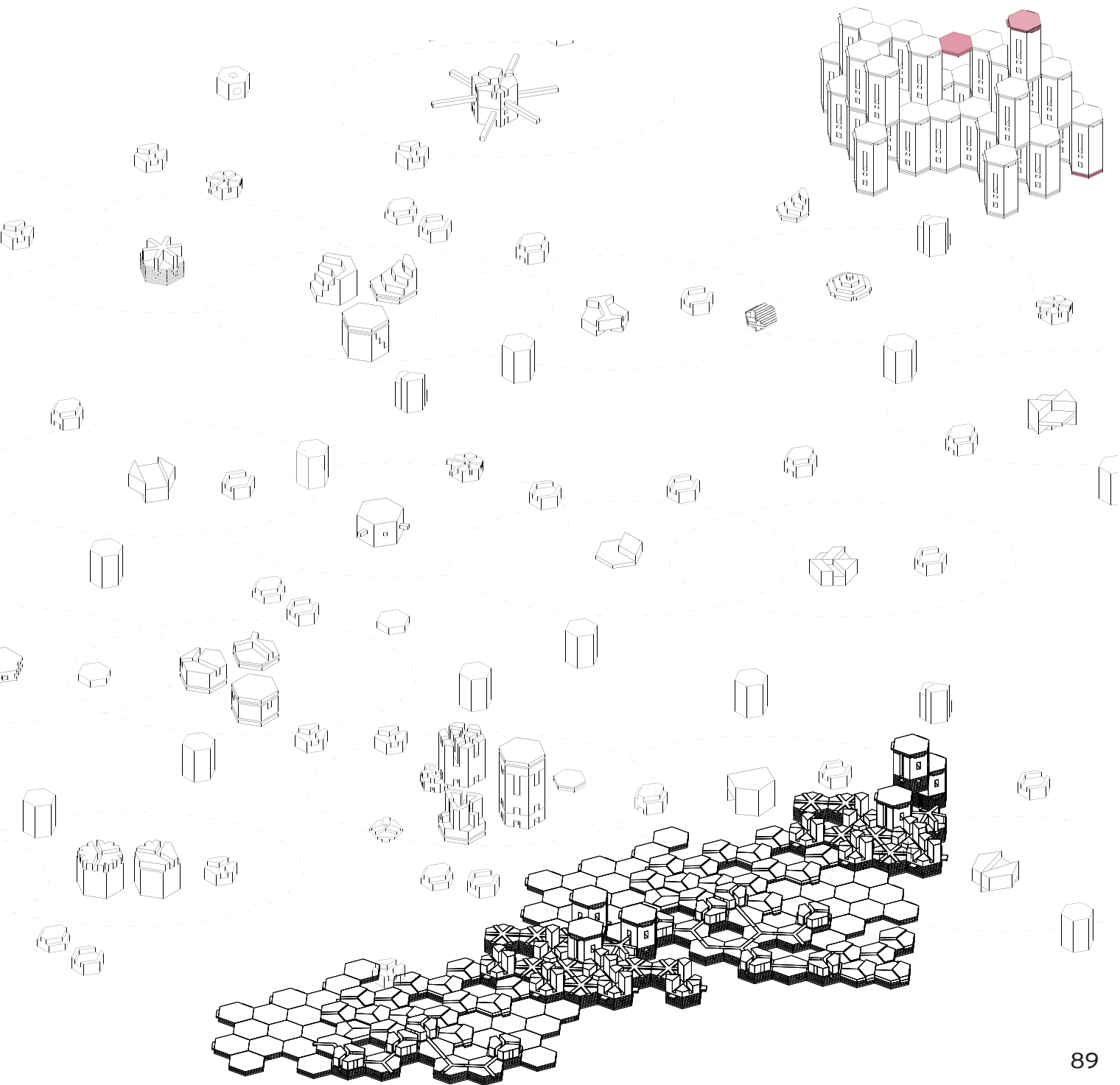


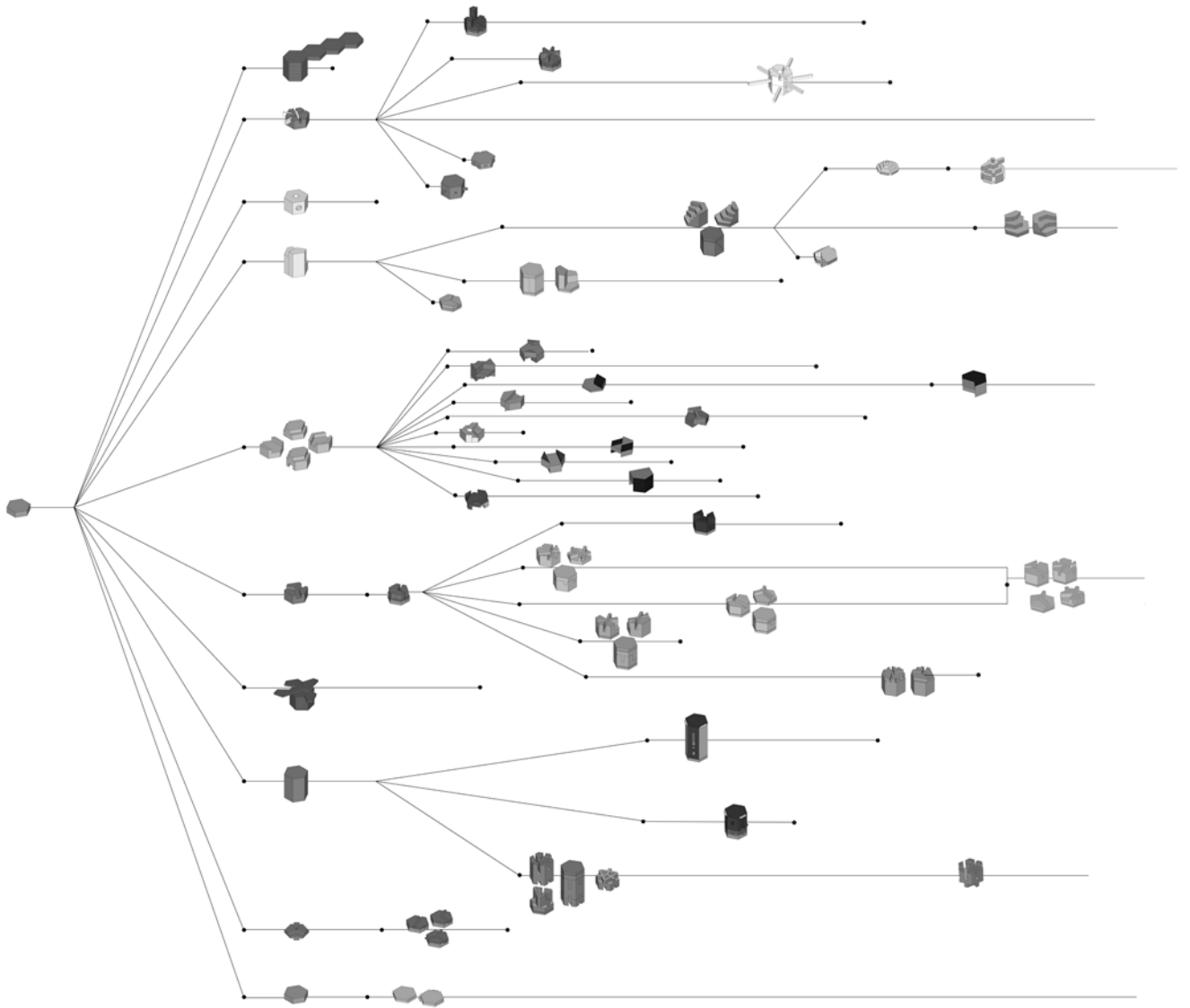






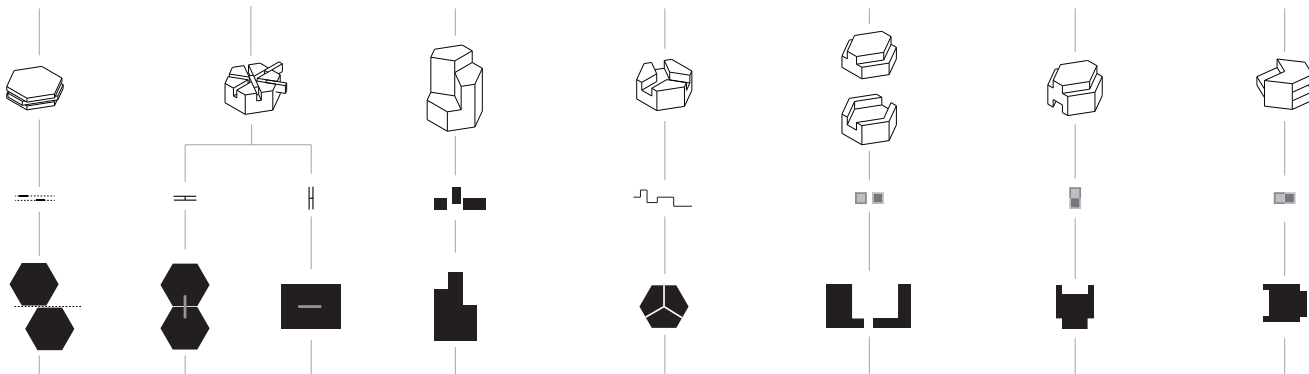






Έτσι, έχουμε 2 είδη χαρακτηριστικών:

- συνδεσιμότητας:
- \_οριζόντιες ράγες που εμποδίζουν την κίνηση στον κατακόρυφο άξονα
  - \_προεξοχές που εμποδίζουν την κίνηση σε όλες τις κατευθύνσεις
  - \_αρνητικές μονάδες που αλληλοσυμπληρώνονται δημιουργώντας τέλεια πρίσματα
  - \_βάσεις με εσοχές-προεξοχές (θηλυκού-αρσενικού) ώστε να κουμπώνουν σε κατακόρυφο επίπεδο.
- μορφολογικά:
- \_οριζόντιες διαδρομές-χαράξεις στην επιφάνεια
  - \_εναλλαγή επιπέδων



Θεωρώντας θετική την επέκταση των μονάδων σε οριζόντιο επίπεδο και την ευκολία μετακίνησής τους σε αυτό και αρνητική τη συμπεριφορά τους στον κατακόρυφο άξονα, εξηγούνται ανάλογα και τα χαρακτηριστικά που βοηθούν προς τις δύο αυτές διευθύνσεις.

Τα εξογκώματα αντικατοπτρίζουν τις διαδικασίες εγκλωβισμού, χειραγώγησης και προσπλυτισμού, τα κουμπώματα σε κατακόρυφο επίπεδο τις ιεραρχικές δομές επικράτησης και ιδιοκτησίας και τα κουμπώματα σε οριζόντιο επίπεδο τη στράτευση, την άβουλη υπακοή και την ετερονομία, τα οποία έχουν ως αποτέλεσμα την χειρότερη επίπτωση λόγω του ότι διαλύουν τον οριζόντιο κάρναβο.

Αντίθετα, οι διαδρομές και τα επίπεδα είναι συνδέσεις που δημιουργούν ενιαίες μορφές σε οριζόντιο επίπεδο αφήνοντας πλήρη ελευθερία στην κίνηση μεταξύ των μονάδων, παραπέμποντας σε οριζόντια δίκτυα συλλογικότητας, ενώ οι οριζόντιες ράγες προσδίδουν απλά ένα παραπάνω έλεγχο στην κατακόρυφη κίνηση των μονάδων και οι συμπληρωματικές την ολοκλήρωση του ατόμου έπειτα από συγκεκριμένες διεργασίες.

Έτσι, συγχωνευμένα τα χαρακτηριστικά αυτά σε 7 μονάδες μπορούν να λειτουργήσουν εκθετικά ως προς τη συσσώρευση των συμβολισμών που διαπραγματευόμαστε και την παράλληλη σύνθεση ενός κοινού κόσμου που θα ικανοποιεί κάθε μία ανεξαρτήτως προελεύσεως.

Οι μονάδες μπορούν να συνδεθούν είτε με προεξοχές, είτε με επίπεδα ή διαδρομές, είτε με εξαρτήματα που μετακινούνται και εγκλωβίζουν τις άλλες, είτε αλληλοσυμπληρώνονται, είτε στοιβάζονται η μία πάνω στην άλλη.

Στόχος είναι να διατηρηθεί η πολυμορφία του αρχικού μωσαϊκού μέσα από την τοποθέτηση των μονάδων στην κατάλληλη θέση ώστε να συνδέονται με κάποιον από τους παραπάνω τρόπους με τις υπόλοιπες.

Με κάθε μονάδα να διαθέτει διπλή υπόσταση, ενός χαρακτήρα κι ενός χώρου, τοποθετώντας τες μαζί, δημιουργείται ένα σύνολο ατόμων ή χώρων. Ένα φυσικό χωρικό ανάγλυφο που αναπαριστά μία κοινωνική μορφολογία.

Όλες οι μονάδες κάτω από ένα μυθοπλαστικό πλαίσιο αποτελούν μέλη κοινωνιών, που δημιουργήθηκαν αφού χωρίστηκαν από την αρχική (πρωτογονική) εξαγωγική τους κατάσταση.

Παράλληλα με την σύνθεση των μορφών αναδύονται εικόνες χωρικές από τις οποίες προκύπτουν και διάφοροι χαρακτήρες-ρόλοι. Μία ιστορία πλάθεται όσον αφορά στον κοινό κόσμο στον οποίο καλούνται να συνυπάρξουν οι μονάδες-ρόλοι και στις διαφορετικές κοινωνικές δομές που ανέπτυξαν.

Οι μονάδες που τελικά επελέγησαν φέρουν, επί του συνόλου, έννοιες όχι μόνο μέσω των συνδέσεων αλλά και μέσω των χωρικών μορφών που παράγουν, από τις οποίες προκύπτουν και οι τελικοί χαρακτήρες που θα αποτελέσουν τα στοιχεία του παιχνιδιού.



Η πλαγιά λειτουργεί ως βάση του ανταρτοπόλεμου. Αναπτυσσόμενη σε επίπεδα, αντιστέκεται στον εγκλωβισμό από κάθε εξόγκωμα άλλης μονάδας. Ο χαρακτήρας που προκύπτει είναι ο **αντάρτης**.



Το κάστρο με την έννοια της οχύρωσης, αλλά και της τεχνολογικής εξέλιξης, υψώνεται σε τέτοιο ύψος ώστε να μην ενώνεται με καμία άλλη μονάδα. Πάντα φέρει αναμονές για ένα άλλο κάστρο χωρίς να μπορεί να ολοκληρωθεί ποτέ, λόγω της βουλιμικής του διάθεσης για διαρκή εξέλιξη και ανάπτυξη με οποιοδήποτε κόστος. Ο χαρακτήρας που προκύπτει είναι ο **φύλακας**.



Ο ναός διαθέτει κινούμενες προεξοχές ταυτίζοντάς τον παράλληλα με ρολόι ή πυξίδα. Και οι τρεις μορφές έχουν την τάση της οδήγησης/καθοδήγησης, από τις θρησκευτικές τάσεις προσηλυτισμού έως τις διαφημιστικές τακτικές ύπνωσης που χρησιμοποιούνται σήμερα από εταιρίες στο marketing. Ο χαρακτήρας που προκύπτει είναι ο **οδηγός**.



Η παγίδα, με τις κινούμενες προεξοχές, έχει τη λογική του αιφνιδιαστικού χτυπήματος, φέρει όμως παράλληλα διαδρομές, που της προσδίδουν και μία παραπάνω διάσταση, αυτή της μεταμφίεσης. Ο χαρακτήρας που προκύπτει είναι ο **κυνηγός**.



Τα μονοπάτια, όπως εξηγήθηκε και νωρίτερα δημιουργούν το φανερό δίκτυο διαδρομών και αποτελούν το χαρακτήρα του **νομά**.

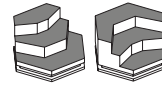


Το φράγμα, έχοντας την ιδιαιτερότητα της στοίχισης σε οριζόντιο επίπεδο, είναι η μονάδα που μπορεί να προκαλέσει τις χειρότερες επιπτώσεις στο παιχνίδι. Αντιθέτως μπορεί να συνδεθεί κανονικά και να βοηθήσει στην συνέχιση των επαφών. Ο χαρακτήρας της είναι το **είδωλο**.

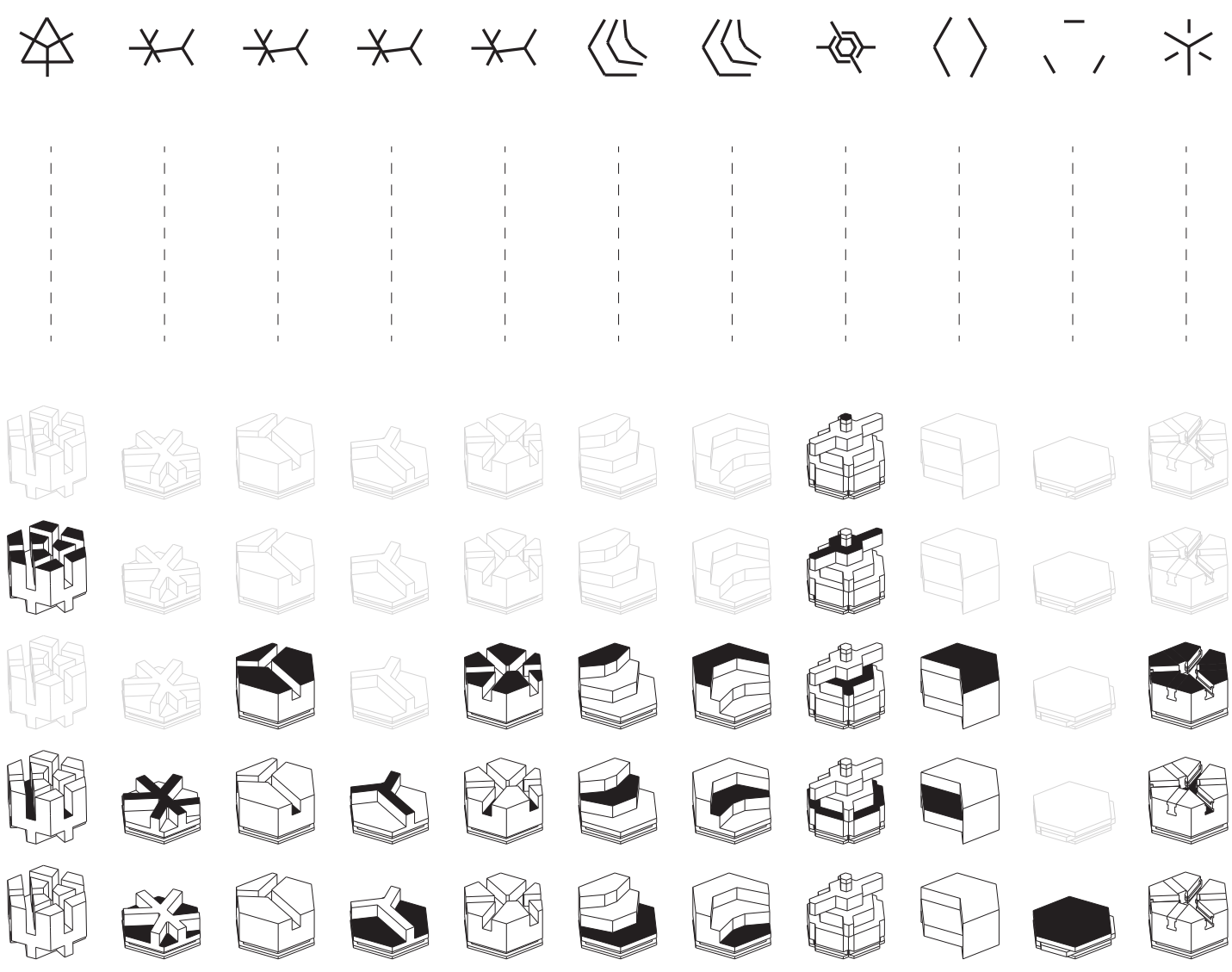


Η γη, είναι το αρχικό εξαγωνο, ένα επίπεδο, με τρεις συνδέσεις που αποτελεί και τον **πρωτόγονο**, ως ο αρχαιότερος χαρακτήρας.

Handwriting practice lines consisting of seven horizontal dashed lines.



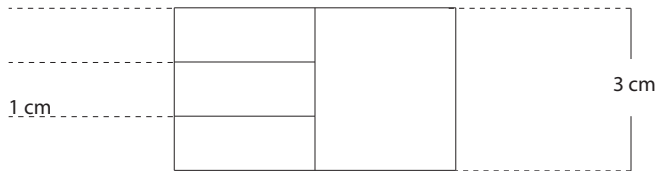
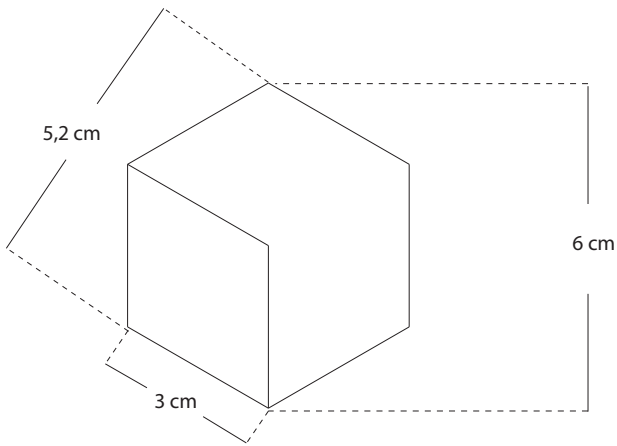
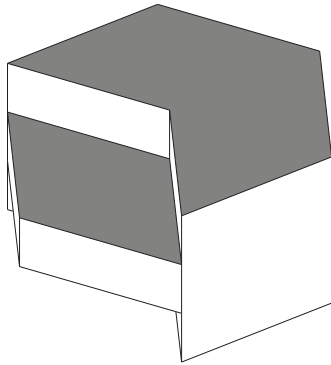
ύψη επιπέδων τελικών μονάδων



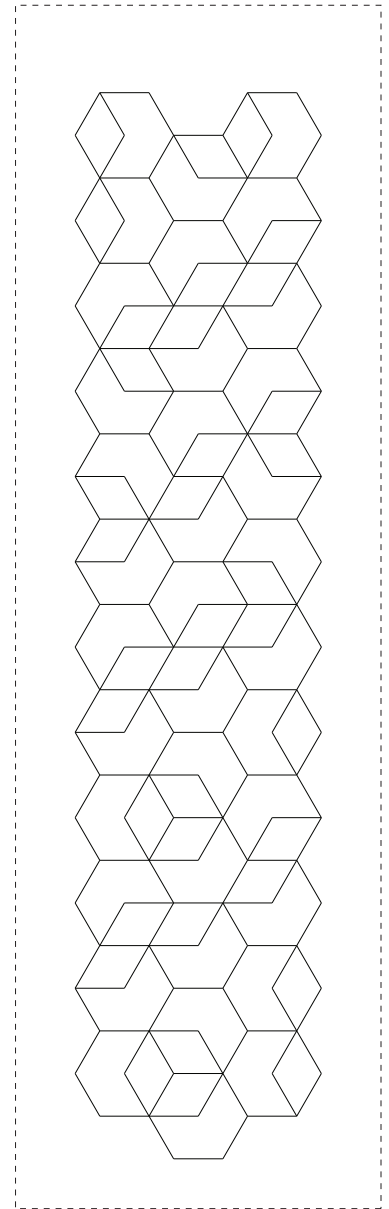


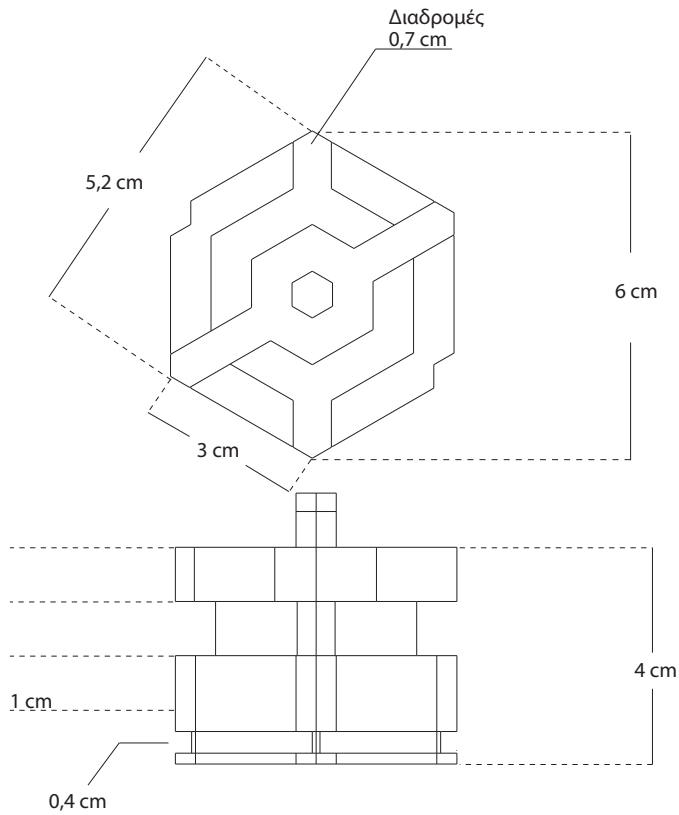
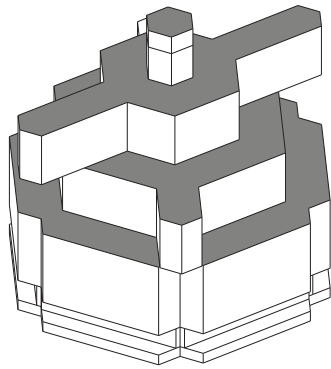
χαρακτηριστικά τελικών μονάδων



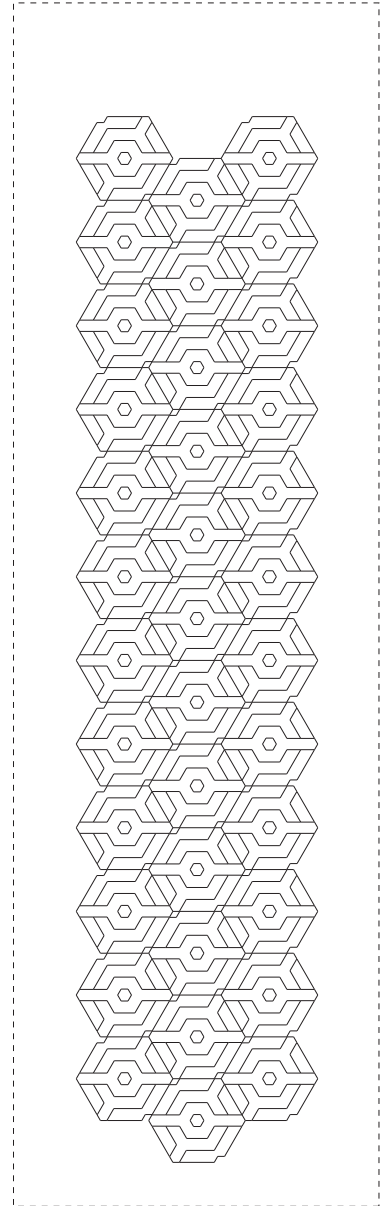


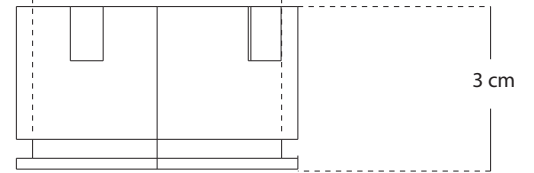
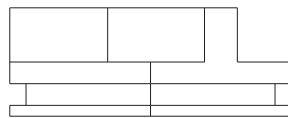
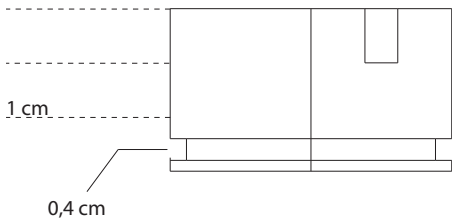
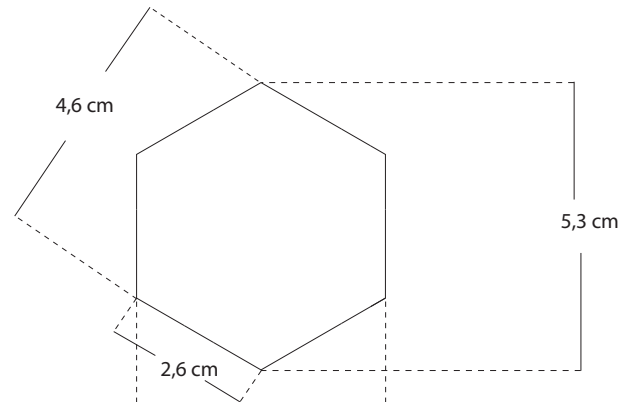
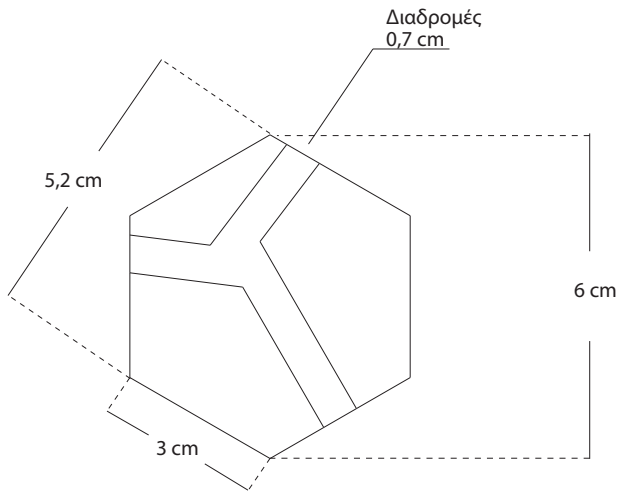
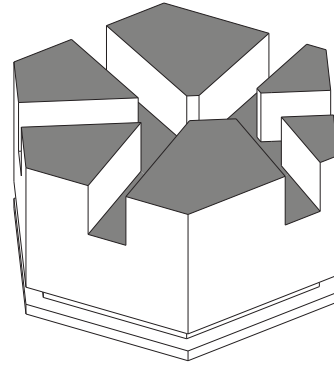
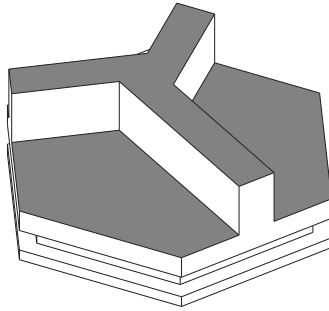
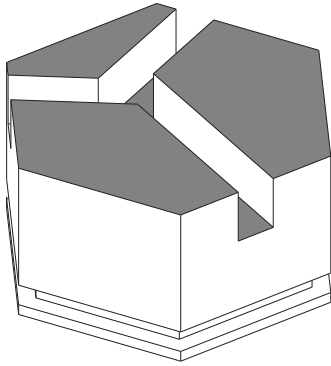
είδωλο

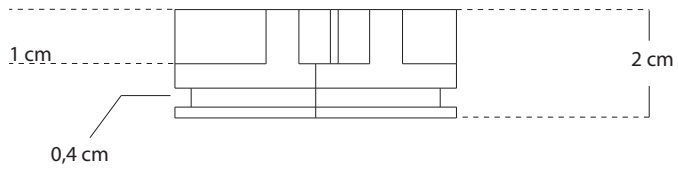
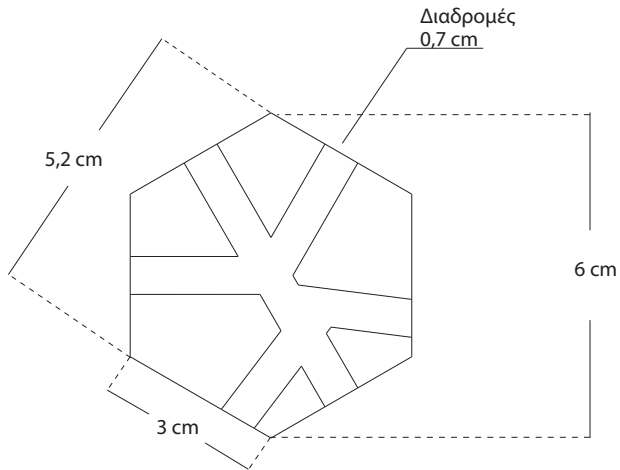
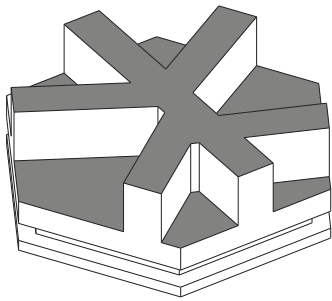




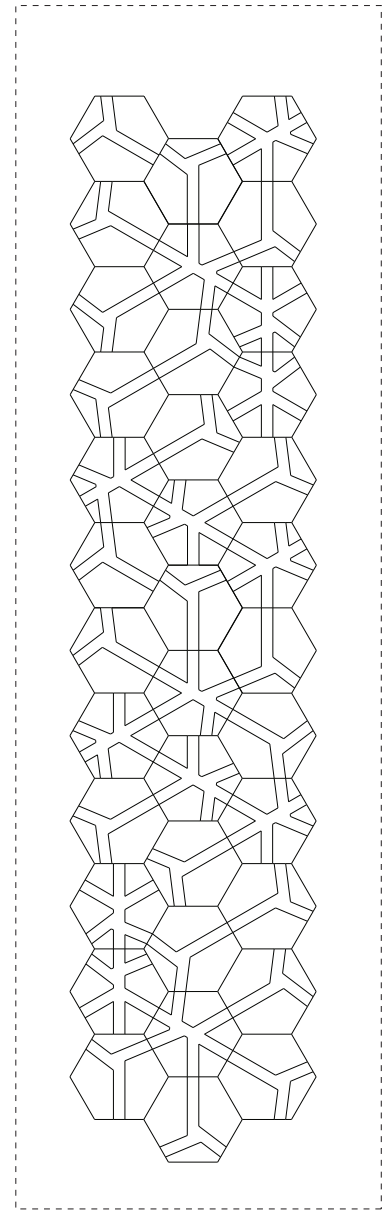
οδηγός

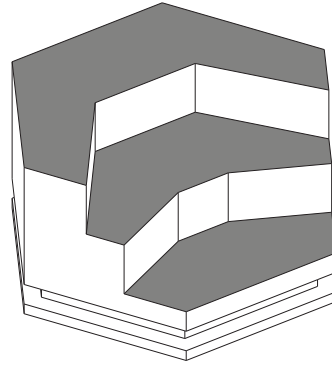
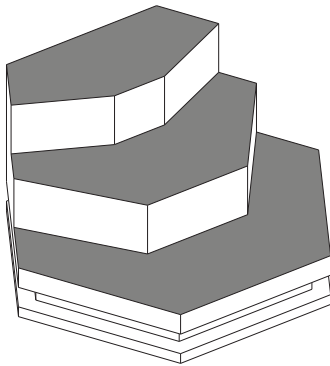




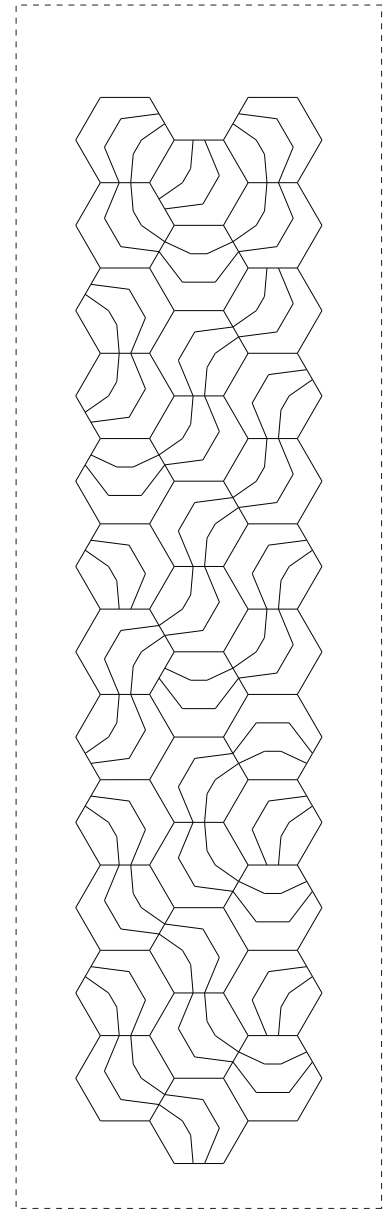
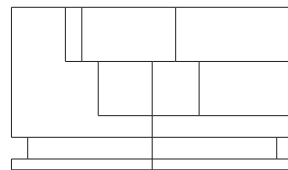
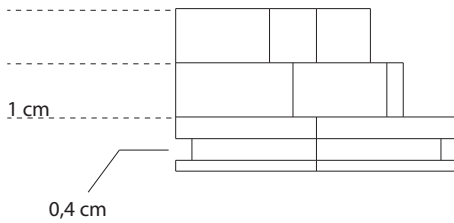
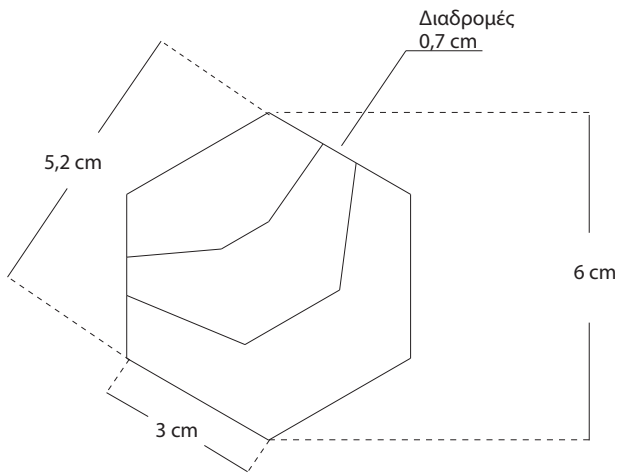


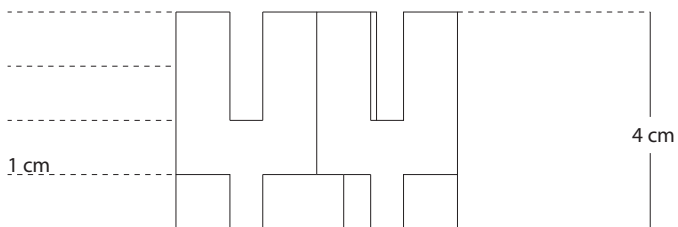
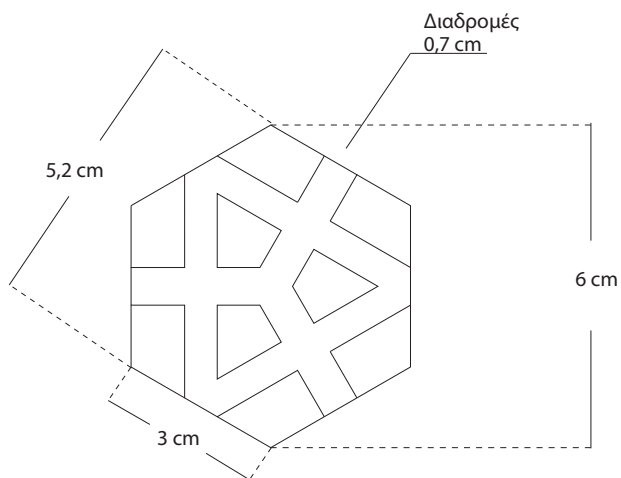
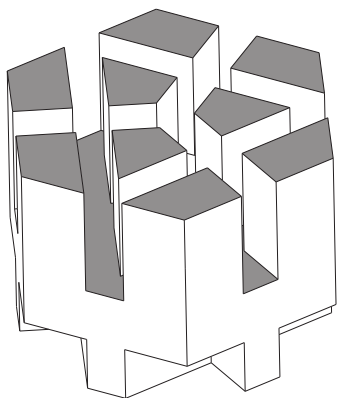
νομάς



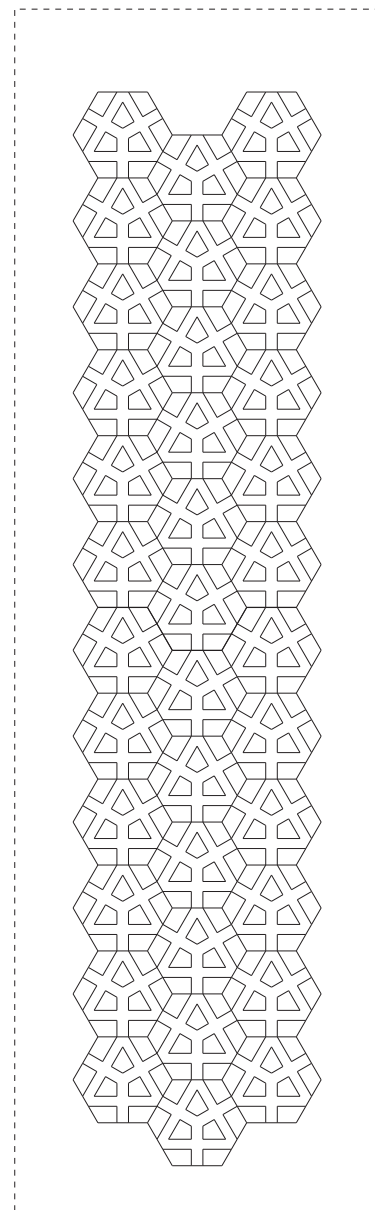


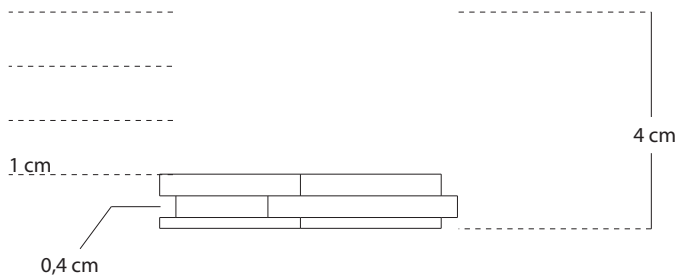
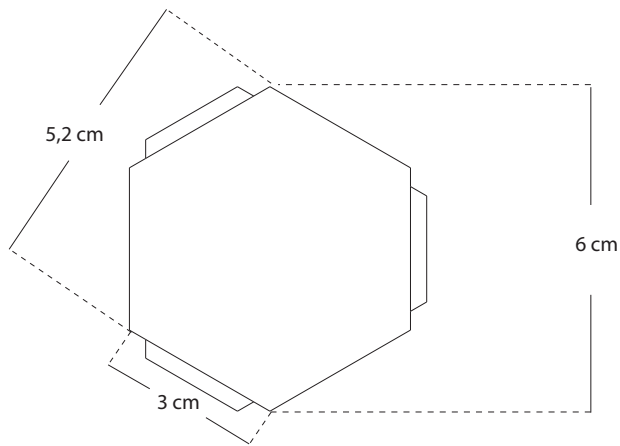
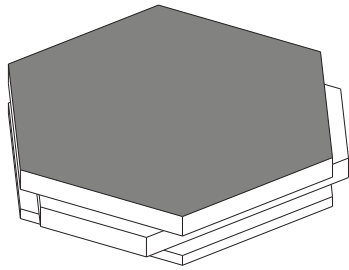
αντάρτης



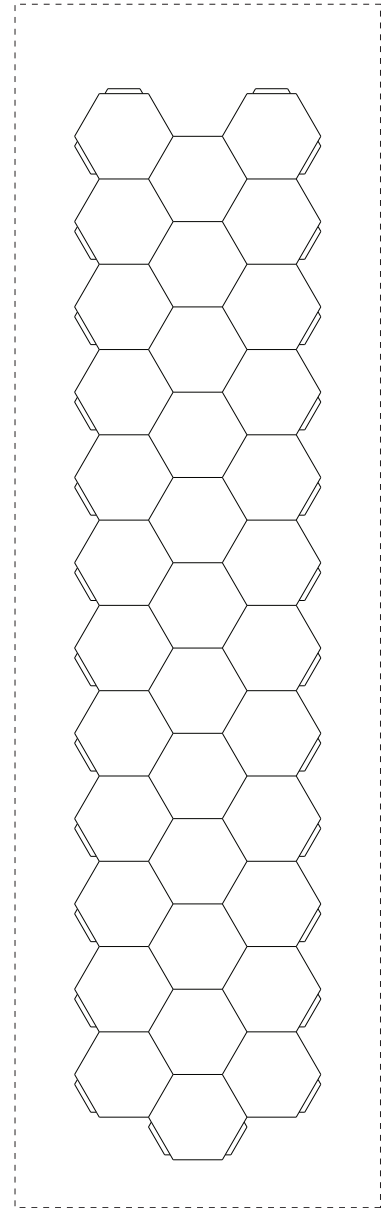


φύλλακας

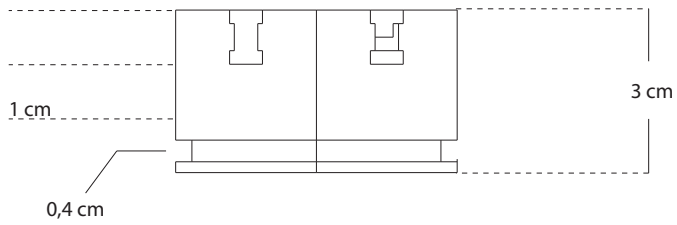
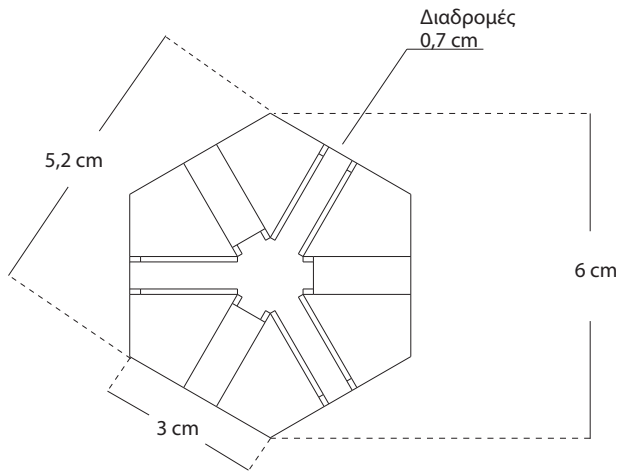
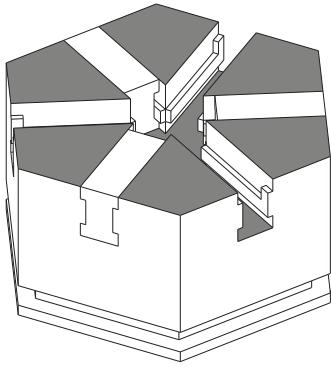




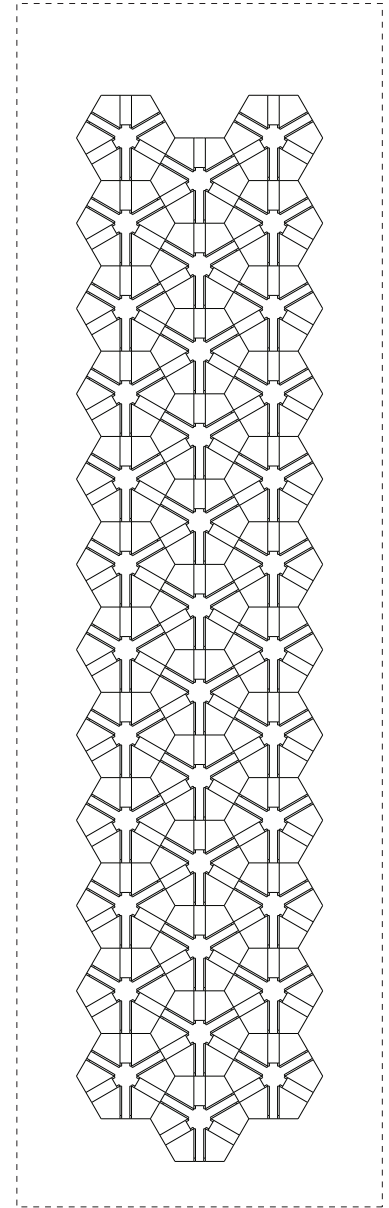
πρωτόγονος

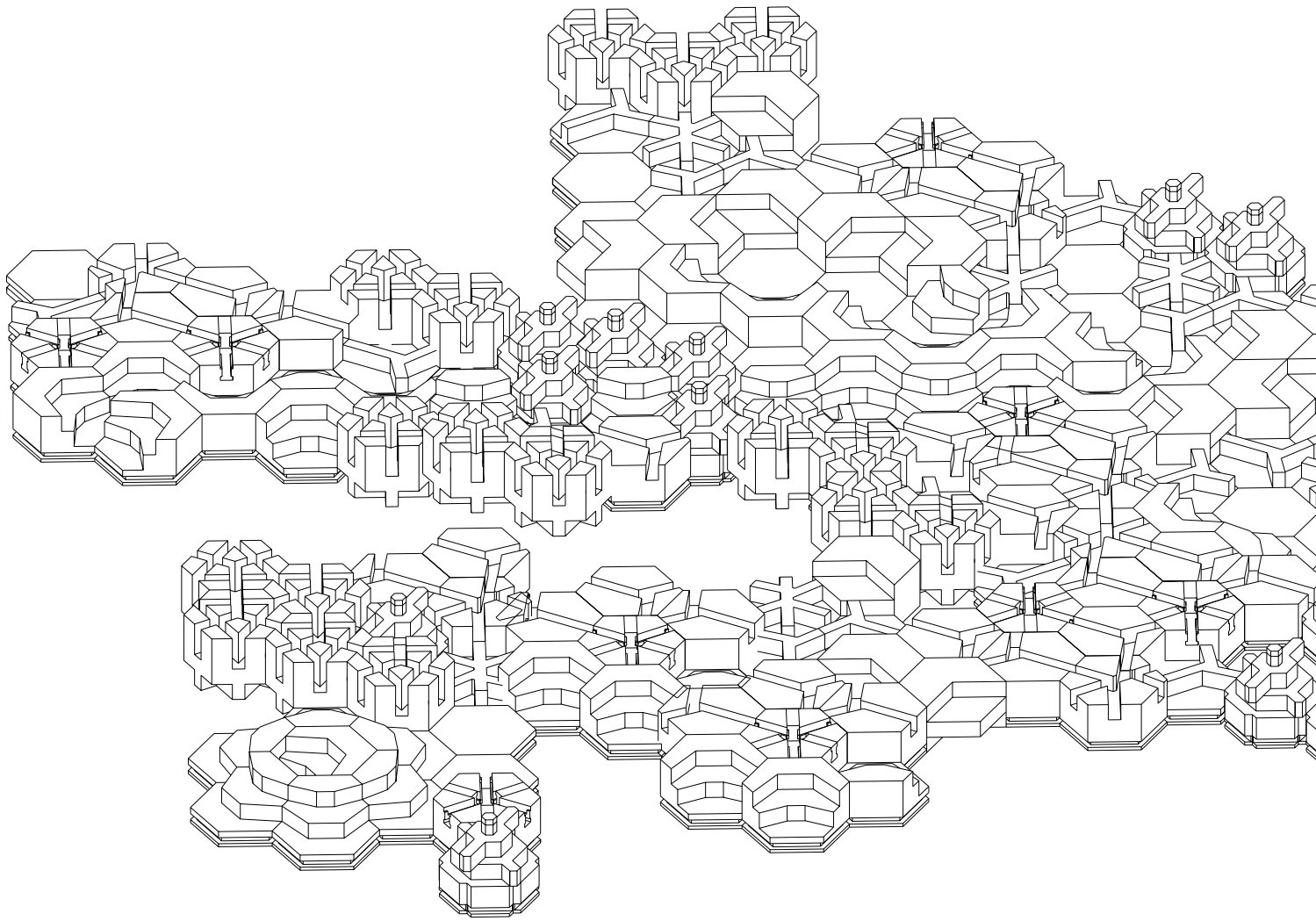


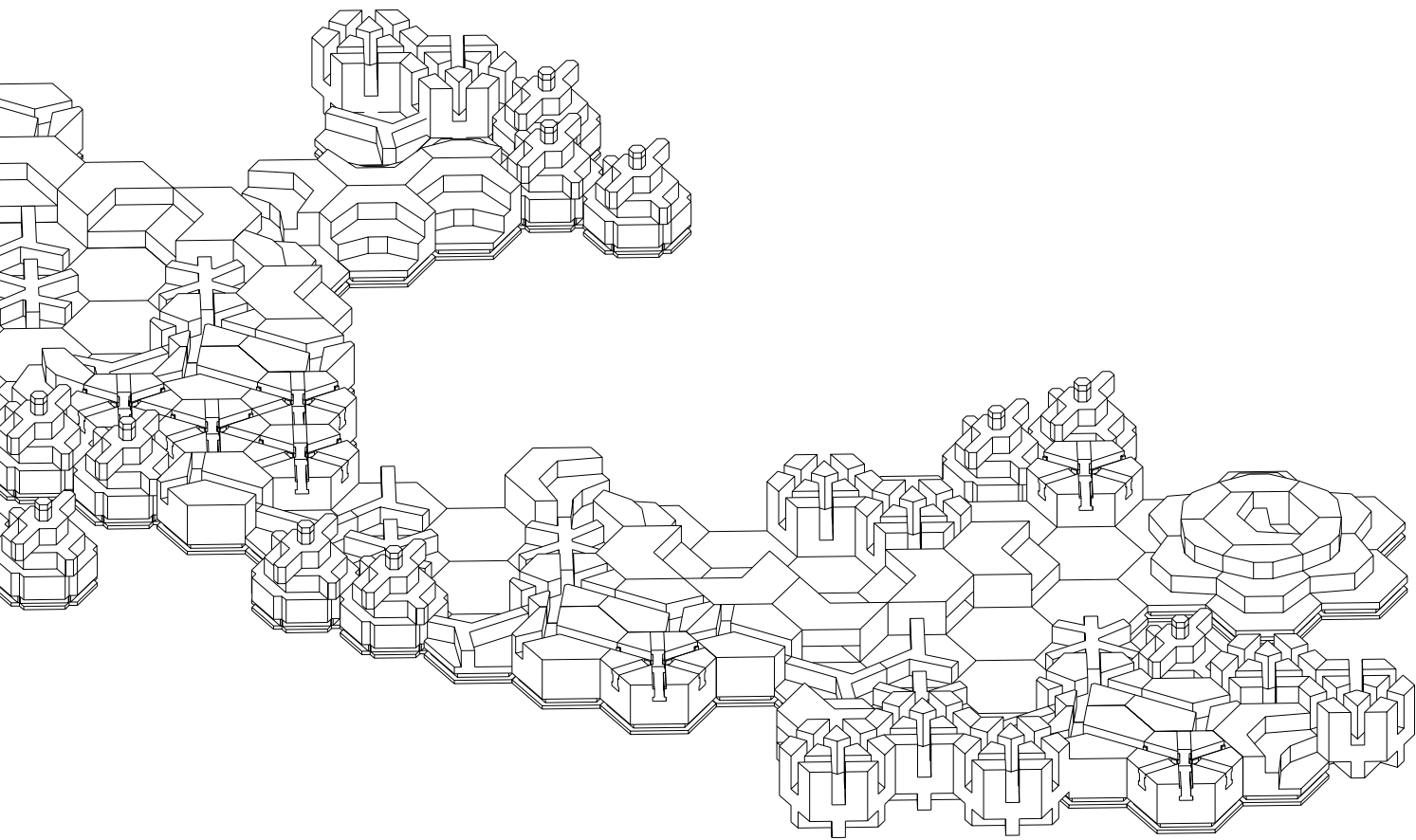




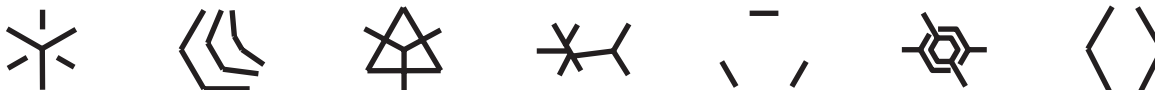
κυνηγός



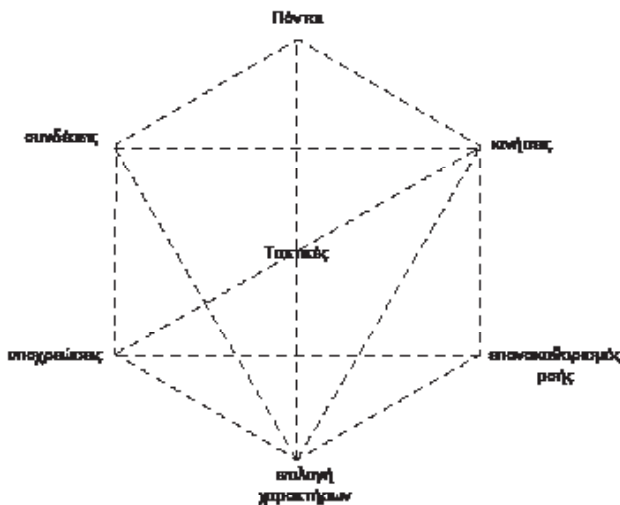




Από τις μορφές της κάθε μονάδας προκύπτουν και τα σύμβολα των κοινωνιών τους.



Μία τελευταία και εξίσου παράλληλη διαδικασία σύνθεσης είναι αυτή των κανόνων του παιχνιδιού, του τρόπου παιζίματος. Αυτή είναι και η τελική δίοδος όσων συμβολισμών και εννοιών δεν κατάφεραν ήδη να ενσωματωθούν κυρίως λόγω πρακτικών δυνατοτήτων, αφού για την κατανόσή τους είναι αναγκαία η εμπειρία και η αλληλεπίδραση με τους παίκτες. Προσπαθώντας να διατηρηθεί η συνθήκη του ανταγωνισμού εκτός των πλαισίων του παιχνιδιού, οι παίκτες καλούνται να παίξουν ως μία ομάδα με κοινό στόχο.



Η απόφαση ενός κοινού σκοπού του παιχνιδιού, συνεπώς, ως προς τη σύνδεση των επιμέρους μονάδων με οποιονδήποτε δυνατό τρόπο, όπως άλλωστε συνδέονται τα άτομα μιας κοινωνίας σε μικρή κλίμακα, με την ταυτόχρονη συλλογή πόντων, αποτελεί μια ιδανική συνθήκη διεκπαιρέωσης, με την πρόκληση της επίτευξης όλο και υψηλότερου σκορ σε κάθε παίξιμο. Ένα ακόμα στοιχείο της ύπαρξης πόντων είναι και ο προσδιορισμός της επικοινωνίας που επιδιώκεται, γιατί το ζητούμενο δεν είναι απλά η σύνδεση όλων των μονάδων, αυτό ούτως ή άλλως συμβαίνει και σε κάθε πραγματικό κοινωνικό σύνολο, χωρίς να κρίνεται αυτομάτως αποτελεσματικό. το ζητούμενο είναι λοιπόν να βρεθούν οι σωστές σχέσεις ώστε κάθε μία από τις μονάδες να επικοινωνεί τα επιπεδά της στον ιδανικότερο βαθμό. Ίσως με αυτούς τους όρους να μην υπάρχει το ιδανικότερο στήσιμο, αλλά να προάγει μία συνεχώς μεταβαλλόμενη κίνηση με στόχο την επιδίωξη του ιδανικού. Τελικά μπορεί το ιδανικό στήσιμο να είναι και αυτή η διαρκής αλλαγή.

Ένα δεύτερο στοιχείο που εντάσσεται είναι αυτό της απουσίας ταύτισης των παικτών με έναν μόνο χαρακτήρα και της υποχρεωτικής αρνητικής συμπεριφοράς κάποιων ρόλων που επιδέχονται όμως παρεμπόδισης μέσω συγκεκριμένων τακτικών (ο κυνηγός δεν μπορεί να εγκλωβίσει αν τοποθετηθεί στην έξοδο του κινούμενου στοιχείου του μία πλαγιά). Με αυτόν τον τρόπο όλοι οι παίκτες καλούνται να υποδηθούν όλους τους χαρακτήρες, να συμπεριφερθούν ανάλογα, και να προσπαθήσουν να ανακόψουν όποιες διεξόδους προκύπτουν για τις αρνητικές ενέργειες. Η παράλληλη αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών σε σχέση με την αλληλεπίδραση των μονάδων ισχυροποιεί την ένταξη τους στο σενάριο, και δίνει περισσότερα κίνητρα συνεργασίας ώστε να απεγκλωβιστούν από τους κανόνες που έχουν τεθεί. Αυτό είναι και το τελικό χαρακτηριστικό που παρουσιάζεται κατά το παίξιμο, η προσπάθεια αποφυγής των κανόνων μέσα από στρατηγικές που θα τους θέσουν εκτός προγράμματος.

Σχέσεις ιεραρχίας συνυπάρχουν με συλλογικούς δεσμούς, νομαδικές φυλές συναναστρέφονται με αστούς και μικρά χωριά διαδέχονται μεγαλουπόλεις. Ένα συνοθύλευμα κοινωνικών δομών. Αν, λοιπόν, μπορεί κανείς με κάποιον τρόπο να επέμβει σε αυτό το καλοστημένο παιχνίδι, του οποίου-αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι άρα δε δικαιούται να αποστασιοποιηθεί- είναι παίζοντας. Αλλά με άλλους όρους. Το παιχνίδι εν γένει,

φοβάται την αλλαγή, επιζητά τη σταθερότητα γιατί του εξασφαλίζει καλύτερο έλεγχο. Έτσι, έχει αρχή, μέση και τέλος και δελεάζει μέσω της νίκης και του ενδεχόμενου επιβράβευσης και προσωπικής καταξίωσης.

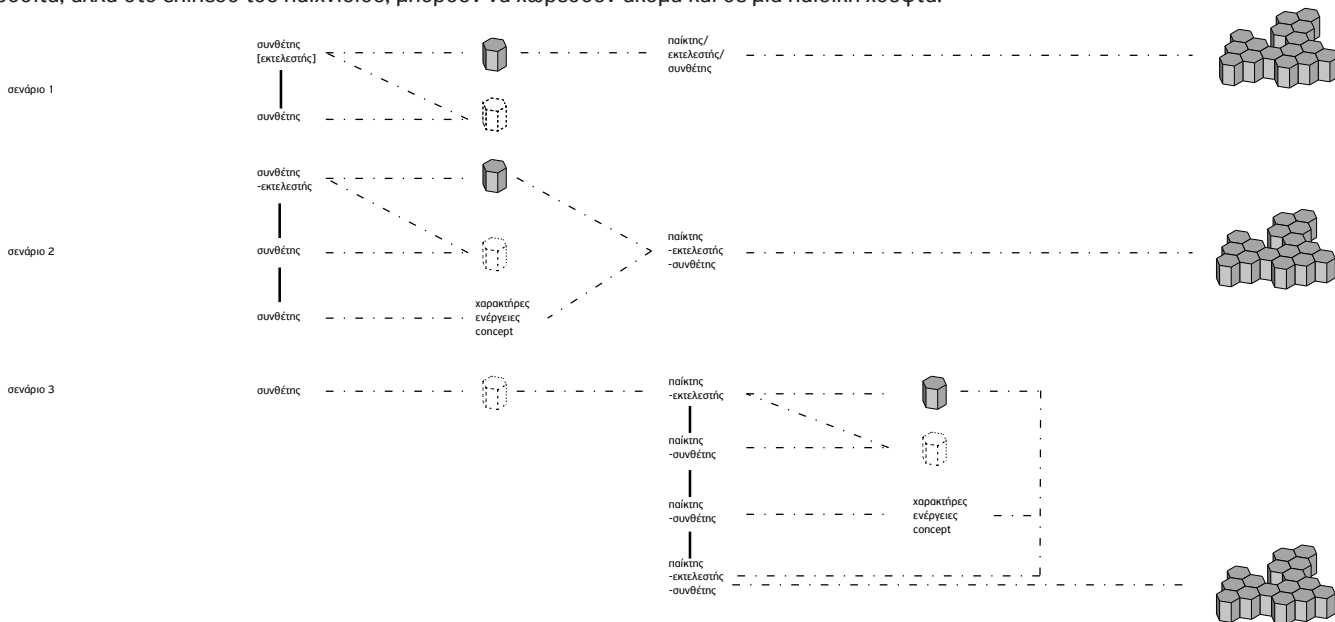
Έτσι, με τη δημιουργία ενός παιχνιδιού που έχει μεν σχεδιασμένα κομμάτια αλλά αυτά δεν έχουν σταθερή θέση στο σύνολο και η διαφορετική σύνδεση με τα υπόλοιπα παράγει κάθε φορά διαφορετικές ποιότητες, προσπαθούμε να προσδιορίσουμε τόσο τον βαθμό επέμβασης όσο και την ενδεχόμενη δυνατότητα εξασφάλισης πλήρους απεμπλοκής από αυτό το αρχικό παιχνίδι. Ο καθένας μπορεί να δημιουργήσει το δικό του παιχνίδι με τους δικούς του, ή και χωρίς, κανόνες και να διαμορφώσει τις μονάδες, τα άτομα, άρα και τον εαυτό του, σύμφωνα με τα δικά του κριτήρια. Το δίχως άλλο το παιχνίδι ως μηχανισμός, ως μοντέλο αναπαράστασης που μπορεί να φέρει δυνατούς συμβολισμούς και σημασίες, προσφέρεται γι' αυτό.

Η τελική και λήγουσα προσθήκη ως προς τον τρόπο παιχνιδιού είναι η εισαγωγή τριών σεναρίων διεξαγωγής του, με τα οποία κλιμακώνεται η συμμετοχή του παίκτη στη δημιουργία του. Ξεκλειδώνοντας την έννοια της σύνθεσης και μειώνοντας την ένταση της ιδιότητας του συνθέτη, τα σενάρια προκαλούν μια διαρροή στην σχέση του με τον παίκτη, με απώτερο σκοπό την αποκαθίλωση του πρώτου. Στο αρχικό σενάριο, ο παίκτης κατασκευάζει μια μορφή, ενώνοντας έτοιμα κομμάτια-πρίσματα που εσωκλείουν τις συνδέσεις. Ο παίκτης είναι ένας εξερευνητής που όπως τα μικρά παιδιά (πιθανότητα το πρώτο σενάριο να απευθύνεται μόνο σε αυτά (3-8)) γίνεται ένας μικρός δημιουργός και μέσω της αυθόρμητης επεξεργασίας των μονάδων, προσπαθεί να γνωρίσει το σύστημα που τις διέπει και να τις ενώσει μεταξύ τους.

Στο δεύτερο, προστίθεται η ιστορία των μονάδων, με προσδιορισμένους χαρακτήρες της, χώρους αντιπροσώπευσης και ενέργειες που θα λάβουν μέρος. Ο παίκτης πλέον γίνεται κατασκευαστής μιας μορφής υπό συγκεκριμένους κανόνες, μπαίνοντας όμως στη διαδικασία της επεξεργασίας των εννοιών που του προσφέρονται και φορτίζουν τις μονάδες με σημασίες και μαθαίνοντας μέσα από το παιχνίδι, έννοιες όπως η συνεργασία, η εναλλαγή και η μεταβλητότητα.

Στο τρίτο και τελευταίο σενάριο, γίνεται εξ' ολοκλήρου ο δημιουργός του παιχνιδιού σχεδιάζοντας εξ' αρχής τους χαρακτήρες, τους κανόνες, και τα δικά του κομμάτια, έτοιμος πια και εκπαιδευμένος μέσα από την εμπειρία, τη γνώση, τη δημιουργία και κυρίως το παιχνίδι.

Ίσως η παρούσα εργασία ξεκίνησε με στόχο την κοινωνική αλλαγή μέσα από το παιχνίδι και ίσως να παρέκλινε τελικά από αυτόν. Περισσότερο αποτελεί έναν μηχανισμό σκέψης πάνω σε διάφορα ζητήματα που στην πραγματική τους διάσταση είναι μεγαλύτερα, πολυπλοκότερα και άρα απρόσιτα, αλλά στο επίπεδο του παιχνιδιού, μπορούν να χωρέσουν ακόμα και σε μια παιδική χούφτα.



## Ρόλοι παικτών

οι κάθε παίκτης επιλέγει κάθε φορά που παίζει, έναν χαρακτήρα και μένει με αυτό τον ρόλο μέχρι να ξημερώσει η σειρά του. πρέπει να περάσει από όλους τους χαρακτήρες (με όποια σειρά θέλει) για να μπορέσει να ξαναεπιλέξει τον ίδιο.

## Συνδέσεις - Πόντοι

ένωση ανά οριζόντιο επίπεδο: 1 πόντος

εγκλωβισμός (με κινούμενες προεξοχές κινητού/οδητού): -1 πόντος

στοίβαξη (ψηλάφων): -1 πόντος

στοίχιση εδύλων: -1 πόντος

συμπλήρωση (νομιά/αντάρση): 0 πόντοι

συγκράτηση (με προεξοχή πρωταγόνου): 1 πόντος

## Κινήσεις

τοποθέτηση

μεσιτόπηση

περεστρόφι

συμπλήρωση  
(μόνο για νομιά ή αντάρση)

## Υποχρεώσεις

## Επιπτώσεις κινήσεων

### περιορισμός κίνησης:

**κινητός/ οδηγός:** αναγκαστική τοποθέτηση+εγκλωβισμός φύλακα/νομά (εφ' όσον υπάρχει θέση δίπλα σε εκτεθειμένη πλευρά νομού/φύλακα)

**εγκλωβισμός:** ο κινητός ορίζει ποιος παίκτης-φύλακας ή νομάς (ανάλογα με την φυλή της μονάδας που εγκλωβισσε) θα χάσει την σειρά του μέχρι να απεγκλωβιστεί

**εγκλωβισμός οδηγού:** ο οδηγός ορίζει ποιος παίκτης φύλακας ή νομάς (ανάλογα με την φυλή της μονάδας που εγκλωβισσε), τι κίνηση θα κάνει με τον ίδιο χαρακτήρα μέχρι να απεγκλωβιστεί

**φύλακας:** αναγκαστική στοίβαξη (εφόσον δεν ενώνει 2 τοιαύτων μονάδες σε κοινό επίπεδο)

**στοίβαξη:** όλη οι παίκτες απαγορεύεται να τοποθετήσουν νέες μονάδες μέχρι να γίνει κόμβος ο φύλακας της βάσης της στοίβας

**είδωλο:** αναγκαστική σταύρωση (εφόσον υπάρχει θέση δίπλα σε εκτεθειμένη εσωτή είδωλου)

**σταύωση:** όλοι οι παίκτες παίζουν με τον χαρακτήρα του παίκτη πριν από τον παίκτη είδωλο μέχρι να επιστρέψει η σειρά σε αυτόν.

### επιπέδων δυνατότητας:

**αντίρτης:** αναιρεί εγκλωβισμό

**απεγκλωβισμός:** ο αντίρτης αποφασίζει ποιος από τους εγκλωβισμένους παίκτες, "απεγκλωβίζεται" (της ίδιας φυλής με την μονάδα που απεγκλωβισσε)

**νομάς:** δικαιούται επιπέδων κίνηση με έναν ακόμα νομα

**πρωτόγονος:** δικαιούται επιπέδων κίνηση με όποιον χαρακτήρα θέλει

## Το τρίτο σενάριο

Για το τρίτο σενάριο, όπου ο παίκτης συμμετέχει στη διαδικασία κατασκευής των ίδιων των μονάδων, επιχειρήθηκε μια σειρά πειραματισμών για την εύρεση και επιλογή του καταλληλότερου υλικού για την κατασκευή των μονάδων.

Σε κάθε πείραμα χρησιμοποιούνται μονάδες κατασκευασμένες από στρώσεις λευκών χαρτονιών (2 mm), κομμένα στο laser, ως πρότυπα για τα καλούπια. Για την κατασκευή των καλουπιών χρησιμοποιείται σιλικόνη ως βάση και αναμυγνίζεται σε ορισμένους πειραματισμούς και με άλλα υλικά. Η επιλογή του πολυεστέρα ως υλικό χύτευσης έγινε γιατί προσομοιάζει το πλαστικό, το οποίο θα ήταν ίσως το καταλληλότερο για την κατασκευή των μονάδων.

### Πείραμα 1

υλικά: βαζελίνη

υγρό σαπούνι

σιλικόνη (3 πιέσεις με το πιστόλι σιλικόνης για ένα καλούπι)

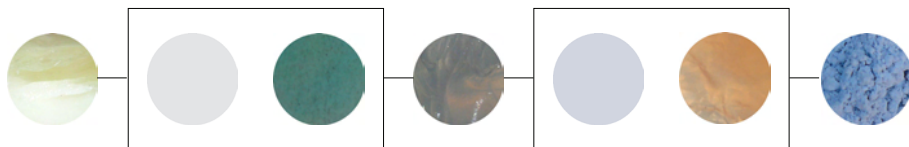
πολυεστέρας

καταλύτης

νερό

γύψος

Πρώτα γίνεται η επάλειψη των χάρτινων δειγμάτων με βαζελίνη ώστε να διευκολύνεται η αφαίρεσή τους από το καλούπι. Στη συνέχεια αναμειγνύουμε υγρό σαπούνι με νερό και προσθέτουμε τη σιλικόνη. Πλάθουμε τη σιλικόνη ώπου να ομογενοποιηθεί και την απλώνουμε προσεκτικά γύρω από το χάρτινο δείγμα ώστε να μη δημιουργούνται κενά και την αφήνουμε να στεγνώσει για μισή μέρα περίπου. Μόλις είναι έτοιμο το καλούπι το κολλάμε σε μια χάρτινη βάση και τοποθετούμε γύρω του ένα δοχείο στο οποίο χυτεύουμε υγρό γύψο. Μόλις στερεοποιηθεί ο γύψος, αφαιρούμε το καλούπι από το γύψο και στη συνέχεια, την πρότυπη μονάδα από τη σιλικόνη και την επανατοποθετούμε στο γύψινο καλούπι. Αναμυγνύουμε τον μπλε πολυεστέρα με τον καταλύτη και τον χυτεύουμε στα καλούπια. Ο χρόνος πήξης κυμαίνεται από 2 μέχρι 6 ώρες ανάλογα με την εξωτερική θερμοκρασία και τα ποσοστά υγρασίας.





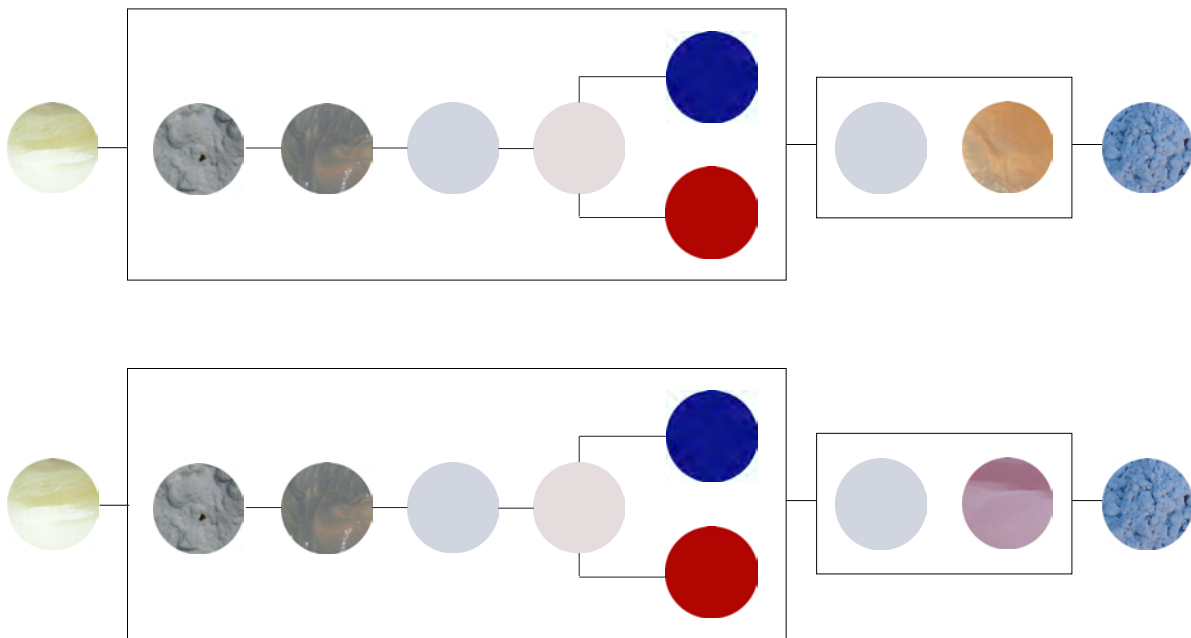
## Πείραμα 2

υλικά: βαζελίνη  
corn flour  
γλυκερίνη  
white spirit  
ακρυλικό  
σιλικόνη  
πολυεστέρας  
καταλύτης  
νερό  
γύψος

Στο δεύτερο πείραμα, για να επιτευχθεί μεγαλύτερη ρευστότητα στο μείγμα, η σιλικόνη αναμειγνύεται με corn flour, white spirit και γλυκερίνη που επιταχύνουν, ταυτόχρονα και τη διαδικασία πήξης, καθώς και ελάχιστη ποσότητα χρώματος για την εξακρίβωση της ομοιογένειας του μείγματος. Το μείγμα τοποθετείται με πινέλο στα προτότυπα με προσοχή ώστε να καλύπτονται πάντα τα κενά και να μην δημιουργούνται φυσαλίδες. Σε μια παραλλαγή ως προς την τοποθέτηση, το μείγμα επαλείφεται σταδιακά στα πρωτότυπα, σε διαδοχικές στρώσεις με χρονική διαφορά, περίπου μιας ώρας. Αυξάνοντας τη δοσολογία του white spirit, επιτεύχθηκε η δημιουργία περισσότερο ρευστού μείγματος για τις πιο πολύπλοκες μονάδες. Στη συνέχεια η διαδικασία της χύτευσης πολυεστέρα παραμένει ίδια με το πρώτο πείραμα.

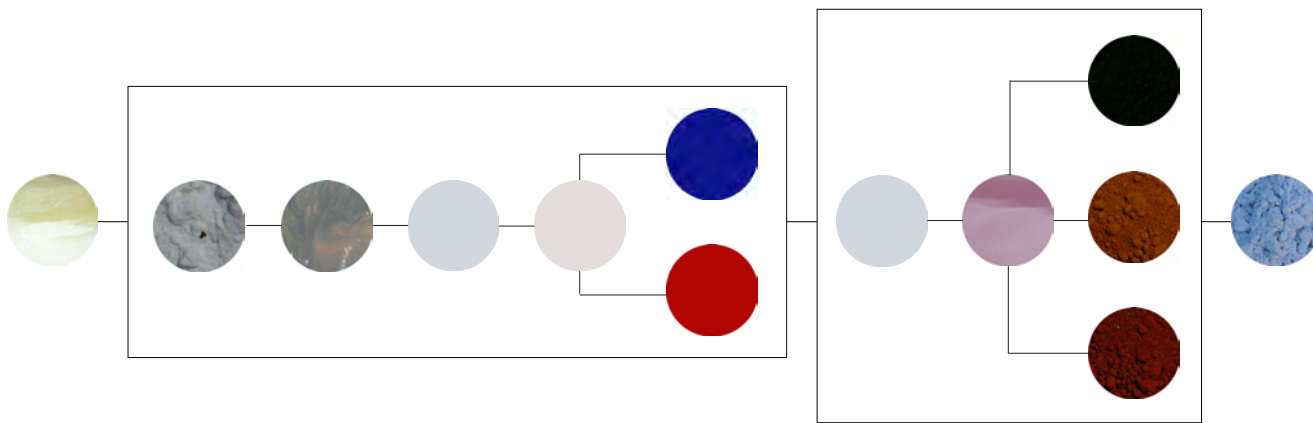
## Πείραμα 3

Στο τρίτο πείραμα, η διαδικασία παραμένει ίδια με το πείραμα 2, με τη διαφορά ότι, ο μπλε πολυεστέρας αντικαθίσταται από ροζ που είναι πιο εύηκτος για να επιταχυνθεί η διαδικασία κατασκευής.



#### Πείραμα 4

Στο τέταρτο πείραμα, η διαδικασία κατασκευής καλουπιών παραμένει η ίδια. Επιχειρούνται κάποιοι επιπλέον πειραματισμοί για το χρώμα και τις υφές των μονάδων. Τοποθετούνται διάφορα υλικά από το φυσικό περιβάλλον (χώμα, πέταλα), λαδομπογιά είτε σαν επίστρωση είτε στο μείγμα του πολυεστέρα. Η επικρατέστερη δοκιμή ήταν εκείνη της ανάμειξης πολυεστέρα με τσιμεντοχρώματα (κόκκινο, μαύρο, ώχρα), που δίνουν στις μονάδες αντίστοιχες αποχρώσεις.



Τελικά, ως προς την κατασκευή των καλουπιών, επιστρέψαμε στον πρώτο πειραματισμό, διότι η ανάμειξη σιλικόνης με τα υλικά που προαναφέρθηκαν, προκαλούσε συρρίκνωση των καλουπιών με αποτέλεσμα να ελαχιστοποιείται η ακρίβεια και η ανθεκτικότητά τους. Επίσης, εγκαταλήφθηκε και η απόπειρα χρωματισμού των μονάδων, καθώς ένα ενιαίο χρώμα αποδίδει με τον καλύτερο τρόπο την αίσθηση ενός ενιαίου αναγλύφου, που ήταν και η αρχική πρόθεση για το παιχνίδι. Έτσι, επιστρέφοντας στην αρχική διαδικασία κατασκευής των καλουπιών με απλή σιλικόνη και σαπουνόνερο, στο πέμπτο και τελευταίο πείραμα, αναμειγνύουμε τον πολυεστέρα με μαρμαρόσκονη, η οποία αφ' ενός καθιστά τις μονάδες περισσότερο συμπαγείς και λιγότερο διάφανες και αφετέρου, επιταχύνει τη διαδικασία πήξης του μείγματος, μειώνοντας το χρόνο κατασκευής.



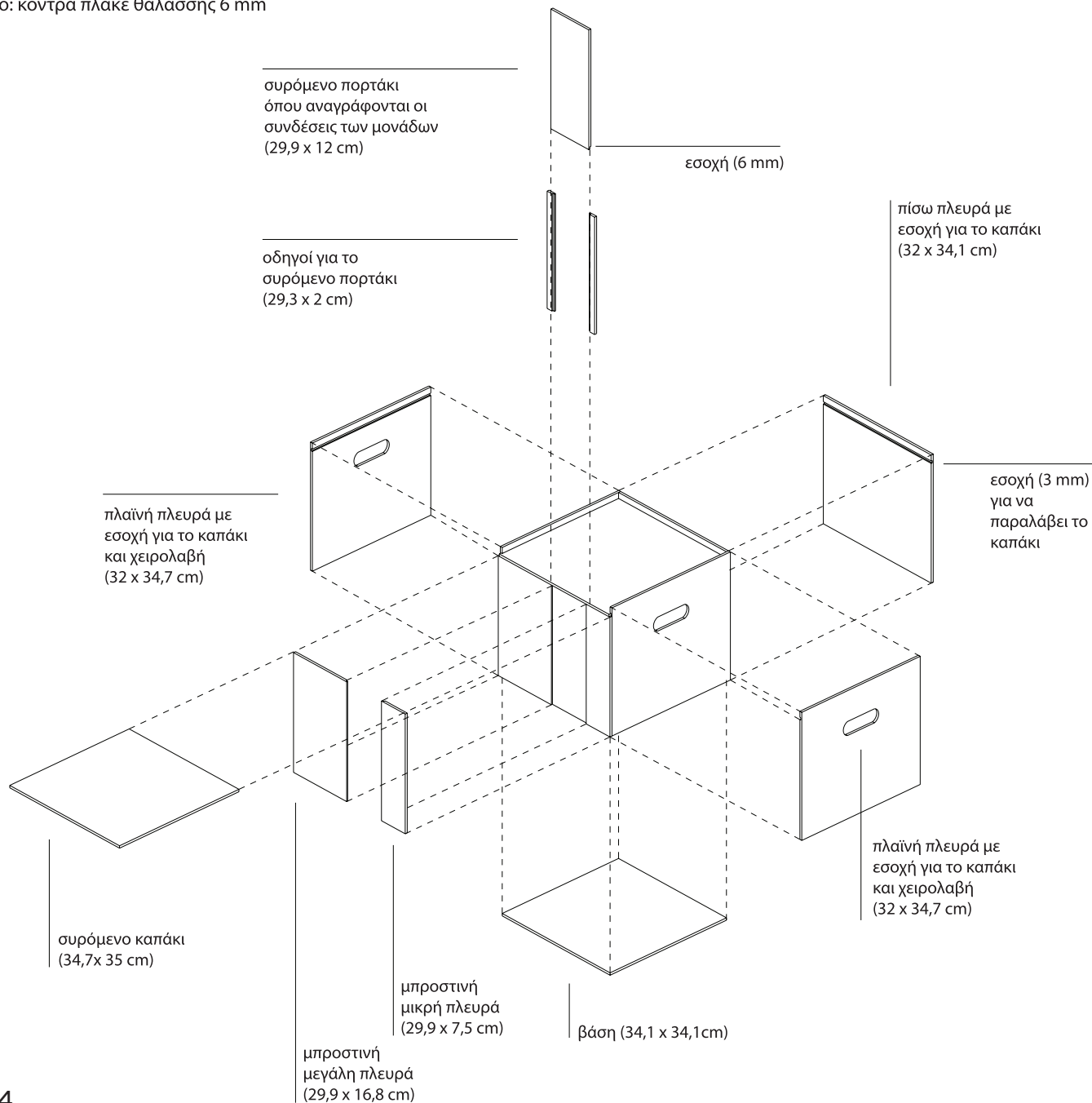
Τα πλεονεκτήματα του χαρτονιού είναι ότι λόγω της ακρίβειας με την οποία κόβονται, οι ενώσεις μεταξύ των μονάδων είναι ιδανικές. Επίσης, λόγω της διαφοράς υψών των πλευρών από τα επίπεδα αναδεικνύει τους ενιαίους σχηματισμούς. Παρ' όλα αυτά μειονεκτεί ως προς την ανθεκτικότητα, αφού μέσω των συνεχών τριβών φθείρεται εύκολα.

Ο πολυεστέρας πλεονεκτεί ως προς τον χρόνο δημιουργίας, αποτελεί την οικονομικότερη επιλογή, και προσδίδει περισσότερη αυτονομία παραγωγής. Το βασικό του μειονέκτημα είναι ότι αποτελεί ανθυγιεινό υλικό για το περιβάλλον και για τον άνθρωπο. Σίγουρα δεν προτείνεται η χρήση του από παιδιά.

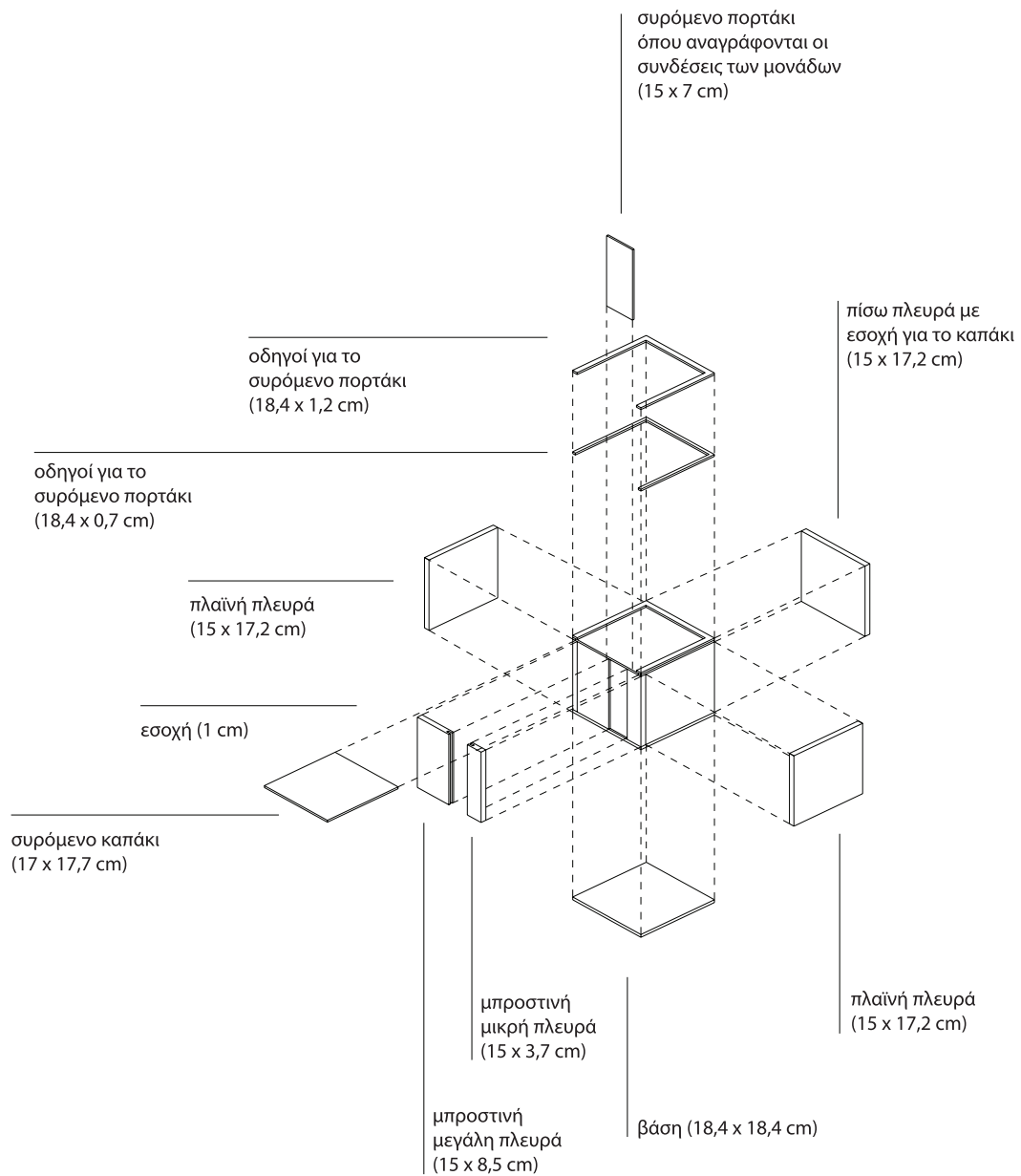
Το ξύλο αποτελεί ίσως την ιδανικότερη λύση ως προς την χρήση του στο παιχνίδι και την αρτιότητα των μορφών. Το μειονέκτημά του είναι το οικονομικό σκέλος, αφού απαιτούνται αρκετές ώρες και εξειδικευμένα μηχανήματα για την διαμόρφωση των μονάδων.



μεγάλη συσκευασία  
για 196 μονάδες  
υλικό: κόντρα πλακέ θαλάσσης 6 mm



μικρή συσκευασία  
για 28 μονάδες  
υλικό: λευκό χαρτόνι 2 mm  
πάχος πλευράς: 8 mm

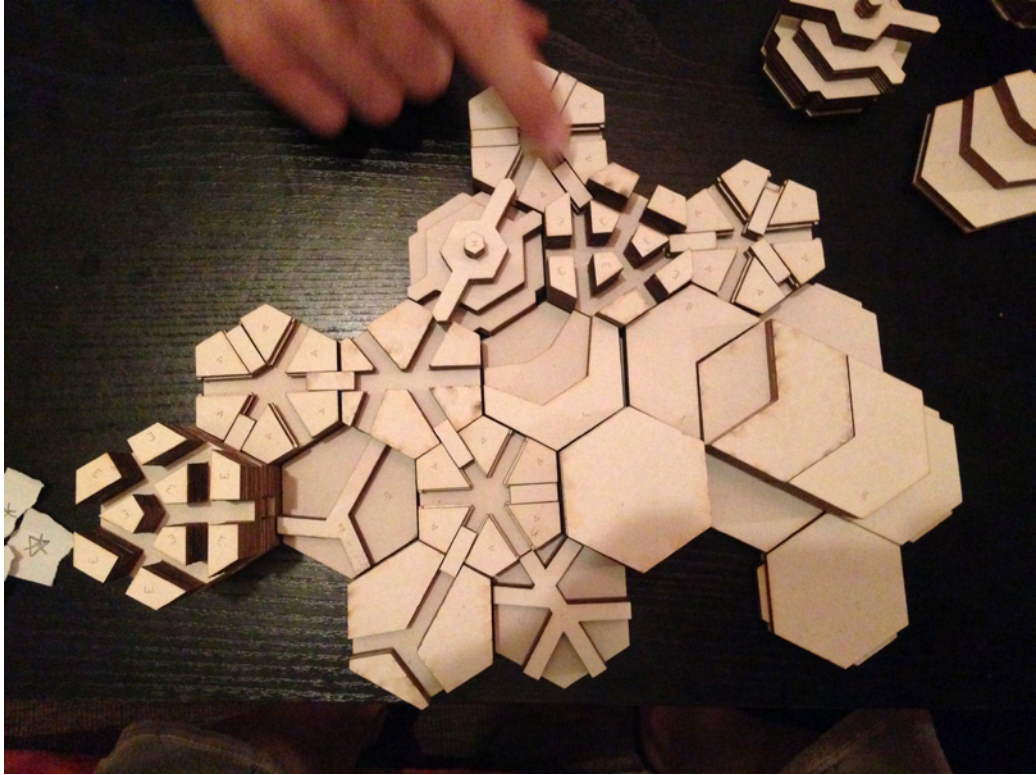


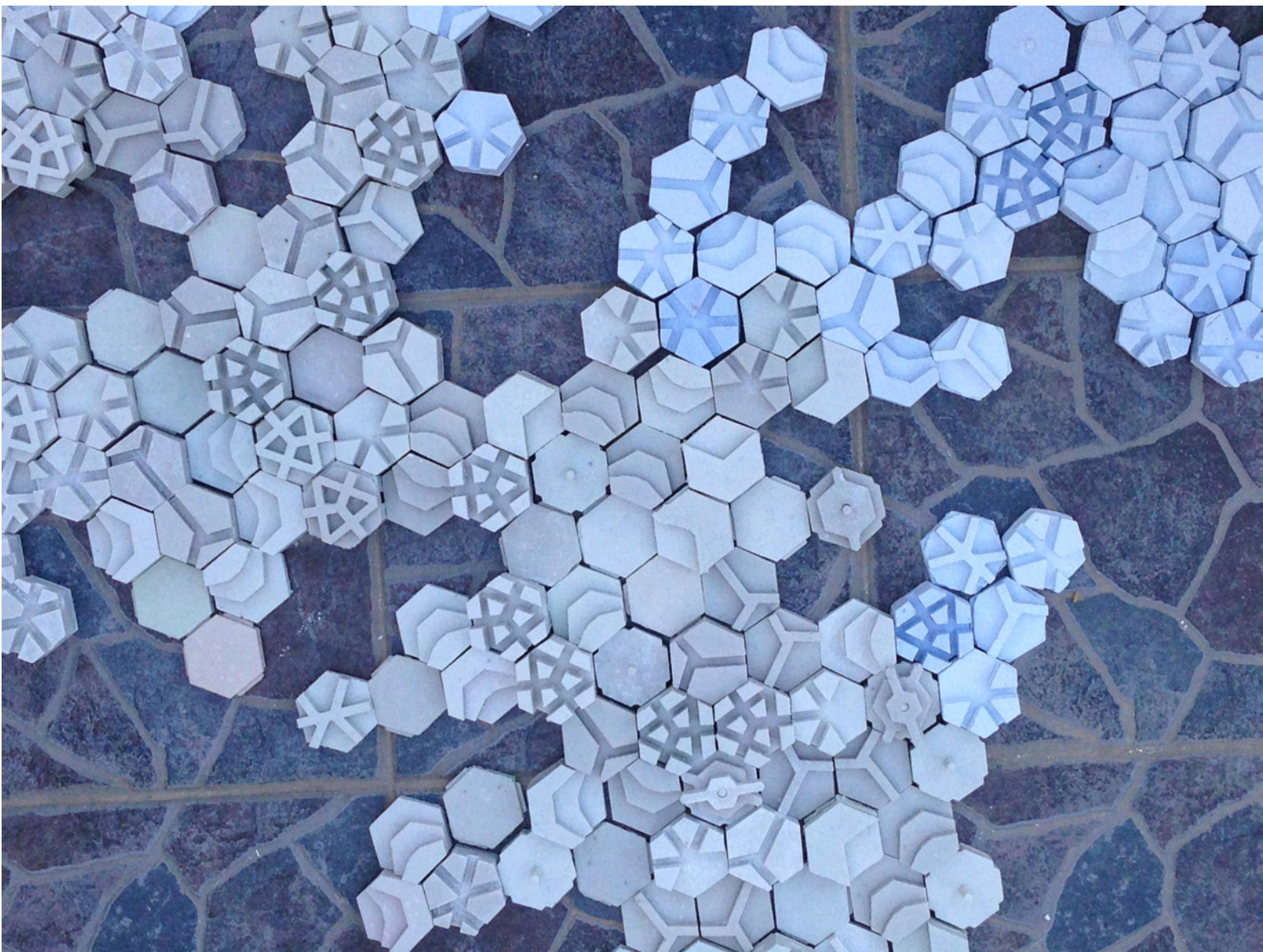


















# Αναφορές

1. Χουιζίνγκα, Γ. (1938). Ο άνθρωπος και το παιχνίδι.
- 2.Yalom Marilyn (2009), Η Γέννηση της βασίλισσας του σκακιού, εκδόσεις: Αγρα
- 3.Foucault, M. (1975). Surveiller et punir.
- 4.Foucault, M. (1975). Surveiller et punir.
- 5.Μάμφορντ, Λ. (1967). Ο μύθος της μηχανής. Νησίδες.
- 6.Μάμφορντ, Λ. (1967). Ο μύθος της μηχανής. Νησίδες.
- 7.Μάμφορντ, Λ. (1967). Ο μύθος της μηχανής. Νησίδες.
- 8.Μάμφορντ, Λ. (1967). Ο μύθος της μηχανής. Νησίδες.
9. Bakhtin M. (1984), Rabelais and his world, εκδόσεις: Indiana University Press
- 10.Brosius, B. (n.d.). Çatalhöyük, 7000 π.Χ. Κομπρεσέρ .
- 11.Brosius, B. (n.d.). Çatalhöyük, 7000 π.Χ. Κομπρεσέρ .
- 12.Κλάστρ Πιέρ (1947), Εξουσία και ελευθερία στις πρωτόγονες κοινωνίες, εκδόσεις: Ελεύθερος Τύπος
- 13.Τσάτουιν, Μ. Τα μονοπάτια των τραγουδιών. (Σ. Φίλερη, Μεταφρ.) Χατζηνικολή.
- 14.Constant. (n.d.). Νέα Βαβυλώνα, μια νομαδική πόλη. Κομπρεσέρ.
- 15.Johannes Dumpe, p. m. (n.d.). constant nieuwenhuys, new babylon.
- 16.Bay, H. TAZ.
- 17.Deleuze, G. Η κοινωνία του ελέγχου.
- 18.Wikipedia

## Βιβλιογραφία



- \_Bay, H. TAZ.
- \_Brosius, B. (n.d.). Çatalhöyük, 7000 π.Χ. Κομπρεσέρ .
- \_Castoriadis, C. The rising tide of insignificance.
- \_Constant. (n.d.). Νέα Βαβυλώνα, μια νομαδική πόλη. Κομπρεσέρ .
- \_Debord, G. (2000) Η κοινωνία του θεάματος, Διεθνής βιβλιοθήκη.
- \_Deleuze, G. Η κοινωνία του ελέγχου, Ελευθεριακή Κουλτούρα.
- \_Foucault, M. (1975). Surveiller et punir, naissance de la prison, Paris, Gallimard.
- \_Fuller, B. (1963). INVENTORY OF WORLD RESOURCES, Human TRENDS AND NEEDS.
- \_Fuller, B. THE WORLD GAME: INTEGRATIVE RESOURCE UTILIZATION PLANNING TOOL.
- \_Georgio, A. Apparatus, Werner Hamacher.
- \_Johannes Dumpe, p. m. (n.d.). constant nieuwenhuys, new babylon.
- \_Landes, D. S. (2012). Τα γρανάζια του χρόνου, Τα ρολόγια και η δημιουργία του σύγχρονου κόσμου. (Λ. Καλοβυρνάς, Μεταφρ.) Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- \_P.M. (1983), bolo 'bolo.
- \_Marighella, C., (1969) Minimanual of the urban guerilla, Marighella Internet Archive, .
- \_Vaneigem, R. , (2013) Γράμμα στα παιδιά μου και τα παιδιά του κόσμου, Εκδόσεις των Ξένων.
- \_Καστοριάδης, Κ. Ο θρυμματισμένος κόσμος. ύψιλον/βιβλία.
- \_Μάμφορντ, Λ. (1967). Ο μύθος της μηχανής. Νησίδες.
- \_Σάβατερ, Φ. (2012). Ηθική της ανάγκης. (Α. Δημητρούκα, Μεταφρ.) Πατάκη.
- \_Σταυρίδης, Σ. (1990) Η συμβολική σχέση με το χώρο, Κάλβος.
- \_Τσάτουιν, Μ., Τα μονοπάτια των τραγουδιών. (Σ. Φίλερη, Μεταφρ.) Χατζηνικολή.
- \_Χουζίνγκα, Γ. (1938), Ο άνθρωπος και το παιχνίδι, Γνώση.
- \_Roger Caillois (2001), Τα παιχνίδια και οι άνθρωποι.
- \_Brian Sutton-Smith (2006), The Game design reader, εκδόσεις: MIT Press
- \_Κλάστρ Πιέρ (1947), Εξουσία και ελευθερία στις πρωτόγονες κοινωνίες, εκδόσεις: Ελεύθερος Τύπος
- \_Yalom Marilyn (2009), Η Γέννηση της βασίλισσας του σκακιού, εκδόσεις: Αγρα
- \_Bakhtin M. (1984), Rabelais and his world, εκδόσεις: Indiana University Press
- \_Constant Nieuwenhuis (1966), Νέα Πολεοδομία [διαδίκτυο] <http://dimosiosxoros.wordpress.com/%CE%BA%CE%B5%CE%AF%CE%BC%CE%B5%CE%BD%CE%B1/%CE%BD%CE%AD%CE%B1-%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B5%CE%BF%CE%B4%CE%BF%CE%BC%CE%AF%CE%B1/>
- \_Μάνος Αργύρης (2012), Συζητώντας για την ετεροτοπία – οι χωροχρονικές εμπειρίες των “τεράτων” <http://akea2011.wordpress.com/2012/12/26/eterotopia/>
- \_Ernest Adams (2002), The Role of Architecture in Video Games

