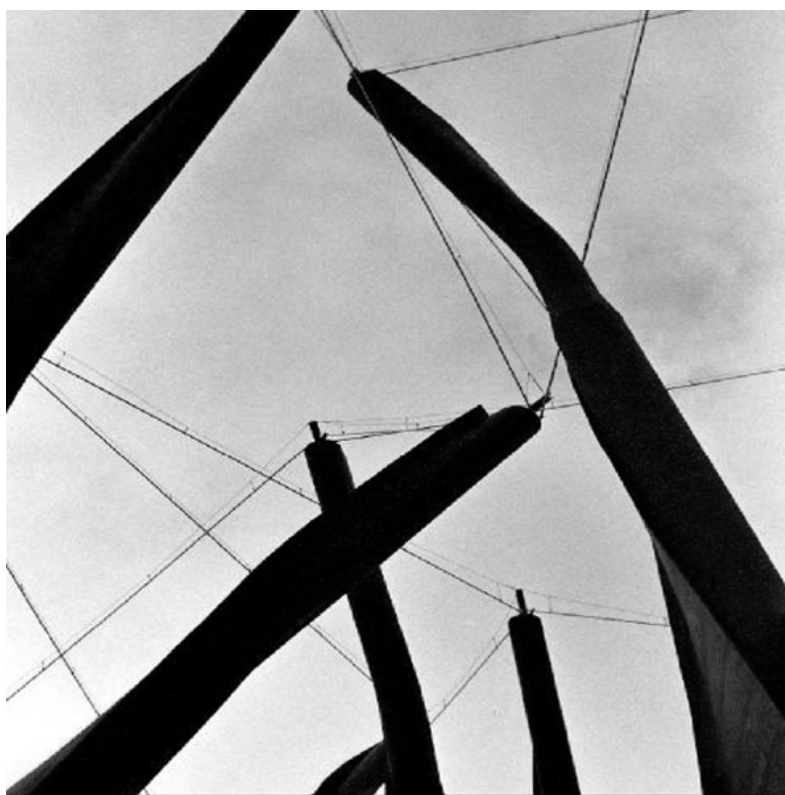


Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο
Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Σχεδιασμός – Χώρος – Πολιτισμός»

Ριζωματικά Παιγνιοτοπία

Από μια μέθοδο «Συγκριτικής Παιγνιολογίας»
προς μια στρατηγική «Οικοσοφικής Παιγνιοποίησης»



Διπλωματική Εργασία

Φοιτητής
Σταύρος Μουζακίτης

Επιβλέπων
Κώστας Μωραΐτης

17 Ιουλίου 2015

Περιεχόμενα

Μέρος Α: Συγκριτική Παιγνιολογία

Εισαγωγή: περί Παιγνιολογίας	8
Πρόλογος.....	8
5 Λόγοι ...περί Παιγνίου.....	9
“Homo Ludens” – «ο Παιγνιώδης Άνθρωπος»	10
“Play Theory” – «Θεωρία του Παίξιν»	11
“Game Theory” - «Θεωρία Παιγνίων».....	12
“Le Jeu du Monde” – «Το Παίγνιο του Κόσμου».....	13
“Game Design” – «Σχεδιασμός Παιγνίων»	14
Ο σχεδιασμός παιγνίων ως «τεκμήριο» διεπιστημονικότητας	15
Homo Ludens - ο Παιγνιώδης Άνθρωπος	16
Εισαγωγή	17
Ορισμοί	18
Κριτική ορισμών.....	19
Τύποι Παιγνίων κατά Caillois	20
Η σημασία του <i>Ludus</i>	22
Για μια κοινωνιολογία με βάση τα παίγνια	23
Σκάκι εναντίον Γκο	25
Το δικαίωμα στην παιγνιώδη πόλη.....	27
Καταστασιακή Διεθνής	29
Συνεισφορά σε έναν καταστασιακό ορισμό του παιγνίου.....	30
Η καταστασιακή «τριαλεκτική». Το παράδειγμα του ποδοσφαίρου «τριών πλευρών»	31
Urban Trolling: Η περίπτωση του Remi Gaillard	33
Play Theory - Θεωρία του Παίξιν.....	38
Το παιγνίδι ως παιδαγωγική μέθοδος.....	38
Τα Παιγνίδι στην (παιδο)ψυχολογία	40
Το Παιγνίδι και η Ψυχανάλυση.....	45
Game Theory - Θεωρία Παιγνίων	49
Εισαγωγή - περίληψη.....	50
Βασικοί Ορισμοί	51
Γενικές και Εφαρμοσμένες χρήσεις.....	51

Οικονομικά και Επιχειρήσεις.....	51
Επιστήμη των υπολογιστών και Λογική	52
Βιολογία	52
Κοινωνικές/ ανθρωπιστικές επιστήμες	53
Πολιτική Επιστήμη	53
Φιλοσοφία	54
Κριτική.....	55
Τύποι Παιγνίων.....	56
Συνεργατικά/ Μη-συνεργατικά παίγνια (Cooperative / Non-cooperative)	56
Συμμετρικά/ Ασύμμετρα παίγνια (Symmetric / Asymmetric).....	56
Παίγνια Μηδενικού/ Μη-μηδενικού αθροίσματος (Zero-sum / Non-zero-sum)	57
Ταυτόχρονα/ Διαδοχικά παίγνια (Simultaneous / Sequential)	57
Τέλειας / Ατελούς πληροφορίας (Perfect/ Imperfect Information)	58
Παίγνια Ολικής/ Μερικής Γνώσης (Complete/Incomplete Knowledge)	58
Συνδυαστικά παίγνια (Combinatorial games)	58
Παίγνια Άπειρου Μήκους (Infinitely long games)	59
Διακριτά / Συνεχή παίγνια (Discrete / continuous)	59
Διαφορικά παίγνια (Differential games).....	59
Παίγνια πολλών παικτών και πληθυσμών (Many-player and Population games)	59
Στοχαστικά Παίγνια (Stochastic).....	60
Υπερπαίγνια (Hyper-games)	60
Μετα-παίγνια (Metagames)	61
Το δίλημμα του φυλακισμένου.....	62
Οι Μηχανές του Von Neumann	65
Το Παίγνιο του Κόσμου.....	66
Εισαγωγή	67
Το φαινόμενο της «Ουσίας»	68
Κριτική της αντιουσιακρατικής προσέγγισης	71
Το Παίγνιο ως «τοπολογία Εμμένειας»	72
Άπειρο και αυτοαναφορά: η εμμένεια της μη-πληρότητας.....	75
Ο μαθηματικός ορισμός του απείρου	75
Το παράδοξο της αυτοαναφοράς και το θεώρημα της μη-πληρότητας.....	76
Η μη-πληρότητα/ εμμένεια του Λόγου	80
Η μη-πληρότητα του ανθρώπινου υποκειμένου.....	82
Το «ταμπού της αιμομιξίας» ως σύμπτωμα του παραδόξου της αυτοαναφοράς	84

Ο ρόλος της Σφίγγας	86
Τα παράδοξα ως γρίφοι και ο ρόλος τους στην ιστορία του πολιτισμού	88
Απορίας απόρροιες.....	90
Η έννοια του «μετα-κρυπτικού».....	92
«Έμμενης» αρχιτεκτονική: “Klein Bottle House”	94
Το <i>Μετα</i> Παίγνιο του Κόσμου.....	95
Game Design – Σχεδιασμός Παιγνίων	101
Εισαγωγή	102
Το όραμα της «Παιγνώδους Πόλης»	102
Τα «Παιγνιοτοπία» του Isamu Noguchi	103
Οι παιγνιοτοπικοί του Aldo Van Eyck στο Άμστερνταμ.....	105
Η «Νέα Βαβυλώνα» του Constant	108
Το «Παγκόσμιο Παίγνιο» (“World Game”) του Buckminster Fuller	110
Η Βιομηχανία Ηλεκτρονικών Παιγνιδιών	114
Η «επιστροφή στην υλικότητα»	115
Παιγνίδια «Αυξημένης Πραγματικότητας»	116
Παιγνιοποίηση: Προς το «Πανταχού Παρόν Παίγνιο»	120
Κριτικές προσεγγίσεις.....	123
Συγκριτική Παιγνιολογία	132
 Μέρος Β: Οικοσοφική Παιγνιοποίηση	
Εισαγωγή	136
Οικοσοφία	136
Ριζωματικά παιγνιοτοπία	141
Οικοσοφικό (μετα)Παίγνιο	142
Κρυπτικά Παιγνιοτοπία	143
RIVEN: The sequel to Myst	145
Εισαγωγή-προσχέδιο	146
Παραγωγή του παιγνιδιού.....	148
Στοιχεία «παιγνιοτροπίας» (gameplay).....	151
Στοιχεία αφηγηματικής πλοκής.....	152
Σχεδιασμός του τοπίου	156
Τεχνικά στοιχεία	160
Περιγραφή του τοπίου	162

Παρατηρήσεις - σχόλια.....	199
Το «Δάσος της Ζωής» (“Bosque de la Vida”)	216
Ο Θάνατος και η «αρχιτεκτονική του Μυστικού».....	219
Η επιτελεσματικότητα του γρίφου	219
Η «Πέμπτη Τυπολογία»	222
Η Τρίτη Τυπολογία.....	222
Η Τέταρτη Τυπολογία	222
Αεικαλλιέργεια (Permaculture): Προς μια «μετα-κρυπτική» βιο-τοπιακή αρχιτεκτονική.....	222
Οικοσοφία (Οι Τρεις Οικολογίες)	223
Παιγνιοποίηση	223
Οικο-κρυπτική παιγνιοποίηση: η Πέμπτη Τυπολογία	223
Σχεδιαστικά Παραδείγματα	224
Η (fractal) Μακέτα του Δημόσιου Χώρου	224
Οικοσοφικός Ελκυστής: ένα διαδρ-αστικό «μετα-Τοτέμ»	225
Αθήνα: ο δημόσιος χώρος... κρυμμένος θησαυρός	228
«Μουσικές» διαδρομές	233
« <i>Τρεις Οικολογίες</i> » στο έλος της Αγυιάς: ένα «οικοσοφικό» πάρκο στην πόλη της Πάτρας..	239
<i>Η κορυφή της «Βαβέλ»</i> . Ένα μουσικό «πέρασμα».....	244
Η Έμμένεια του Σχεδιασμού	244
Το «Μηχανικό Φύλο» στην προοπτική της Αποανάπτυξης	257
Επίλογος	258
Βιβλιογραφία	259

*«Ο χρόνος είναι παιδί που παίζει με πεσσούς
και το παιδί είναι βασιλιάς».*
Ηράκλειτος

«Τα παιγνίδια είναι η ανώτερη μορφή της διερεύνησης»
Albert Einstein

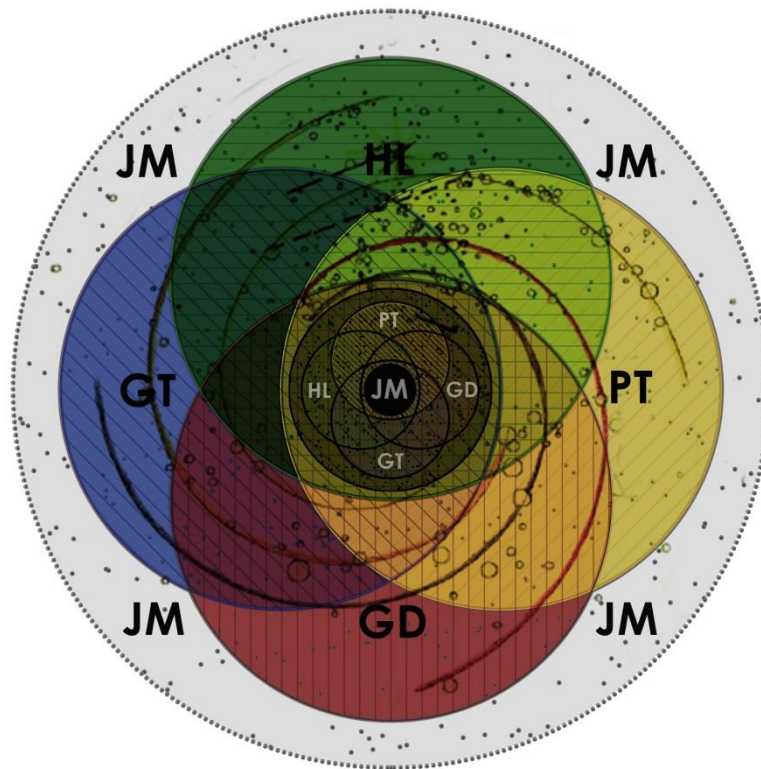
*«Ας το ξεκαθαρίσουμε, μια για πάντα:
ο άνθρωπος παίζει μόνον εκεί όπου είναι άνθρωπος με την πλήρη σημασία της λέξης
και είναι πλήρης άνθρωπος, μόνο εκεί όπου παίζει»*
Fr. V. Schiller

*«Όλη η αλήθεια σχετικά με το παιγνίδι δε μπορεί να γίνει γνωστή
μέχρι να γίνει γνωστή όλη η αλήθεια σχετικά με την ίδια τη ζωή»*
Lehman and Witty

*«Το παιχνίδι δε μπορεί κανείς να το αρνηθεί.
Μπορεί κανείς να αρνηθεί, αν θέλει, όλες σχεδόν τις αφηρημένες έννοιες:
τη δικαιοσύνη, την ομορφιά, την αλήθεια, την καλοσύνη, το πνεύμα, τον Θεό. Μπορεί
κανείς να αρνηθεί τη σοβαρότητα,
αλλά όχι το παιχνίδι».*
Johan Huizinga

Μέρος Α: Συγκριτική Παιγνιολογία

Μια μέθοδος κριτικής σύνθεσης διαφορετικών θεωρήσεων του παιγνιδιού



Εισαγωγή: περί Παιγνιολογίας

Πρόλογος

Η έννοια και ο ρόλος του παιγνιδιού αναδεικνύεται ολοένα και συχνότερα τα τελευταία χρόνια σε εξέχον αντικείμενο βασικής και εφαρμοσμένης έρευνας (ενίοτε και σε βασικό μεθοδολογικό εργαλείο) για ένα ευρύτατο φάσμα γνωστικών πεδίων, σχετικών τόσο με τις «επιστήμες του ανθρώπου» όσο και με τις λεγόμενες «θετικές» επιστήμες και τις τεχνοεπιστήμες. Αποκαλυπτική για αυτή την εντατικοποίηση της προβληματικής σχετικά με τη σημασία του παιγνιδιού είναι η πρόσφατη ανάδυση νέων ακαδημαϊκών κλάδων, η θεματική πολλαπλότητα των οποίων συνήθως συνοψίζεται υπό την κατηγορία των «Παιγνιακών Σπουδών» (Game Studies) ή της «Παιγνιολογίας» (Gameology).

Μια τέτοιου τύπου πολιτισμική «εξέλιξη» δε μπορεί παρά να φέρει ποικίλες ιστορικο-κοινωνικές εξαρτήσεις, καθώς εμπλέκεται με το σύνολο των διαστάσεων της έννοιας του παιγνίου και βέβαια με την πληθώρα των εκφάνσεων της «παιγνιώδους» συμπεριφοράς και εμπειρίας εν γένει. Ωστόσο, στις μέρες μας, το φαινόμενο αυτό μοιάζει να συνδέεται ειδικότερα με την ιλιγγιώδη ανάπτυξη που γνωρίζει η Βιομηχανία Ηλεκτρονικών Παιγνιδιών (ΒΗΠ). Πέρα από τη σχετικά κοινότοπη πλέον διαπίστωση ότι η ΒΗΠ, ως παραγωγικός κλάδος, έχει πλέον ξεπεράσει σε απόλυτα οικονομικά μεγέθη την αντίστοιχη του κινηματογράφου, είναι σημαντικό να τονιστεί το γεγονός ότι, ως πεδίο έρευνας, σχετίζεται κατ' εξοχήν, μέσω αμοιβαίας ανατροφοδότησης, με τις αλματώδεις εξελίξεις στους τομείς της πληροφορικής και των ψηφιακών τεχνολογιών, οι οποίοι εύλογα αξιολογούνται ως από τους πλέον πολιτισμικά κομβικούς.

Όπως γίνεται εύκολα κατανοητό, τα παραπάνω θέματα δε θα μπορούσαν να αφήσουν ανεπηρέαστο το πεδίο του αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού και τους σχετικούς με αυτό θεωρητικούς και πρακτικούς προβληματισμούς. Είναι, άλλωστε, ενδεικτικό ότι, τουλάχιστον κατά την τελευταία 15ετία, οι δημοσιεύσεις μελετών και οι συζητήσεις που εστιάζουν στη σχέση του παιγνιδιού (κυρίως στην ψηφιακή μορφή του) με ζητήματα χώρου, αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού πληθαίνουν ραγδαία. Το περιεχόμενο των εν λόγω μελετών παρουσιάζεται βέβαια εξαιρετικά ποικίλο, ενώ συχνά συνοδεύονται από αυξημένη συναισθηματική και ιδεολογική φόρτιση, η οποία κυμαίνεται από ενθουσιώδεις διακυρήξεις (που μοιάζουν να επαναφέρουν – σε διαφορετικά πλέον ιστορικο-κοινωνικά πλαίσια – απελευθερωτικά μανιφέστα που αναδύθηκαν στα μέσα του προηγούμενου αιώνα) μέχρι σφοδρές κριτικές (κυρίως επί πολιτικο-κοινωνικών επιπτώσεων, όπως πχ. τέτοιες που ερμηνεύουν ορισμένα προϊόντα της σύγχρονης ψηφιακής τεχνολογίας, ως νέες λανθάνουσες μορφές οικονομικής εκμετάλλευσης ή και κοινωνικού ελέγχου).

Οι εξελίξεις αυτές προκαλούν σοβαρές ανακατατάξεις και στον τομέα του σχεδιασμού, οδηγώντας σε καταστάσεις ολοένα αυξανόμενης πολυπλοκότητας, καθώς θέτουν νέα ζητήματα με πολλαπλές συνιστώσες και προεκτάσεις (ανθρωπολογικές, κοινωνικές, αισθητικές, ηθικές, υπαρξιακές κα.), διανοίγοντας νέα πεδία για θεωρητικούς-φιλοσοφικούς προβληματισμούς και βέβαια νέες προοπτικές καλλιτεχνικής έκφρασης, αρχιτεκτονικής πρακτικής και ευρύτερα κοινωνικής – πολιτικής διάδρασης. Σε κάθε περίπτωση, η προσπάθεια απόκρισης σε τέτοια ζητήματα και η ενεργητική εμπλοκή με τις προκλήσεις που αυτά θέτουν για την αρχιτεκτονική σκέψη και πράξη, θεωρείται απαραίτητη, τουλάχιστον για όποιον επιθυμεί να παίξει έναν τουλάχιστον συνδιαμορφωτικό ρόλο στο πλαίσιο των νεοαναδυόμενων πολιτισμικών συνθηκών.

5 Λόγοι ...περί Παιγνίου

Ωστόσο, το παιχνίδι είναι ένας όρος με εκτεταμένη σημασιολογική ευρύτητα. Ως εκ τούτου, πριν προχωρήσουμε σε θέματα πιο εστιασμένα στο πεδίο του σχεδιασμού, γίνεται μια προσπάθεια χαρτογράφησης του συχνά συγκεχυμένου γνωστικού φάσματος που οικειοποιείται την έννοια του παιχνιδιού ή χρησιμοποιεί ορολογία στενά συνδεδεμένη με αυτήν. Η βασική μας πρόθεση στοχεύει αφενός στην ανάδειξη της ευρύτητας του θέματος και της σημασίας της ενασχόλησης με αυτό, αφετέρου στην παροχή ορισμένων κατατοπιστικών εννοιολογικών διευκρινήσεων, απαραίτητων για την κατανόηση και περαιτέρω ανάπτυξή του.

Η μέχρι στιγμής έρευνα οδήγησε στη συμβατική διάκριση 5 γενικών θεωρητικών κατευθύνσεων, όπως συνοπτικά περιγράφονται στη συνέχεια. Ως τίτλοι των κατηγοριών αυτών έχουν επιλεγεί φράσεις που αναγνωρίζονται ως «εννοιολογικά κλειδιά» για το ειδικό περιεχόμενο της κάθε προσέγγισης, ενώ περιλαμβάνονται επιπλέον στοιχεία που αφορούν την ιδιαίτερη σκοπιά, διάθεση και στοχοθεσία της. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τις εξής κατηγορίες:

- ☒ **“Game Theory” - «Θεωρία Παιγνίων»** (Μαθηματικά, Οικονομολογία)
- ☒ **“Play Theory” – «Θεωρία του Παίξιν»** (Ψυχολογία, Ψυχανάλυση)
- ☒ **“Homo Ludens” – «ο Άνθρωπος Παίζων»** (Κοινωνική Ανθρωπολογία, Ιστορία)
- ☒ **“Le Jeu du Monde” – «Το Παιγνίο του Κόσμου»** (Φιλοσοφία)
- ☒ **“Game Design” – «Σχεδιασμός Παιγνίων»** (Διαδραστικές Τέχνες)

Για ευνόητους λόγους, η λεπτομερής εξέταση των διαφορετικών αυτών προσεγγίσεων πάνω στο παιχνίδι δεν είναι δυνατό να περιλαμβάνεται σε αυτή τη φάση της παρούσας έκθεσης. Ωστόσο, θεωρούμε πως η επαφή με όσο το δυνατόν περισσότερες απόψεις, έστω και μέσα από μια συνοπτική διακειμενική περιήγηση, κάθε άλλο παρά αρνητικά θα μπορούσε να αξιολογηθεί, στο πλαίσιο μιας προσπάθειας να φωτιστεί το πολύπτυχο αυτό θέμα από διαφορετικές πλευρές, ώστε να παρουσιαστεί στις όσο το δυνατόν πιο «πραγματικές» του διαστάσεις, οδηγώντας στη διαμόρφωση μιας πιο ολοκληρωμένης προσωπικής εκτίμησης εκ μέρους του αναγνώστη.

Προς αποφυγή παρερμηνειών, πρέπει να ξεκαθαριστεί ότι οι προθέσεις της παρούσας έρευνας δεν συμπλέουν απαραίτητα με όλες τις πτυχές των εν λόγω προσεγγίσεων, καθώς όπως είναι κατανοητό, αυτές διαφοροποιούνται σημαντικά ανάλογα με την κοσμοαντίληψη - φιλοσοφική προοπτική του εκάστοτε θιασώτη τους, την κοινωνική του θέση-τάξη, την ιστορική συγκυρία και τα αντίστοιχα πολιτικά δεδομένα και διακυβεύματα, καθώς επίσης και από τα ιδιαίτερα κάθε φορά επιστημονικά ερωτήματα και πλαίσια προβληματοθεσίας. Πέρα όμως από τις επιμέρους διαφορές, θα έπρεπε να θεωρείται αυτονόητο πως κοινό στοιχείο όλων των παραπάνω θεωρήσεων αποτελεί το γεγονός ότι απορρίπτουν, σχεδόν «εξ’ ορισμού» τους, αντιλήψεις που τείνουν στερεοτυπικά, ήτοι απλοϊκά, να συνδέουν την έννοια του παιγνιώδους με ένα είδος «διασκεδαστικής ελαφρότητας», «φυγής από την πραγματικότητα» και άλλα συναφή, τα οποία ουσιαστικά την αντιπαραθέτουν προς μια έννοια «σοβαρότητας», παρά υποστηρίζουν πως οι αναφορές στο παιγνιώδες και βέβαια τα ίδια τα παιχνίδια, ως κοινωνικές δραστηριότητες, οφείλουν να αναγνωριστούν ως κάτι πολύ πιο σύνθετο και τελικά «σοβαρό».

Από τη μεριά μας, μπορούμε κατ’ αρχάς να υποστηρίξουμε ότι θέμα δεν είναι απλώς άξιο παρά επιβεβλημένο να αποτελέσει αντικείμενο ειδικής ενασχόλησης από τη σκοπιά του αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού. Ως εκ τούτου, στη συνέχεια της έρευνάς μας, έπειτα από μια συν-κριτική εμβάθυνση σε ορισμένες βασικές πτυχές του θέματος, θα αποπειραθούμε να σκιαγραφήσουμε και να υποστηρίξουμε συγκεκριμένες προτάσεις για τη συγκρότηση ενός νέου σύνθετου παιγνιακού τύπου, τον οποίο αξιολογούμε ως κατάλληλο να εφαρμοστεί στο πλαίσιο μιας νέας στρατηγικής αστικού-αρχιτεκτονικού σχεδιασμού, ικανής να αποκριθεί με επιτυχία στα πολλαπλά σύγχρονα κοινωνικά, οικολογικά και εν γένει πολιτισμικά διακυβεύματα.

“Homo Ludens” – «ο Παιγνιώδης Άνθρωπος»

Μια από τις πλέον διαδεδομένες κατηγορίες θεωρητικών προσεγγίσεων, εκκινεί σαφώς από μια ανθρωπολογική/ κοινωνικο-ιστορική σκοπιά, με τις βασικότερες αναφορές να αντλούνται κατ’ αρχάς από το ομότιτλο έργο του ολλανδού ιστορικού **Johan Huizinga** (*Homo Ludens*, «Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι», 1938), το οποίο επεκτείνει ο γάλλος **Roger Caillois** στο έργο του «*Τα Παιχνίδια και οι Άνθρωποι*» (1958). Με τα έργα αυτά επιχειρήθηκε γενικά να αναδειχθεί η μεγάλη και διαχρονική σημασία των διαφόρων μορφών του παιχνιδιού για την *εμφάνιση*, την *εξέλιξη* αλλά και την *κατανόηση* του συνόλου των εκάστοτε πολιτισμικών-κοινωνικών συγκροτήσεων. Μέσα από την μεθοδική κριτική συμπαράθεση διαφόρων σχετικών παραδειγμάτων, όπως έχουν διερευνηθεί στο πλαίσιο πολλαπλών ανθρωπολογικών ερευνών-μελετών, τα συμπεράσματα των δυο αυτών μελετητών οδηγούν στη διαμόρφωση απόψεων που τοποθετούνται ξεκάθαρα σε αντιδιαστολή προς παραδοσιακές απόψεις που (τείνουν να) ερμηνεύουν-αξιολογούν το παιχνίδι είτε *εργαλειακά-λειτουργιστικά*, ως μέσο προς κατάκτηση και εκλέπτυνση κάποιας απαραίτητης (σωματικής ή διανοητικής) ικανότητας, είτε απλώς *υποτιμητικά*, ως μια συνθήκη *διασκεδαστικής «ελαφρότητας»* - προφανώς αντίθετης προς μια έννοια «σοβαρότητας»¹ - η οποία συνήθως προκύπτει ιστορικά ως *εξελικτικό υποκατάστατο* άλλων, υποτιθέμενα «υψηλότερων», πολιτισμικών πτυχών, όπως η τέχνη, η επιστήμη, η πολιτική και θρησκευτική συγκρότηση κτλ.

Βασικός στόχος της μελέτης του Caillois, είναι η επέκταση της ανάλυσης του Huizinga και η διάκριση-ταξινόμηση των παιχνιδιών σε βασικές κατηγορίες – τυπολογίες. Συγκεκριμένα, ο Caillois καταλήγει να προτείνει μια διαίρεση σε τέσσερα είδη παιχνιδιών, ανάλογα με το αν σε αυτά επικρατεί ο ρόλος του ανταγωνισμού, της τύχης, της προσποίησης ή του ιλίγγου. Τα είδη αυτά τα ονομάζει αντίστοιχα **Agon**, **Alea**, **Mimicry**, **Ilinx**. Ακόμα, προχωρά στη διάκριση ενός εννοιολογικού διπόλου μεταξύ της **Paidia** και του **Ludus**, μέσα στο φάσμα του οποίου κατατάσσει τα παίγνια, ανάλογα με το αν το παιχνίδι προσεγγίζει αντίστοιχα το στοιχείο της «εύθυμης ανεμελιάς» ή αυτό της πειθαρχημένης (διανοητικής) «σοβαρότητας».

Ακόμα, ο Caillois εξέφρασε το προσωπικό του όραμα για μια «*κοινωνιολογία με βάση τα παίγνια*», το οποίο υιοθετεί την ιδέα ότι τα παιχνίδια μπορούν να θεωρηθούν ως «συμβολικοί συσσωρευτές», ικανοί να αποκαλύπτουν σημαντικά στοιχεία της «φύσης» ενός πολιτισμού, αντανακλώντας τους κοινωνικούς συσχετισμούς, τις πολιτικές - θεσμικές δομές, τις ηθικές πεποιθήσεις, τις ατομικές ή συλλογικές επιθυμίες και συμπεριφορές που αναπτύσσονται εντός του. Ο Caillois ευαγγελίζεται την ανάπτυξη μιας μεθόδου κοινωνιολογικής ανάλυσης ποικίλων πολιτισμικών εκφάνσεων, βασισμένης στη συστηματική συγκριτική εξέταση-μελέτη παιγνιωδών συμπεριφορών, όπως αυτές εξελίσσονται τόσο ως κυρίαρχες όσο και ως «περιθωριακές», σε συγκεκριμένα κοινωνικά-ιστορικά πλαίσια. Πρόκειται για έναν τρόπο σκέψης που επεκτείνει την ιδέα μιας «κοινωνιολογίας των παιγνίων», καθώς αυτή εστιάζει στις κοινωνικές διαστάσεις συγκεκριμένων παιγνίων, χωρίς όμως να αξιώνει ευρύτερα συσχετιστικά συμπεράσματα.

Αξίζει να επισημανθεί πως τα έργα αυτά έχουν αποτελέσει βασικά σημεία αναφοράς για απόψεις άμεσα σχετιζόμενες με το ζήτημα της παραγωγής και της βίωσης του αστικού χώρου, όπως αυτές του Henri Lefebvre και των μελών της Καταστασιακής Διεθνούς, επηρεάζοντας σημαντικά τη διαμόρφωση των κριτικών και ανατρεπτικών τους προθέσεων, οι οποίες στηρίχθηκαν σε μεγάλο βαθμό σε εκτιμήσεις σχετικά με τη φύση και το ρόλο του παιχνιδιού στις σύγχρονες κοινωνίες, ενώ συνέβαλλαν ποικιλότροπα στη διαμόρφωση συγκεκριμένων ρευμάτων στα πεδία του αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού.

¹ Όπως υπονοείται πχ. από τη φράση «...δεν είναι παίξε-γέλασε».

“Play Theory” – «Θεωρία του Παίξιν»

Υπό μια προοπτική παρόμοια με την προηγούμενη, η προσέγγιση της «Θεωρίας του Παίξιν» συνδέεται κυριότερα με ορισμένους κλάδους της Ψυχολογίας και της Παιδαγωγικής, καθώς εστιάζει στη σημασία του παιχνιδιού για τη διαμόρφωση - «κατασκευή» της ανθρώπινης ιδιοσυγκρασίας ή «υποκειμενικότητας». Η έμφαση δίνεται στις πρωταρχικές διαδικασίες βιοψυχικής ανάπτυξης του ατόμου - παιδιού, στο πλαίσιο του κοινωνικού του περιβάλλοντος, με τρόπο που αναδεικνύει τον καταλυτικό ρόλο του παιχνιδιού (ή ορισμένων τύπων του) για τη διαμόρφωση, τη διατήρηση και ενίσχυση των αντιληπτικών, μαθησιακών και δημιουργικών του ικανοτήτων. Το παιχνίδι αναγνωρίζεται εδώ ως ιδιαίτερα θεμιτή εκπαιδευτική δραστηριότητα ατομικής και συλλογικής αυτομόρφωσης (*Play-Based Learning*).

Αφετηριακά σημεία αυτής της ευρύτερης προσέγγισης αποτελούν τα έργα των **Friedrich Froebel** και **Maria Montessori**. Ο πρώτος προωθούσε μια ιδέα που έχει μείνει γνωστή ως **παιχνίδι «ελεύθερης ροής»** (free-flow play), ενώ η δεύτερη ένα πρόγραμμα βασισμένο στο **«δομημένο» παιχνίδι** (structured play). Το έργο των δύο αυτών έχει βρει πολυάριθμους συνεχιστές, οι οποίοι συμβάλλουν στη εκλέπτυνση και επέκταση ανάλογων πρακτικών. Άλλα σημεία αναφοράς αποτελούν το έργο του **Jean Piaget** για την παράλληλη ανάπτυξη του παιδιού και του παιχνιδιού μέσα από διαδοχικά στάδια, του **Lev Vygotsky**, ο οποίος επεσήμανε το ρόλο του παιχνιδιού ως μέσου *«αναβολής της άμεσης ικανοποίησης»*, του **Erik Erikson**, ο οποίος ανέδειξε τη σημασία του παιχνιδιού ρόλων, μεταξύ πολλών άλλων. Πιο πρόσφατα, ο **Mihaly Csikszentmihalyi** επισημαίνεται για το έργο του πάνω στη μελέτη της ευτυχίας και της δημιουργικότητας, ενώ είναι ευρύτερα γνωστός μέσα από το ειδικό νόημα που προσέδωσε στην έννοια της **«ροής»** (flow). Σε παρόμοια κατεύθυνση, η σύγχρονη **“Fun Theory”** δίνει έμφαση στα ποιοτικά χαρακτηριστικά της *«διασκεδαστικότητας»*, θεωρώντας τα ως ικανά να οδηγήσουν σε *συνολικότερες μεταβολές της ανθρώπινης συμπεριφοράς*.

Πέρα από τη σημασία του παιχνιδιού για τους διάφορους τομείς της Ψυχολογίας (αναπτυξιακής, γνωστικής, κοινωνικής κτλ.), το παιχνίδι έχει διαδραματίσει κομβικό ρόλο και για την ανάπτυξη θεωριών και πρακτικών στο πλαίσιο της Ψυχανάλυσης. Ήδη ο **Sigmund Freud**, στη θεωρία του για την ανάπτυξη της προσωπικότητας, είδε στο παιχνίδι ένα *μέσο απελευθέρωσης επώδυνων (απωθημένων) αναμνήσεων και συναισθημάτων*. Ακόμα, σε σχετική σύμπλευση με τη θεώρηση του Homo Ludens, θέση του Freud είναι ότι *ο Λόγος, όπως και οτιδήποτε πολιτισμικό, προέρχεται από μια τέτοια αναχαίτιση της επιθυμίας*, ενώ βρίσκει στο παιδικό παιχνίδι την εξήγηση του στοιχείου που ο Λακάν θα ονομάσει *«Συμβολικό»*. Οι ιδέες του Freud έχουν επηρεάσει την ανάπτυξη της *παιγνιοθεραπείας*, που επίσης αποτελεί ένα πολύ ενδιαφέρον πεδίο έρευνας. Κυριότερα, όμως, η ιδέα του παιχνιδιού αποτέλεσε κεντρικό θέμα για τον ψυχαναλυτή **Donald Winnicott** στο βιβλίο του με τίτλο *“Playing and Reality”* (1979). Ο Winnicott πίστευε ότι μόνο μέσα στο παιχνίδι οι άνθρωποι παρουσιάζουν τους εντελώς αληθινούς εαυτούς τους. Επομένως, η ψυχανάλυση, για να είναι χρήσιμη και αποτελεσματική, θα έπρεπε να επιτελείται ως ένας τρόπος παιχνιδιού. Εκτός όμως από ένα απαραίτητο στοιχείο για την ψυχαναλυτική διαδικασία και τις θεραπευτικές της δυνατότητες, το παιχνίδι για τον Winnicott αποτελεί ήδη βασικό συστατικό της πρωταρχικής διαδικασίας διαμόρφωσης της ανθρώπινης υποκειμενικότητας. Αναφερόμενος στην *«εξ’ αντανάκλασης»* διαμόρφωση του Εγώ, όπως περιγράφεται από το λακανικό *«στάδιο του καθρέφτη»*, ο Winnicott αναγνωρίζει ότι το *«Εγώ»* δομείται μέσα από μια κατοπτρική – αυτοαναφορική διαδικασία, η οποία έχει το χαρακτήρα ενός παιχνιδιού, καθώς προϋποθέτει την ουσιαστική *«ενεργό»* διάδραση με το *«Άλλο»*, ο ρόλος του οποίου (συνήθως) επιτελείται από τη μητέρα (και τον *«καθρέφτη»* του βλέμματός της). Όστε, τελικά, για τον Winnicott *«το παιχνίδι φτάνει να επεκτείνεται σε όλη τη διαδρομή από την πολύ μικρή ηλικία μέχρι τις αφαιρέσεις της πολιτικής και της οικονομίας, της φιλοσοφίας και της κουλτούρας· αυτής της τρίτης περιοχής, της πολιτισμικής εμπειρίας, η οποία είναι ένα παράγωγο του παιχνιδιού»*.

“Game Theory” - «Θεωρία Παιγνίων»

Από μια διαφορετική σκοπιά, πλησιέστερα προς τη λεγόμενη «αναλυτική»/αγγλοσαξονική φιλοσοφική παράδοση του «λογικού εμπειρισμού», ο σχετικά γνωστός όρος «Θεωρία Παιγνίων» αναφέρεται σε ένα επιστημονικό πεδίο που τυπικά κατατάσσεται ως κλάδος των εφαρμοσμένων μαθηματικών και της οικονομολογίας. και προσδιορίζεται με αυστηρότητα ως η *μαθηματική μελέτη των στρατηγικών λήψης αποφάσεων σε συγκεκριμένες καταστάσεις σύγκρουσης ή συνεργασίας*. Σύμφωνα με τον ορισμό του Roger B. Myerson (1991) «η Θεωρία Παιγνίων είναι η μελέτη των μαθηματικών μοντέλων σύγκρουσης και συνεργασίας ανάμεσα σε ευφυή και ορθολογικά αποφασικά υποκείμενα». Ένας πιο περιεκτικός εναλλακτικός ορισμός που έχει προταθεί περιγράφει τη συγκεκριμένη πειθαρχία ως «*Διαδραστική Θεωρία των Αποφάσεων*». Βασικός στόχος της μελέτης αυτού του τύπου είναι η *κατανόηση και η βελτιστοποίηση της λειτουργίας των συντελεστών-παραμέτρων ενός συστήματος*.

Για τη Θεωρία Παιγνίων, τα παιγνίδια αποτελούν *καλώς ορισμένα μαθηματικά αντικείμενα*. Για να είναι πλήρως ορισμένο, ένα παιγνίδι πρέπει να προσδιορίζει σαφώς τα ακόλουθα στοιχεία: του *παίκτες* του (το πλήθος, τη θέση τους κα.), τις *πληροφορίες* που έχει κανείς στη διάθεσή του, τις *δράσεις* που δύναται κανείς να επιτελέσει και τα *αποτελέσματα* (ή τις *αποπληρωμές*) της κάθε πράξης. Από τα στοιχεία αυτά απορρέουν βασικές διακρίσεις σε επιμέρους είδη παιγνιδιών συσχετισμών. Οι πιο συνηθισμένες από αυτές αναφέρονται σε παίγνια: α) *Συνεργατικά/ μη Συνεργατικά*, β) *Μερικής/ Ολικής Άγνοιας*, γ) *Μηδενικού/ Μη-Μηδενικού Αθροίσματος*². Επίσης, γίνεται αναφορά σε *Υπερ-Παίγνια και Μετα-Παίγνια*³.

Η σύγχρονη θεωρία παιγνίων ξεκίνησε από μια υπόθεση σχετικά με την ύπαρξη μιας *μικτής στρατηγικής ισορροπίας* σε παιχνίδια μηδενικού αθροίσματος δύο-προσώπων (2 player zero-sum games), η οποία αποδείχθηκε από τον **John von Neumann**. Την εργασία του αυτή ακολούθησε το 1944 το βιβλίο «*Θεωρία των Παιγνίων και Οικονομική Συμπεριφορά*» (*Theory of Games and Economic Behavior*), το οποίο συγγράφει από κοινού με τον **Oskar Morgenstern**, περιλαμβάνοντας συνεργατικά παιχνίδια πολλών παικτών⁴. Η θεωρία παιγνίων εφαρμόστηκε αργότερα κατά κόρων στη βιολογία το 1970 (αν και παρόμοια εγχειρήματα χρονολογούνται ήδη από το 1930)⁵. Πλέον, η θεωρία παιγνίων έχει αναγνωριστεί ευρέως ως ένα σημαντικό εργαλείο σε πολλούς τομείς, όπως η κοινωνιολογία, η ανθρωπολογία, η εξελικτική βιολογία, η επιστήμη των υπολογιστών, πολιτικές επιστήμες, η κοινωνική ψυχολογία κα., ενώ εύλογα καθίσταται άμεσα προεκτάσιμη στο πεδίο της φιλοσοφίας, καθώς, εκκινώντας απ' τη σφαίρα της γνωσιοθεωρίας, οι συνιστώσες του κλάδου απλώνονται, εμφανώς ή αφανέστερα, σε ζητήματα οντολογικής-υπαρξιακής υπόστασης, ηθικής συγκρότησης, πολιτικής τοποθέτησης-απόφασης κτλ. Πλέον, έχει φτάσει να αποτελεί ουσιαστικά έναν όρο «ομπρέλλα» στο πλαίσιο της «*Επιστήμης της Απόφασης*» (decision science)⁶. Με αυτά τα δεδομένα, γίνεται κατ' αρχάς σαφές ότι η ΘΠ δε θα πρέπει να συγχέεται με τον ευρύτερο κλάδο των Παιγνιακών Σπουδών.

² Τα παίγνια μηδενικού-αθροίσματος αναφέρονται στο κλασικό πρότυπο ανταγωνιστικών παιγνίων, όπου η νίκη του ενός συνεπάγεται την ήττα ενός άλλου, έτσι ώστε το συνολικό άθροισμα κέρδους – κόστους να διατηρείται σταθερά μηδενικό.

³ *Μεταπαίγνια* ονομάζονται συνήθως τα παιχνίδια η επιτέλεση των οποίων αφορά στη διαμόρφωση των κανόνων ενός άλλου παιγνιδιού (που καλείται *παιγνίδι-στόχος* ή *παιγνίδι-αντικείμενο*). Ως *Υπερπαίγνιο* χαρακτηρίζεται η περίπτωση όπου οι παίκτες είναι δυνατό να διατηρούν διαφορετικές αντιλήψεις για τους όρους διεξαγωγής του.

⁴ Στη δεύτερη έκδοση αυτού του βιβλίου παρέχεται μια αξιωματική θεωρία περί της «αναμενόμενης χρησιμότητας», η οποία επέτρεψε σε μαθηματικούς, στατιστολόγους και οικονομολόγους την αντιμετώπιση του ζητήματος της λήψης αποφάσεων υπό συνθήκες αβεβαιότητας. Η θεωρία αυτή αναπτύχθηκε εκτενώς κατά τη δεκαετία του 1950 από πολλούς μελετητές.

⁵ 5 Δέκα παιγνιοθεωρητικοί έχουν κερδίσει το βραβείο Nobel Memorial των Οικονομικών Επιστημών, ενώ ο γνωστός βιολόγος John Maynard Smith κέρδισε το βραβείο Crafoord για την εφαρμογή του της θεωρίας παιγνίων στη βιολογία.

⁶ 7 Ειδικότερα, τοποθετείται στη συγκεκριμένη κατεύθυνση της επιστήμης που εστιάζει στη σημασία της (λογικής) επεξεργασίας δεδομένων εκ μέρους των εκάστοτε συντελεστών – παικτών, οι οποίοι πλέον μπορούν να περιλαμβάνουν όχι μόνον ανθρώπους αλλά και άλλους έμβιους οργανισμούς, καθώς επίσης και «ευφυείς» μηχανές, λογισμικά προγράμματα κτλ.

“Le Jeu du Monde” – «Το Παίγνιο του Κόσμου»

Η εν λόγω προσέγγιση υπάγεται στο ευρύτερο πεδίο της φιλοσοφίας, όπως αυτή προωθείται από τη λεγόμενη «ηπειρωτική» φιλοσοφική παράδοση. Σε αυτό το πλαίσιο πρωτοστατεί το ομότιτλο έργο του ελληνογάλλου στοχαστή **Κώστα Αξελού** (“*Le Jeu du Monde*”), σε συνδυασμό με το έργο του **Eugene Fink** με τίτλο «*το Παίγνιο ως σύμβολο του Κόσμου*». Πολύ συνοπτικά, με κοινό σημείο αναφοράς τη φιλοσοφία του **Ηράκλειτου** και ειδικότερα μια ιδιαίτερη ανάγνωση της εκ μέρους του **Νίτσε**, οι φαινομενολόγοι αυτοί φιλόσοφοι, θεωρούν ότι ένα κοσμοείδωλο απαλλαγμένο από ουσιοκρατικά-μεταφυσικά σχήματα απαιτεί την έννοια του «*παιγνίου του κόσμου*» ή της «*κοσμικής συμπαιγνίας*». Με άλλα λόγια, σύμφωνα με τα έργα αυτά, ο **Κόσμος** – στο σύνολό του – είναι δυνατό να αναγνωσθεί, τόσο σε συμβολικό όσο και σε πραγματικό επίπεδο, ως **εμμενής**⁷ στο παιγνιώδες στοιχείο, ως ένα *απείρως επεκτάσιμο «μετα-παίγνιο»* (παίγνιο παιγνίων, παιγνίων κοκ.) ή, σύμφωνα με έναν ιδιότυπο «ορισμό» του ίδιου του Αξελού, ως «*το σύνολο των συνόλων των παιχνιδιών που παίζουμε*». Με άλλα λόγια, το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως γενικευμένη υπαρξιακή συνθήκη, τείνοντας να αποτελεί ένα είδος «*καθολικής*» (all-encompassing) έννοιας, κινούμενης μεταξύ κυριολεξίας και μεταφοράς.

Στην ίδια κατηγορία περιλαμβάνονται τμήματα του έργου και άλλων φιλοσόφων οι οποίοι έχουν κάνει εκτενή χρήση του όρου «παίγνιο», στην προοπτική διαμόρφωσης μιας ερμηνείας του κόσμου (και του πολιτισμού) απαλλαγμένης από νοητικά σχήματα που απορρίπτουν ως «ουσιοκρατικά» ή «μεταφυσικά» (πχ. όσα βασίζονται σε μια έννοια «λογικής» ή «συστήματος»). Για παράδειγμα, ήδη η *εγγεληνή Διαλεκτική* έχει θεωρηθεί (και από τον ίδιο τον Χέγκελ) ότι προσεγγίζει σε μεγάλο βαθμό μια παρόμοια αντίληψη. Ακόμα, ο **Ludwig Wittgenstein** στις φιλοσοφικές έρευνές του κάνει λόγο για «γλωσσικά παίγνια», σε μια προσπάθεια να καταδείξει ότι το νόημα δεν ορίζεται γραμματικο-συντακτικά «εκ των προτέρων», αλλά προκύπτει εκ των υστέρων (ex post facto), δια της χρήσης του, βρίσκεται δηλαδή υπο μια διαρκή πειραματική διαδικασία αυτό-αναδιαμόρφωσης, η οποία φέρει τα βασικά χαρακτηριστικά ενός παιγνίου. Ο **Gilles Deleuze** ορίζει επίσης την ανθρώπινη σκέψη ως παίγνιο, για να αποφύγει τον ύφαλο της μεταφυσικής σκέψης, ενώ και ο **Jacque Derrida** εφαρμόζει μια παρόμοια θέση, όταν προτείνει ένα μεθοδολογικό πρότυπο για τις κοινωνικές επιστήμες: ο λόγος – και δη ο επιστημονικός λόγος - πρέπει να έχει τη δομή ενός παιγνίου, διότι η συνήθης επιστημονική δομή που τείνει να οργανώνει θεωρήματα γύρω από ένα νοητό εννοιολογικό «κέντρο» δε μπορεί παρά να επαναλαμβάνει αναπόφευκτα, μολονότι συχνά ασυνείδητα, ορισμένες προβληματικές μεταφυσικές παραδοχές.

Αντίστοιχες θεωρητικές εφαρμογές της έννοιας του παιγνίου, σε διαφορετικά θεματικά πλαίσια, έχουν προταθεί πιο πρόσφατα από το γάλλο φιλόσοφο-κοινωνιολόγο **Jean Baudrillard** (μέσα από την κοινωνιολογική σημασία που αναγνωρίζει στην έννοια της παιγνιώδους *προσποίησης* ή της «*γοητείας*»), καθώς και από την ψυχαναλυτικής κατεύθυνσης φεμινίστρια φιλόσοφο **Luce Irigaray**, η οποία ονομάζει «παίγνιο ζεύγους» εκείνο το είδος συσχετισμού μεταξύ των φύλων που μπορεί να καταλύει οποιαδήποτε σχέση κυριαρχίας (τόσο τη συνήθη μορφή της πατριαρχίας, όσο και τις λανθάνουσες μορφές της μητριαρχίας), χωρίς να ενδίδει σε άλλες «παραπληρωματικές» μορφές ψυχικής ή σωματικής καταστολής.

Είναι ίσως περιττό να σημειώσουμε ότι η φιλοσοφική αυτή προσέγγιση λειτουργεί ως πλαίσιο ένταξης της ευρύτερης κοσμοθεωρητικής προοπτικής υπό την οποία εφορμά το θέμα της παρούσας εργασίας.

⁷ Ο όρος παραπέμπει στη φιλοσοφική έννοια της «εμμένειας» (*εν-μένω - μένω εντός*), η οποία δηλώνει μια συνθήκη χωρίς «εκτός», μια αέναη εσωτερικότητα, από την εμβέλεια της οποίας *τίποτε δε μπορεί να διαφύγει*.

“Game Design” – «Σχεδιασμός Παιγνίων»

Χαρακτήρας ξεχωριστής κατηγορίας μπορεί να αποδοθεί σε προσεγγίσεις που αντιμετωπίζουν το παιχνίδι ως αντικείμενο σχεδιασμού. Ο σχεδιασμός νοείται εδώ ως μια συνθετική – δημιουργική διαδικασία που προϋποθέτει *διεπιστημονική συνεργασία*, με το προϊόν - παιχνίδι να ερμηνεύεται ταυτόχρονα ως μέσο διαδραστικής ψυχαγωγίας αλλά και ως πεδίο καλλιτεχνικής έκφρασης-δημιουργίας, αποκτώντας δυνητικά μια ιδιάζουσα εκπαιδευτική και ευρύτερα κοινωνική σημασία

Παραδείγματα αναφορών σε μια παιγνιώδη λογική στο επίπεδο του σχεδιαστικού λόγου αντλούμε ήδη από τις δεκαετίες του '50 και του '60', μέσα από τις θεωρητικές προσεγγίσεις του H. Lefebvre, της Καταστασιακής Διεθνούς (Situationist International), του Y. Friedmann κα., καθώς και μέσα από τα σχέδια των αρχιτεκτονικών ομάδων των Archigram και Superstudio, τα σχέδια του **Constant** για τη «**Νέα Βαβυλώνα**» (New Babylon), την πρόταση του **Buckminster Fuller** για ένα «**Παγκόσμιο Πάινιο**» (Word-Game) κα. Οι εν λόγω προσεγγίσεις τείνουν να συνοψίζονται ως «**το όραμα της Παιγνιώδους Πόλης**» (The Vision of the Ludic/Playful City).

Πέρα από τις πρώιμες αυτές παιγνιοκεντρικές προσεγγίσεις, ο σχεδιασμός παιγνίων, ως κατηγορία ή επαγγελματικός κλάδος, φαίνεται να έχει προκύψει έπειτα από την εκρηκτική ανάπτυξη της **βιομηχανίας ηλεκτρονικών παιγνίων**. Και σε αυτή την περίπτωση, εκτός από την *πλοκή*, τη *σκηνοθεσία*, την «*παιγνιοτροπία*» (gameplay⁸), τον προγραμματισμό και τις λοιπές συνθετικές παραμέτρους της παραγωγής ενός ηλεκτρονικού παιγνίου, η παράμετρος της αρχιτεκτονικής, ως διαδικασία παραγωγής ψηφιακού-εικονικού χώρου συσχετισμένου με μια προγραμματιστική δομή, κατέχει κομβική θέση.

Ωστόσο, παράλληλα με την κυρίαρχη ψηφιακή σφαίρα, τα τελευταία χρόνια, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει μια τάση επαναφοράς και εξάπλωσης του παιγνιώδους στην υλικότητα του «πραγματικού» χωρο-χρονικού πεδίου της πόλης. Η τάση αυτή εκδηλώνεται emphaticά στην περίπτωση των «**Παιγνίων Αυξημένης Πραγματικότητας**» (Augmented Reality Games). Ο όρος επιχειρεί να περιγράψει μια συνθήκη σύζευξης-σύνθεσης στοιχείων και σχέσεων που προέρχονται τόσο από τον *Ψηφιακό* (Digital) χώρο όσο και από τον «*Πραγματικό/Υλικό*» (Real/ Physical). Ανάλογες προσεγγίσεις τείνουν να συνοψίζονται υπό τον νεολογισμό «**Παιγνιοποίηση**» (Gamification). Ο όρος αναφέρεται σε μια διαδικασία ένταξης-σύνθεσης διάφορων χωροχρονικών στοιχείων σε μια *παιγνιακή πλοκή*, δηλαδή σε μια *διαδραστική πλατφόρμα* βασισμένη στη συνεχή χρήση της δυναμικής μηχανικής διάφορων παιγνιότυπων, με κύριο στόχο την *προσέλκυση-κινητοποίηση της εντατικής ενεργού εμπλοκής-συμμετοχής των ανθρώπων-παικτών* σε ποικίλες δραστηριότητες-δοκιμασίες, οι οποίες μπορούν να εκτυλίσσονται παράλληλα ή και σε συσχετισμό με τις κλασικές λειτουργίες μιας πόλης και ειδικότερα του δημόσιου χώρου της. Βλέπουμε, λοιπόν, πως στις μέρες μας, σε διαφορετικό κοινωνικό-ιστορικό πλαίσιο, το όραμα της παιγνιώδους πόλης μοιάζει να επανέρχεται δυναμικά, ως μια εκ των πλέον κεντρικών αξιώσεων. Μέσα από ρητορικές που εξαίρουν τις ποιότητες της περιπλάνησης, του ανοιχτού-δυναμικού δικτύου, του προσαρμοστικού περιβάλλοντος, της μεταβαλλόμενης διαδραστικής πλατφόρμας κα, οι οποίες εμφανίζονται ως εργαλεία διεκδίκησης νέων συμμετοχικών-αμεσοδημοκρατικών πολιτικών για το χώρο, η τάση αυτή καθίσταται έκδηλη μέσα από αναφορές στην προοπτική των «*Εξυπνων Πόλεων*», που θα αξιοποιούν τις ραγδαία εξελισσόμενες ψηφιακές τεχνολογίες, προκειμένου να επιλύουν με «*παιγνώδεις*» τρόπους τα πολλαπλά λειτουργικά και κοινωνικά τους προβλήματα.

⁸ Η έννοια του «gameplay» αναφέρεται γενικά στους τρόπους χειρισμού ή καλύτερα στις τυπολογίες διαδραστικών σχέσεων που επιτρέπει ένα παιχνίδι, ενώ μπορεί να επεκτείνεται συμπεριλαμβάνοντας στοιχεία που αφορούν τους στόχους και τους κανόνες του. Καθώς στην ελληνική γλώσσα δεν υπάρχει μια σημασιολογική διάκριση αντίστοιχη με αυτή μεταξύ των εννοιών “game” και “play”, ο όρος «gameplay» συνιστά μια από τις πλέον δύσκολα μεταφράσιμες έννοιες, με αποτέλεσμα να μην είναι γνωστός κάποιος κοινά αποδεκτός, δόκιμος ελληνικός όρος. Στο παρόν κείμενο, επιλέγεται ο νεολογισμός «παιγνιοτροπία», ως ο καταλληλότερος για τη μονολεκτική απόδοση του νοήματος της λέξης. Οφείλουμε να διευκρινίσουμε ότι ο όρος αποτελεί μεταφραστική επινόηση του συγγραφέα.

Ο σχεδιασμός παιγνίων ως «τεκμήριο» διεπιστημονικότητας

Στην τελευταία αυτή κατηγορία, η οποία καθιστά ίσως περισσότερο εμφανή τη σχέση των παιγνίων με την ευρύτερη προβληματική του χωρικού σχεδιασμού, εκτιμάται πως μπορεί να ενταχθεί καλύτερα το αντικείμενο της παρούσας πρότασης. Ωστόσο, αυτό δε σημαίνει ότι οι υπόλοιπες προσεγγίσεις οφείλουν να παρακαμφθούν ως «εκτός θέματος». Αντίθετα, είναι ακριβώς το ζήτημα του σχεδιασμού ενός «παιγνίου», που φαίνεται να παρέχει τη δυνατότητα σύνθεσης όλων των παραπάνω θεωρήσεων, υπό μια κοινή *διεπιστημονική* προσέγγιση, καθώς είναι σαφές ότι ο σχεδιασμός προϋποθέτει κριτήρια λειτουργικής, τεχνικής, αισθητικής και ηθικής τάξης, τα οποία αντλούνται, έμμεσα ή άμεσα, από την επαφή με κάθε είδους παιγνιοκεντρικό λόγο.

Πριν όμως προχωρήσουμε σε πιο πρακτικό επίπεδο, σε μια προσπάθεια συγκρότησης σχεδιαστικών αρχών, κρίνουμε σκόπιμο να προβούμε σε μια σχετική θεωρητική εμβάθυνση στο ειδικό περιεχόμενο καθεμιάς από τις 5 παραπάνω προσεγγίσεις, όπως παρουσιάζονται κατ' αντιστοιχία στα 5 αμέσως επόμενα κεφάλαια.

Homo Ludens - ο Παιγνιώδης Άνθρωπος

Η σημασία των παιγνιδιών
για την εμπειρία, την αναπαράσταση, τη νοηματοδότηση
και τη δυναμική ανακατασκευή
του πολιτισμικού τοπίου



*«Το παιχνίδι δε μπορεί κανείς να το αρνηθεί.
Μπορεί κανείς να αρνηθεί, αν θέλει, όλες σχεδόν τις αφηρημένες έννοιες:
τη δικαιοσύνη, την ομορφιά, την αλήθεια, την καλοσύνη, το πνεύμα, τον Θεό.
Μπορεί κανείς να αρνηθεί τη σοβαρότητα,
αλλά όχι το παιχνίδι».*
Johan Huizinga

Εισαγωγή

Το θέμα της παρούσας εργασίας εστιάζει στη σημασία του παιχνιδιού για την εμπειρία, τη νοηματοδότηση και την αναπαράσταση του χώρου, στο πλαίσιο του ανθρώπινου πολιτισμού. Ως αφετηρία, κρίνεται σκόπιμη η σύντομη παρουσίαση μιας ιδιαίτερης «παιγνιοκεντρικής» θεωρητικής προσέγγισης, η οποία εκκινεί σαφώς από μια ανθρωπολογική/ κοινωνικο-ιστορική σκοπιά, με τις βασικότερες αναφορές να αντλούνται αρχικά από το έργο του ολλανδού **Johan Huizinga** «*Ο Άνθρωπος και το Παιχνίδι*» (*Homo Ludens*, 1938) και λίγο αργότερα του **Roger Caillois** «*Τα Παιχνίδια και οι Άνθρωποι*» (1958). Με τα έργα αυτά επιχειρείται γενικά να αναδειχθεί η μεγάλη και διαχρονική σημασία των διαφόρων μορφών του παιχνιδιού για την *εμφάνιση*, την *εξέλιξη* αλλά και την *κατανόηση* του συνόλου των εκάστοτε πολιτισμικών-κοινωνικών συγκροτήσεων. Μέσα από την μεθοδική κριτική συμπαράθεση διαφόρων σχετικών παραδειγμάτων, όπως έχουν διερευνηθεί στο πλαίσιο πολλαπλών ανθρωπολογικών ερευνών-μελετών, τα συμπεράσματα των δυο αυτών ανθρωπολόγων οδηγούν στη διαμόρφωση απόψεων που τοποθετούνται ξεκάθαρα σε αντιδιαστολή προς παραδοσιακές απόψεις που (τείνουν να) ερμηνεύουν-αξιολογούν το παιχνίδι είτε *εργαλειακά-λειτουργιστικά*, ως μέσο προς κατάκτηση και εκτέλεση κάποιας απαραίτητης (σωματικής ή διανοητικής) ικανότητας, είτε απλώς *υποτιμητικά*, ως μια συνθήκη διασκεδαστικής «ελαφρότητας» - προφανώς αντίθετης προς μια έννοια «σοβαρότητας»⁹ - η οποία συνήθως προκύπτει ιστορικά ως «*εξελικτικό υποκατάστατο*» άλλων, τυπικά «υψηλότερων», πολιτισμικών πτυχών-διαστάσεων, όπως η Τέχνη, η Επιστήμη, η Πολιτική και θρησκευτική συγκρότηση κα.

Ο Roger Caillois, ο θεωρούμενος ως ο βασικός συνεχιστής – και εν μέρει αναθεωρητής - του έργου του Huizinga, αναφερόμενος στην πρωτοτυπία της θεώρησης του παιχνιδιού στο *Homo Ludens*, σε σύγκριση με άλλες θεωρήσεις, σημειώνει τα εξής:

«[...]“Τα πάντα υποβιβάζονται σε παιχνίδι!” Σε αυτό το συμπέρασμα οδηγείται ο αναγνώστης του Hirn, του Groos, της λαϊκής Gomme, του Carrington Bolton και τόσων άλλων. Ο Huizinga, όμως, το 1938, με το κεφαλαιώδες έργο του Homo Ludens, υποστηρίζει ακριβώς το αντίθετο: ο πολιτισμός είναι εκείνος που προέρχεται από το παιχνίδι. [...] Όλες οι σημαντικές εκδηλώσεις του πολιτισμού αντιγράφουν το παιχνίδι. [...] Από μερικές απόψεις, οι κανόνες του δικαίου, αλλά και της προσωδίας, της αντίστιξης και της προοπτικής, οι κανόνες της σκηνοθεσίας και της πολεμικής τακτικής/ στρατηγικής, αλλά και της φιλοσοφικής διαμάχης, είναι όλοι τους κανόνες παιχνιδιών. [...] Τα λεπτοδουλεμένα δίκτυά τους συγκροτούν, ούτε λίγο ούτε πολύ, τον πολιτισμό. “Αραγε, τα πάντα προέρχονται από το παιχνίδι;” αναρωτιέται κανείς κλείνοντας το Homo Ludens».

⁹Όπως υπονοείται πχ. από τη φράση «...δεν είναι παίξε-γέλασε».

Ορισμοί

Ο Huizinga προχώρησε στον παρακάτω ορισμό του παιγνιδιού:

«Συνοψίζοντας τα τυπικά χαρακτηριστικά του παιγνιδιού, θα μπορούσαμε να το αποκαλέσουμε μια ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απολύτως συνειδητά έξω από τον «συνήθη» βίο ως «μη-σοβαρή», αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. Είναι μια δραστηριότητα η οποία δε συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία δε μπορεί να αντληθεί κανένα κέρδος. Κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και κατά εύτακτο τρόπο. Προωθεί τον σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται με μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με τη μεταμφίεση ή με άλλα μέσα»

Στην ίδια κατεύθυνση, ο Callois ξεκινά αναγνωρίζοντας 10 βασικούς παράγοντες που αποτελούν κίνητρα παιγνιώδους συμπεριφοράς:

- *Η ανάγκη αυτοεπιβεβαίωσης, η φιλοδοξία να αναδειχθεί κανείς ως καλύτερος*
- *Η έφεση προς την πρόκληση, την κατανίκηση δυσκολιών*
- *Η αναμονή, το κυνήγι της εύνοιας της τύχης*
- *Η ευχαρίστηση του μυστικού, της υπόκρισης, της μεταμφίεσης*
- *Η ευχαρίστηση του φόβου (να φοβηθεί κανείς ο ίδιος ή να τρομάξει άλλους)*
- *Η αναζήτηση της επανάληψης, της συμμετρίας ή αντίθετα, η χαρά του αυτοσχεδιασμού, της επινόησης, της άπειρης ποικιλίας των λύσεων*
- *Η αναζήτηση της διαλεύκανσης ενός μυστηρίου, ενός αινίγματος*
- *Η ικανοποίηση που προκαλεί κάθε συνδυαστική τέχνη*
- *Η επιθυμία για αναμέτρηση σε μια δοκιμασία δύναμης, δεξιότητας, ταχύτητας, αντοχής, ισορροπίας, ευφυΐας*
- *Η θέσπιση κανόνων και νομολογιών, το καθήκον να τους σεβαστείς ή ο πειρασμός να τους διαστρέψεις*
- *Η ζάλη και το μεθύσι, η νοσταλγία της έκστασης, ο πόθος για έναν ηδονικό πανικό*

Έπειτα από ένα συνθετικό ξεκαθάρισμα προηγούμενων αναλύσεων, ο Caillois καταλήγει να ορίσει ουσιαστικά το παιχνίδι σαν μια δραστηριότητα:

- 1) **Ελεύθερη:** στην οποία ο παίκτης δε μπορεί να υποχρεωθεί να πάρει μέρος, αλλιώς το παιχνίδι χάνει αυτόματα τη φύση του σαν ελκυστική και χαρούμενη ψυχαγωγία
- 2) **Διαχωρισμένη:** εγγράφεται μέσα σε σαφή και εκ των προτέρων καθορισμένα χωρικά και χρονικά όρια
- 3) **Αβέβαιη:** η εξέλιξή του δε μπορεί να είναι προκαθορισμένη, ούτε το αποτέλεσμα να είναι προκαταβολικά γνωστό – καθώς μια ορισμένη ελευθερία, ως προς την ανάγκη επινόησης ανταπαντήσεων, επαφίεται υποχρεωτικά στην πρωτοβουλία του παίκτη
- 4) **Μη-παραγωγική:** δεν δημιουργεί ούτε αγαθά, ούτε πλούτο, ούτε κανενός είδους νέο στοιχείο και, πέρα από τη μετατόπιση ιδιοκτησίας ιδιοκτησίας μέσα στον κύκλο των παικτών, καταλήγει σε μια κατάσταση ίδια με εκείνη που υπήρχε στην αρχή του παιγνιδιού
- 5) **Ρυθμισμένη από κανόνες:** υπόκειται σε συμβάσεις που αναστέλλουν τους κανονικούς νόμους και δημιουργούν προσωρινά μια νέα νομοθεσία, τη μοναδική που ισχύει
- 6) **Μυθοπλαστική:** συνοδευόμενη από μια ειδική συνείδηση δευτερεύουσας πραγματικότητας ή καθαρής μη-πραγματικότητας σε σχέση με την τρέχουσα ζωή

Κριτική ορισμών

Είναι σαφές πως οι παραπάνω ορισμοί στηρίζονται στην συμπαράθεση ορισμένων κατά κάποιο τρόπο για «δομικών» ή «μορφικών» ιδιοτήτων, περιγράφουν δηλαδή ένα γενικό («εξωτερικό» υπό μια έννοια) γνώρισμα, χωρίς να ενδιαφέρονται για τον καθορισμό παραμέτρων που να αφορούν το τυχόν ειδικό περιεχόμενο των επιμέρους παιγνιδιών. Ωστόσο, η επιλογή των συγκεκριμένων ιδιοτήτων ως απαραίτητων για τη στοιχειοθέτηση ενός αποκρυσταλλωμένου – παγιωμένου ορισμού του παιγνιδιού, έχει αποτελέσει αντικείμενο μιας κριτικής που επιχειρεί να αναδείξει ορισμένα συνήθη μειονεκτήματα, όπως αυτό της *μερικότητας* (το γεγονός δηλαδή ότι αυτές οι ιδιότητες δεν αποτελούν τα μόνα χαρακτηριστικά του παιγνιδιού), της *προσωπικής εκτίμησης* και της *ψυχολογικής/ιδεολογικής προβολής* (δηλαδή της λανθάνουσας υιοθέτησης μιας υποκειμενικής αξιολογικής προοπτικής) και ακόμα της *ανακολουθίας* (καθώς ήδη θα μπορούσε κανείς να υποδείξει παιγνίδια που αμφισβητούν σχεδόν κάθε μια από τις παραπάνω προτάσεις). Οι περισσότερες και σημαντικότερες διαφωνίες (όπως πχ. η άποψη των καταστασιακών, που θα εκθέσουμε παρακάτω) τείνουν να εστιάζουν στο *διαχωρισμό του παιγνιδιού από την «πραγματικότητα» της καθημερινής ζωής*. Και στους δύο συγγραφείς, παραμένει προβληματική η *διασάφηση των ορίων του παιγνιώδους, δηλαδή η αντιθετική διάκριση παιγνιδιού / μη-παιγνιδιού, η οποία τείνει να αποτελεί λογική προϋπόθεση για κάθε ορισμό*. Τη δυσκολία αυτή φαίνεται να εντοπίζει και ο ίδιος ο Caillois σε διάφορα σημεία του κειμένου, όπως πχ. εκεί που αναφέρεται σε ποικιλόμορφα «παιγνίδια ενηλίκων», παραδεχόμενος ότι **για να θεωρηθεί μια δραστηριότητα ως παιγνίδι, ουσιαστικά αρκεί να την εκλαμβάνει κανείς ως τέτοια:**

«[...] Όμως εδώ εαρχίζει το αληθινό πρόβλημα. Γιατί δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι και οι ενήλικοι δεν σταματούν να παίζουν παιγνίδια, πολύπλοκα, πολύμορφα, επικίνδυνα μερικές φορές, αλλά που παραμένουν πάντα παιγνίδια, γιατί μπορούν να βιώνονται ως τέτοια».

Πέρα από υποστηρικτής και συνεχιστής της προσέγγισης του Huizinga, ο Caillois προχώρησε αρκετά σε μια κατεύθυνση διεύρυνσης, εκλέπτυνσης και εν μέρει αναθεώρησης της μελέτης του. Όπως ο ίδιος γράφει ήδη στην αρχή του 1^{ου} κεφαλαίου:

«Αν και οι περισσότερες διαβεβαιώσεις του Huizinga είναι συζητήσιμες, πρόκειται εντούτοις για ένα από εκείνα τα έργα που ανοίγουν δρόμους εξαιρετικά γόνιμους στην έρευνα και το στοχασμό. Αποτελεί, οπωσδήποτε, μια μόνιμη τιμή για αυτόν το γεγονός ότι ανέλυσε λαμπρά πολλά θεμελιώδη γνωρίσματα του παιγνιδιού και απέδειξε τη σπουδαιότητα του ρόλου στην ίδια την ανάπτυξη του πολιτισμού. Από τη μια, σκόπευε να παρουσιάσει έναν ακριβή ορισμό της φύσης του παιγνιδιού. Από την άλλη, προσπαθούσε να φέρει στο φως το τμήμα του παιγνιδιού που στοιχειώνει ή ζωογονεί τις ουσιαστικές εκδηλώσεις κάθε πολιτισμού: τις τέχνες και τη φιλοσοφία, την ποίηση καθώς και τους νομικούς θεσμούς, ακόμα και ορισμένες όψεις του ιπποτικού πολέμου. Ο Huizinga εκπλήρωσε θαυμάσια αυτό το πρόγραμμα, όμως, αν ανακαλύπτει το παιγνίδι εκεί που πριν απ' αυτόν δεν είχαν μπορέσει να εντοπίσουν την παρουσία και την επιρροή του, παραμελεί σκόπιμα, σαν αυτονόητη, την περιγραφή και την ταξινόμηση των ίδιων των παιγνιδιών, λες και ανταποκρίνονται όλα στις ίδιες ανάγκες ή εκφράζουν αδιάκριτα την ίδια ψυχολογική στάση. Το έργο του δεν είναι μελέτη των παιγνιδιών, αλλά έρευνα σχετικά με τη γονιμότητα του παιγνιακού πνεύματος στον τομέα του πολιτισμού, και συγκεκριμένα του πνεύματος που πρυτανεύει σε έναν ορισμένο τύπο παιγνιδιού: τα ρυθμισμένα από κανόνες ανταγωνιστικά παίγνια».

Τύποι Παιγνίων κατά Caillois

Εκκινώντας από αυτή τη διαπίστωση, ο Caillois θέτει ως βασικό στόχο της μελέτης του τη διάκριση-ταξινόμηση των παιγνιωδών δραστηριοτήτων σε βασικές κατηγορίες και επιμέρους τυπολογίες. Έπειτα από την εξέταση διαφόρων δυνατοτήτων-πιθανοτήτων, ο Caillois καταλήγει να προτείνει γι' αυτό το σκοπό μια διαίρεση σε τέσσερα βασικά είδη, ανάλογα με το αν, στα εξεταζόμενα παιχνίδια, επικρατεί ο ρόλος του ανταγωνισμού, της τύχης, της προσποίησης ή του ιλίγγου. Τα είδη αυτά τα ονομάζει αντίστοιχα *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Ilinx*. Οι χαρακτηριστικές λατινικές λέξεις που χρησιμοποιεί για την ονοματοθεσία των βασικών στοιχείων αυτής της διάκρισης, εξηγούνται στη συνέχεια με την παράθεση ενός επαρκώς ταιριαστού ελληνικού λεκτικού αντίστοιχου, που ακολουθείται από μια σύντομη περιγραφή του ιδιαίτερου περιεχομένου του.

Agon (Αγώνας): η φιλοδοξία του θριάμβου, χάρη στην προσωπική αξία, σ' ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον ρυθμισμένο από κανόνες

Alea (Τύχη): η αγωνιώδης και παθητική αναμονή για το αποτέλεσμα της τύχης, έπειτα από τη συνειδητή παραίτηση της θέλησης

Mimicry (Μίμηση-«Μιμικρία»): η επιθυμία της υπόδησης, η έφεση να περιβληθεί κανείς μια άλλη προσωπικότητα

Ilinx (Ιλίγγος): η επιδίωξη του ιλίγγου, του ηδονικού πανικού, της ψυχο-συναισθηματικής έκστασης

Σύμφωνα με τα λόγια του Caillois:

«Στον agon, ο παίκτης στηρίζεται κυρίως στον εαυτό του, προσπαθεί και παθιάζεται. Στην alea, στηρίζεται στα πάντα εκτός από τον εαυτό του και εγκαταλείπεται σε δυνάμεις που του διαφεύγουν. Στη mimicry, φαντάζεται ότι είναι ένας άλλος και επινοεί ένα μυθοπλαστικό σύμπαν. Στον ilinx, ικανοποιεί την επιθυμία να καταστρέψει πρόσκαιρα τη σταθερότητα και την ισορροπία του σώματός του, να ξεφύγει από την τυραννία της αντίληψής του, να προκαλέσει τον αποπροσανατολισμό της συνείδησής του».

Όμως, ο ίδιος θεωρεί ότι οι προσδιορισμοί αυτοί από μόνοι τους δεν αρκούν για να καλύψουν εξολοκλήρου το σύμπαν των παιγνιδιών. Για το λόγο αυτό προχωρά σε μια επιπλέον διάκριση ενός είδους εννοιολογικού διπόλου, μέσα στο φάσμα του οποίου κατατάσσει τα παίγνια, ανάλογα με το κατά πόσον η συγκεκριμένη «φύση» του καθενός από αυτά προσεγγίζει περισσότερο, από τη μια μεριά, μια συνθήκη διασκεδαστικής «ελαφρότητας», εύθυμης ανεμελιάς και αυθόρμητης φαντασίας, ή την αντίθετη-συμπληρωματική της, δηλαδή μια συνθήκη πιο πειθαρχημένη, δομημένη και «σοβαρή». Την πρώτη περίπτωση ο Caillois ονομάζει **Paidia**, ενώ τη δεύτερη **Ludus**. Όπως το περιγράφει ο ίδιος:

“Μπορούμε επίσης να κατατάξουμε ταυτόχρονα τα παιχνίδια ανάμεσα σε δυο αντιθετικούς/ συμπληρωματικούς πόλους. Στο ένα άκρο βασιλεύει, σχεδόν αποκλειστικά, μια κοινή αρχή διασκέδασης, αναταραχής, ελεύθερου αυτοσχεδιασμού και ανέμελης ευεξίας, όπου εκδηλώνεται μια συγκεκριμένη ανεξέλεγκτη φαντασία που μπορούμε να την ονομάσουμε Paidia. Στο αντίθετο άκρο, αυτή η εύθυμη και αυθόρμητη πληθωρικότητα απορροφάται σχεδόν ολοκληρωτικά, πειθαρχείται, από μια συμπληρωματική τάση, αντίθετη σε ορισμένες πλευρές (μα όχι σε όλες) της αναρχικής και άστατης φύσης της. [...] Ονομάζω αυτή τη δεύτερη συνιστώσα Ludus».

Πίνακες κατηγοριοποίησης παιγνιδιών κατά Caillois

ΠΙΝΑΚΑΣ 1
ΚΑΤΑΝΟΜΗ ΤΩΝ ΠΑΙΓΝΙΔΙΩΝ

	AGÔN (ανταγωνισμός)	ALEA (τυχαίο)	MIMICRY (προσοποίηση)	ILINX (ίλιγγος)
PAIDIA πάταγος αναταραχή τρελό γέλιο	δρόμος } μη πάλη } ρυθμισμένα κλπ. αθλητισμός	αμπεππαμπλόμ κορώνα ή γράμματα	παιδικές μμήσεις παιγνίδια ψευδαίσθησης κούκλες, σερ μάσκα μεταμφίεση	παιδικός στροβιλισμός αλογάκια τραμπάλα βαλς
χαρταετός solitaire πασιέντζες σταυρόλεξα	πυγμαχία } μπιλιάρδο ξιφομαχία } ντάμα ποδόσφαιρο } σκάκι αθλητικοί ανταγωνισμοί	στοιχίμα ρουλέτα κληρώσεις απλές σύνθετες ή με μεταφορά	θέατρο τέχνες του θεάματος γενικώς	volador σουκευές του λούνα-παρκ σκι ορειβασία ακροβασία
LUDUS	γενικώς			

Σημ. Στις κάθετες στήλες, τα παιγνίδια ταξινομούνται, κατά προσέγγιση, έτσι ώστε το στοιχείο *paidia* να ελαττώνεται προοδευτικά ενώ το στοιχείο *ludus* να αυξάνεται προοδευτικά.

ΠΙΝΑΚΑΣ 2

	Πολιτισμικές μορφές που παραμένουν στο περιθώριο του κοινωνικού μηχανισμού	Θεσμικές μορφές ενταγμένες στην κοινωνική ζωή	Αλλοίωση
<i>Agôn</i> (Ανταγωνισμός)	σπορ	εμπορικός ανταγωνισμός εξετάσεις και διαγωνισμοί	βία, θέληση για δύναμη, πανουργία
<i>Alea</i> (Τυχαίο)	λαχεία, καζίνο ιπποδρομίες αμοιβαία στοιχήματα	χρηματιστηριακή κερδοσκοπία	δεισιδαμονία, αστρολογία, κλπ.
<i>Mimicry</i> (Προσοποίηση)	καρναβάλι θέατρο κινηματογράφος λατρεία της βεντέτας	στολή, τελετουργικό πρωτόκολλο, επαγγέλματα αναπαράστασης	αλλοτρίωση, διχασμός της προσωπικότητας
<i>Ilinx</i> (Ίλιγγος)	ορειβασία σκι – ακροβασία μέθη της ταχύτητας	επαγγέλματα η εξάσκηση των οποίων απαιτεί την τιθάσευση του ίλιγγου	αλκοολισμός και ναρκωτικά

Η σημασία του *Ludus*

Ιδιαίτερη έμφαση, με σαφή αξιολογικά χαρακτηριστικά, αποδίδεται από τον Caillois στην παιγνιώδη συνθήκη που ορίζει ως *Ludus*. Παραθέτουμε ορισμένα απόσπασμα σχετικά με το θέμα αυτό:

*«Εκείνο που ονομάζω ludus αντιπροσωπεύει μέσα στο παιγνίδι, το στοιχείο του οποίου η πολιτισμική εμβέλεια και γονιμότητα εμφανίζεται συγκλονιστικότερη. Δεν εκφράζει μια ψυχολογική στάση τόσο ξεκάθαρη, όπως συμβαίνει με τον *agon*, την *alea*, την *mimicry* ή τον *ilinx*, όμως, πειθαρχώντας την *paidia*, εργάζεται εξίσου για να δώσει στις θεμελιακές αυτές κατηγορίες του παιγνιδιού την καθαρότητα και την τελειότητά τους». [...]*

«Καταλαβαίνουμε εύκολα ότι οι δυνατότητες του ludus είναι σχεδόν απεριόριστες. [...] Παιγνίδια που απευθύνονται στο πνεύμα του υπολογισμού και του συνδυασμού, τα σταυρόλεξα, οι μαθηματικές σπαζοκεφαλίες, οι αναγραμματισμοί, τα κατεβατά ομοιοκατάληκτων στίχων, τα λογοπαίγνια και οι λογόγριφοι κάθε τύπου, η ενεργητική ανάγνωση αστυνομικών μυθιστορημάτων (όταν δηλαδή προσπαθεί κανείς να βρει τον ένοχο), τα σκακιστικά προβλήματα και τα προβλήματα μπριτζ αποτελούν ισάριθμες ποικιλίες της πιο διαδεδομένης και καθαρής μορφής του ludus». [...]

«Ο βιομηχανικός πολιτισμός γέννησε μια ιδιαίτερη μορφή του ludus: το χόμπυ, δευτερεύουσα και άσκοπη δραστηριότητα, που αναλαμβάνεται και εξακολουθεί να ασκείται για την απλή ευχαρίστηση: οι συλλογές, η ερασιτεχνική ενασχόληση με την τέχνη, οι χαρές του μαστορέματος ή των μικροεφευρέσεων, με λίγα λόγια κάθε ασχολία που εμφανίζεται, κατά πρώτο λόγο, σαν ανταπόδοση για τον ακρωτηριασμό της προσωπικότητας που επέφερε η εργασία σε αλυσίδα, με την αυτόματη και τμηματική φύση της».

Κατά κάποιο τρόπο, ο Caillois, στη βάση της «ισορροπίας» μεταξύ των διαστάσεων της *Paidia* και του *Ludus*, μοιάζει να θέτει ορισμένα αξιολογικά κριτήρια προς αποτίμηση μιας κοινωνικής κατάστασης. Αναγνωρίζει ως μάλλον παρηκμασμένη μια κοινωνία που χαρακτηρίζεται υπερβολικά από τη διάσταση της *Paidia*, ενώ φαίνεται να αξιολογεί θετικά και να προωθεί την απόδοση έμφασης σε απαιτητικά (διανοητικά και σωματικά) παιγνίδια, δηλαδή παιγνιώδεις δραστηριότητες που τείνουν να ανήκουν στη διάσταση του *Ludus*, η οποία, ως εξαρτώμενη από μια διανοητική προσπάθεια (συχνά επίπονη και οδυνηρή), θεωρείται ως αντικειμενικά «δυσκολότερο» να προσεγγιστεί, αλλά σε αυτή ακριβώς τη δυσκολία ο ίδιος θεωρεί πως έγκειται και η μεγάλη ψυχαγωγική/ (αυτο)επιμορφωτική και ευρύτερα κοινωνική της αξία.

Ολοκληρώνοντας αυτή την παρουσίαση της έννοιας του «Παίζοντος Ανθρώπου» (*Homo Ludens*), όπως εκφράζεται μέσα από τα έργα των Huizinga και Caillois, και προοικονομώντας τη θεματική συνέχεια της εργασίας, σημειώνουμε πως τα έργα αυτά έχουν αποτελέσει βασικά σημεία αναφοράς για απόψεις άμεσα σχετιζόμενες με το ζήτημα της παραγωγής και της βίωσης του αστικού χώρου, όπως αυτές του Henri Lefebvre, των μελών της Καταστασιακής Διεθνούς ή αργότερα (περισσότερο έμμεσα) των φιλοσόφων Deleuze και Guattari κα., επηρεάζοντας σημαντικά τη διαμόρφωση των κριτικών και ανατρεπτικών τους προθέσεων, οι οποίες στηρίχθηκαν σε μεγάλο βαθμό σε εκτιμήσεις σχετικά με τη φύση και το ρόλο του παιγνιδιού στις σύγχρονες κοινωνίες, συμβάλλοντας ποικιλότροπα στη διαμόρφωση συγκεκριμένων ρευμάτων στα πεδία του αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού.

Για μια κοινωνιολογία με βάση τα παίγνια

Ο Caillois υιοθετεί την ιδέα ότι τα παίγνια μπορούν να θεωρηθούν ως «συμβολικοί συσσωρευτές» ενός πολιτισμού, ικανοί να αποκαλύπτουν σημαντικά στοιχεία της «εσώτερης φύσης» μιας κουλτούρας, καθώς αντανακλούν κοινωνικούς συσχετισμούς, πολιτικές δομές, ηθικές πεποιθήσεις, ατομικές ή συλλογικές επιθυμίες κτλ. Για το θέμα αυτό, κρίνουμε σκόπιμη την παράθεση ενός εκτεταμένου αποσπάσματος από τα λόγια του ίδιου του Caillois:

«Κάθε θεμελιακή κατηγορία του παιγνιδιού παρουσιάζει κοινωνικοποιημένες όψεις που, λόγω του εύρους και της σταθερότητάς τους, κερδίζουν δικαιωματικά θέση στην κοινωνική ζωή. Για τον αραο, αυτή η κοινωνικοποιημένη μορφή είναι κυρίως τα σπορ, στα οποία προστίθενται μικτές δοκιμασίες που κρυφά αναμιγνύουν το χάρισμα με την τύχη. Για την αλεα, είναι τα καζίνα, οι υποδρομίες, τα κρατικά λαχεία και η ποικιλία των παιγνιδιών που διοργανώνουν ισχυρά πρακτορεία στοιχημάτων. Για την mīmīcry, είναι οι τέχνες του θεάματος, από την όπερα ως τις μαριονέττες, το κουκλοθέατρο και, μ' ένα πιο διφορούμενο τρόπο (που ήδη προσανατολίζεται προς τον ίλιγγο), το καρναβάλι και ο χορός μεταμφιεσμένων. Για τον ίλιγγο, τέλος, είναι το πανηγύρι και οι ετήσιες κυκλικές ευκαιρίες για λαϊκή αδελφοσύνη και ευθυμία.

Ένα ολόκληρο κεφάλαιο της μελέτης των παιγνιδιών οφείλει να εξετάσει εκείνες τις εκδηλώσεις, μέσω των οποίων τα παίγνια εισχωρούν άμεσα στα καθημερινά ήθη. Αυτές οι εκδηλώσεις συμβάλλουν πράγματι στο να αποκτήσουν οι διάφοροι πολιτισμοί μερικές από τις ευκολότερα αναγνωρίσιμες συνήθειες και θεσμούς τους. [...] Είναι δυνατό να αναρωτηθούμε μήπως η διαφοροποίηση των πολιτισμών, τα ειδικά γνωρίσματα που δίνουν στον καθένα τους την ιδιαίτερη φυσιογνωμία του, δεν είναι άσχετη με τη φύση ορισμένων παιγνιδιών που βλέπουμε να ακμάζουν στους κόλπους και που, εξάλλου, δεν έχουν όλα την ίδια δημοτικότητα».

Με βάση τις παραπάνω διαπιστώσεις, ο Caillois οδηγείται στη διατύπωση ενός προσωπικού του οράματος για μια «κοινωνιολογία με βάση τα παίγνια». Με τη φράση αυτή ο Caillois ευαγγελιζόταν την ανάπτυξη μιας μεθόδου κοινωνιολογικής ανάλυσης ποικίλων πολιτισμικών εκφάνσεων, βασισμένης στη συστηματική συγκριτική εξέταση-μελέτη παιγνιωδών συμπεριφορών που συγκροτούν τόσο τις κυρίαρχες όσο και τις «περιθωριακές» τυπολογίες παιγνίων, όπως αυτές αποκρυσταλλώνονται σε συγκεκριμένα ιστορικά πλαίσια αναφοράς. Πρόκειται για έναν τρόπο σκέψης που επιθυμεί να επεκτείνει σημαντικά την ιδέα μιας «κοινωνιολογίας των παιγνίων», που εστιάζει «απλώς» στις πολλαπλές κοινωνικές διαστάσεις συγκεκριμένων παιγνίων.

[...] Η επιλογή που μαρτυρούν τα παίγνια αποκαλύπτει, από την πλευρά της, το πρόσωπο, το ύφος και τις αξίες κάθε κοινωνίας. Έτσι, πεισμένος ότι ανάμεσα στα παίγνια, τα ήθη και τους θεσμούς υπάρχουν αναγκαστικά στενές σχέσεις συνάφειας, μου φάνηκε εύλογο να αναζητήσω μήπως η ίδια η μοίρα των πολιτισμών, η πιθανότητα επιτυχίας ή ο κίνδυνος τελμάτωσης που παρουσιάζουν, βρίσκονται εξίσου εγγεγραμμένα στην προτίμηση που δείχνουν για τη μία ή την άλλη από τις βασικές κατηγορίες στις οποίες θεώρησα σωστό να κατατάξω τα παίγνια, κατηγορίες που δεν διαθέτουν την ίδια γονιμότητα. Με άλλα λόγια, δεν επιχειρώ μόνο μια κοινωνιολογία των παιγνιδιών. Έχω την ιδέα να θέσω τα θεμέλια μιας κοινωνιολογίας με βάση τα παίγνια».

Ως ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα, με αξία οικουμενική και ευρεία ιστορική διάσταση, αξίζει εδώ να γίνει μια αναφορά σε μια πολύ ενδιαφέρουσα «παιγνιολογική» ανάλυση που κάνει ο Caillouis σχετικά με τα βασικά διακριτικά χαρακτηριστικά μεταξύ των «σύγχρονων» (δυτικότερων) και των «πρωτόγονων» πολιτισμών-κοινωνιών, όπου συναρτά τους πρώτους με την εμφάνιση (και κατίσχυση) των Παιγνίων Ανταγωνισμού/ Τύχης, ενώ τους δεύτερους με τα παίγνια Μιμικρίας/Ιλίγγου. Στο ίδιο πλαίσιο, ωστόσο, θα πρέπει να ασκηθεί και μια κριτική σε ορισμένα (λίγα) χωρία του κειμένου του, όπου διαφαίνεται μια αυθαίρετη αξιολογική τοποθέτηση του υπέρ της «ανωτερότητας» των πρώτων επί των δεύτερων.

Πέρα από αυτά, είναι σημαντικό να επισημανθεί η αναγνώριση εκ μέρους του Caillouis ότι η εξαιρετικά φιλόδοξη αυτή αξίωση για τον προσδιορισμό και την κατανόηση ενός πολιτισμού με βάση τα παίγνιά του και μόνο θα ήταν μια επικίνδυνα παράτολμη και πιθανότατα απατηλή επιχείρηση, καθώς η ποικιλία και η πολυπλοκότητα των πολιτισμικών εκφάνσεων και εκδηλώσεων, με τις πολλαπλές εσωτερικές διαφορές, αντιθέσεις και αντιφάσεις που φέρουν, αυξάνει εξαιρετικά το βαθμό δυσκολίας μιας τέτοιας μελέτης.

«Στη πραγματικότητα, κάθε πολιτισμός γνωρίζει και εξασκεί ταυτόχρονα ένα μεγάλο αριθμό παιγνιδιών ποικίλου είδους. Κυρίως, δεν είναι δυνατό να καθορίσουμε, χωρίς προηγούμενη ανάλυση, ποια από αυτά βρίσκονται σε συμφωνία με τις θεσμικές αξίες, τις επιβεβαιώνουν και τις ενισχύουν, και ποια αντίθετα, τις διαψεύδουν και τις καταπατούν και επομένως αντιπροσωπεύουν, μέσα στη συγκεκριμένη κοινωνία, αντισταθμίματα ή βαλβίδες ασφαλείας. Για παράδειγμα, είναι φανερό ότι τα παίγνιά του σταδίου, οι αγώνες, στην κλασική Ελλάδα, απεικονίζουν το ιδανικό του άστεως και συνεισφέρουν στην ολοκλήρωσή του, ενώ σε πολλά σύγχρονα κράτη, τα εθνικά λαχεία ή το υποδρομιακό στοίχημα έρχονται σε αντίφαση με το διακηρυσσόμενο ιδεώδες [...].

Έτσι, τα παίγνιά, καθώς αποτελούν ένα αποκαλυπτικό είδος κοινωνικής επιλογής, πέρα από τρόποι περιγραφής μιας υφιστάμενης πολιτισμικής συνθήκης, αποτελούν επίσης, ικανούς τρόπους πολιτικής παρέμβασης με στόχο την ανατροπή της συνθήκης αυτής και την καθιέρωση μιας άλλης:

« Κάθε θεσμός λειτουργεί εν μέρει σαν παίγνιδι, ένα παίγνιδι που καθιερώνεται κάθε φορά στηριγμένο σε νέες αρχές, έτσι ώστε οφείλει να εκδιώκει ένα παλιό παίγνιδι. Το καινοφανές παίγνιδι ανταποκρίνεται σ' άλλες ανάγκες, τιμά άλλες νόρμες και άλλους νόμους, απαιτεί άλλες αρετές και συμπεριφορές. Από αυτή την άποψη, μια επανάσταση εμφανίζεται σαν αλλαγή των κανόνων του παιγνιδιού».

Σκάκι εναντίον Γκο

Χαρακτηριστική πάνω στο ζήτημα των συμβολικών προεκτάσεων των διαφορετικών παιγνίων και παιγνιοτροπιών (κανονιστικών τυπολογιών, επιτελεστικών τροπικοτήτων κτλ), είναι η συγκριτική ανάλυση που κάνουν οι Deleuze/ Guattari στο «Χίλια Επίπεδα», σχετικά με τη λειτουργία των δυο «κλασικών» διανοητικών παιγνίων στρατηγικού ανταγωνισμού που αναφέρονται στον τίτλο της παρούσας ενότητας, το «σκάκι» και το κινέζικο «Γκο». Τα παίγνια αυτά φαίνεται να κατέχουν ίσως την πλέον δημοφιλή θέση, στα (συμβατικά) πλαίσια των δυτικών και των ανατολικών πολιτισμών αντίστοιχα, σε βαθμό ώστε να θεωρούνται ως ικανά να περιγράψουν συμβολικά τις βασικές πολιτισμικές διαφορές μεταξύ δυτικών και ανατολικών γενικών κοσμοαντιλήψεων. Παραθέτουμε ολόκληρο το σχετικό απόσπασμα¹⁰:

«Τα πιόνια του σκακιού είναι κωδικοποιημένα, έχουν μια εσωτερική φύση και ενδογενείς ιδιότητες από τις οποίες απορρέουν οι κινήσεις και οι αντιπαραθέσεις τους. Έχουν ιδιότητες: ένας αξιωματικός παραμένει αξιωματικός, ένας στρατιώτης στρατιώτης, ένα άλογο άλογο. Κάθε ένα είναι προικισμένο με μια σχετική εξουσία, κι από το συνδυασμό αυτών των σχετικών εξουσιών προκύπτει ένα αποφαντικό υποκείμενο, ο παίκτης ή η εσωτερική μορφή του παιχνιδιού. Αντιθέτως, τα κομμάτια του γκο είναι απλά δισκία ή βότσαλα, απλές αριθμητικές μονάδες, κι έχουν μονάχα μια απρόσωπη, συλλογική, τρίτο-προσωπική λειτουργία: κάνουν μια κίνηση. Το σιωπηλό «αυτό» μπορεί να είναι ένας άντρας, μια γυναίκα, μια ψείρα, ένας ελέφαντας. Τα κομμάτια του γκο αποτελούν στοιχεία μιας μη-υποκειμενοποιησίσιμης μηχανής-συναρμογής της οποίας οι ιδιότητες δεν είναι ενδογενείς μα καταστασιακές.

Έτσι, στις δυο περιπτώσεις οι σχέσεις είναι πολύ διαφορετικές. Μέσα στο πεδίο της εσωτερικότητάς τους τα πιόνια του σκακιού διατηρούν δυαδικές σχέσεις τόσο μεταξύ τους όσο και με τα πιόνια του αντιπάλου: ο τρόπος λειτουργίας τους είναι δομικός. Από την άλλη, ένα κομμάτι του γκο έχει μόνο μια σχέση εξωτερικότητας ή εξωγενείς σχέσεις με νεφελώματα και συναστρίες, ανάλογα με τις οποίες τελεί τις λειτουργίες του, όπως η γειτνίαση, η περικύκλωση, η διάσπαση. Ένα και μοναδικό κομμάτι μπορεί να διαλύσει συγχρονικά μια ολόκληρη συναστρία των κομματιών του αντιπάλου, κάτι που ένα πιόνι του σκακιού δε μπορεί να κάνει ή μπορεί να κάνει μονάχα διαχρονικά.

Το σκάκι αποτελεί πράγματι μια μορφή πολέμου, μα έναν θεσμοποιημένο, ρυθμισμένο, κωδικοποιημένο πόλεμο, με μέτωπα, οπισθοφυλακές και μάχες. Μα ο πόλεμος του γκο είναι ένας πόλεμος δίχως μέτωπα, δίχως επιθέσεις κι οπισθοχωρήσεις, ακόμη και δίχως μάχες: καθαρή στρατηγική, ενώ το σκάκι δεν είναι παρά σημειολογία. Τελικά ο χώρος των δύο είναι διαφορετικός: στο σκάκι το ζήτημα είναι να διευθετηθεί ένας κλειστός χώρος προς όφελος του παίχτη, μέσω της κίνησης από το ένα σημείο στο άλλο και της κατάληψης του μεγαλύτερου αριθμού τετραγώνων με το μικρότερο αριθμό κομματιών. Στο γκο το ζήτημα είναι να τοποθετηθείς σε έναν ανοιχτό χώρο, να κρατήσεις το χώρο, να διατηρήσεις τη δυνατότητα να εμφανίζεσαι παντού ανά πάσα στιγμή: η κίνηση δεν είναι από το ένα σημείο στο άλλο, μα γίνεται αέναη, δίχως σκοπό και προορισμό, χωρίς σημείο αφητηρίας και άφιξης».

¹⁰ Το απόσπασμα αυτό περιέχεται στην έκδοση "V for Violence", ένα κείμενο κριτικής θεωρίας που συντάχθηκε από την ομάδα ego te pronoko, σε συνεργασία με τον εκδότη του περιοδικού FleshMachine, με αφορμή τα γεγονότα κοινωνικής εξέγερσης που έλαβαν χώρα το Δεκέμβριο του 2008 στην ελληνική επικράτεια. Η μετάφραση προέρχεται αποκλειστικά από τη συγγραφική ομάδα της εν λόγω έκδοσης.

Επιχειρώντας μια περιληπτική απόδοση, καθώς και μια σύντομη ερμηνευτική προσέγγιση, των βασικών παρατηρήσεων των Deleuze/ Guattari (D&G), διαπιστώνουμε κατ' αρχάς ότι τα πιόνια στο σκάκι διέπονται από ιεραρχικές σχέσεις, εκκινούν από προκαθορισμένες θέσεις και διαγράφουν κινήσεις γραμμικές (από - προς). Τα χαρακτηριστικά αυτά αντανακλούν την πρόσληψη ενός γεωμετρικού χώρου, όπου τα συγκεκριμένα χωρικά μεγέθη και σχήματα (ποσοτικά και ποιοτικά) παίζουν πρωτεύοντα ρόλο, ενώ αντιστοιχούν συμβολικά στα πρότυπα δομικής οργάνωσης του τακτικού στρατού (κυρίαρχου), στο πλαίσιο του οποίου πρυτανεύει η έννοια και η συμπεριφορά της *πειθαρχίας*. Αντίθετα, στο Γκο, τα πιόνια δεν έχουν συγκεκριμένες ιδιότητες/ταυτότητες, δεν εκκινούν από καθορισμένες θέσεις, δε διέπονται από ιεραρχικές σχέσεις και δε διαγράφουν μια γραμμική κίνηση. Για τους λόγους αυτούς, το πεδίο διεξαγωγής του Γκο μοιάζει να παραπέμπει στα πρότυπα ενός *τοπολογικού* χώρου, όπου πρωτεύοντα ρόλο παίζουν οι σχέσεις-συνδέσεις μεταξύ των σημείων-θέσεων, ενώ οι ποιοτικές διαφορές ορίζονται με βάση τη δυνατότητα *συνεχούς-συνεκτικής* μεταβολής αυτών των σχέσεων. Με αυτή την έννοια, η «*παιγνιοτροπία*» του Γκο, αναγνωρίζεται ως ένα συμβολικό αντίστοιχο της λειτουργίας ενός άτακτου/ αυτοργανωμένου στρατού (αντάρτικου), όπου κομβική σημασία κατέχει η έννοια (και η δυνατότητα επίτευξης) της «*συνέργιας*».

Με αυτά τα περιγραφικά δεδομένα, ο καθένας μπορεί να αξιολογήσει και να επιλέξει σύμφωνα με τις ιδιαίτερες (αισθητικές-ιδεολογικές) προτιμήσεις του. Ωστόσο, είναι εμφανές ότι οι προτιμήσεις των ίδιων των D&G ρέπουν προς το Γκο, καθώς τα βασικά του χαρακτηριστικά παρουσιάζουν πολλές ομοιότητες με τις φιλοσοφικές ιδέες και θέσεις τους. Παρ' όλ' αυτά, δε σταματούν εκεί, καθώς αναγνωρίζουν ότι η ανάλυση αυτή θέτει αρκετά όρια στις προεκτάσεις αυτές, ώστε δεν αρκεί προκειμένου να στοιχειοθετήσει ένα τελικό συμπέρασμα για μια «*επιθυμητή*» *πολεμική* μεθοδολογία. Άλλωστε, είναι σαφές ότι και τα δύο παιχνίδια διατηρούν την κλασική δυϊστική δομή, ενώ και μόνο η αντιθετική ανάγνωσή τους επαναφέρει ένα παρόμοιο *μανιχαϊστικό* δίπολο, πράγμα που μοιάζει να αντιβαίνει στη γενική τους θεώρηση. Ακόμα, είναι γνωστό ότι στα «*πραγματικά*» παιχνίδια πολέμου, οι καταστάσεις είναι μάλλον πιο περίπλοκες¹¹.

Πέρα, λοιπόν, από το κλασικό «*διαλεκτικό*» σκάκι, μια εξίσου - ίσως περισσότερο - ενδιαφέρουσα και ριζοσπαστική προσέγγιση βασίζεται στην ιδέα ενός παιχνιδιού *τριών πλευρών*. Οι λειτουργικές και συμβολικές περιπλοκές που θα δημιουργούσε μια τέτοια «*τυπολογική επέκταση*» των τυπικών παιχνιδιών δυο αντιπάλων, σε παίγνια τριών «*δυνητικών*» αντιπάλων/συνεργατών, καθώς και ορισμένες επιπλέον κανονιστικές μετατροπές, έχει ήδη αποτελέσει αντικείμενο θεωρητικής διερεύνησης, οδηγώντας σε συγκεκριμένες προτάσεις πρακτικής εφαρμογής. Φεύγοντας από το πεδίο των διανοητικών παιχνιδιών στρατηγικής, μια πολύ χαρακτηριστική εκδήλωση αυτής της τάσης αποτελεί το *ποδόσφαιρο τριών πλευρών*, το παράδειγμα του οποίου θα επιχειρήσουμε να περιγράψουμε συνοπτικά στη συνέχεια. Πριν όμως, από αυτό, οφείλουμε να κάνουμε μια σύντομη αναφορά σε ορισμένες από τις θεωρητικές και πρακτικές προσεγγίσεις των κοινωνικών υποκειμένων (ατομικών και συλλογικών) από τις οποίες έχουν προκύψει – έμμεσα ή άμεσα – αντίστοιχα παραδείγματα.

¹¹ Για παράδειγμα, ήδη έχουμε παραδείγματα αφομοίωσης των τεχνικών του ανταρτοπόλεμου από τον στρατό του κυρίαρχου (όπως συμβαίνει εδώ και αρκετό με τις τακτικές του ισραηλινού στρατού), αλλά και αντίστροφα, όλο και συχνότερα παρατηρείται η υιοθέτηση μιλιταριστικών τεχνικών από αντιστασιακούς κύκλους οι οποίοι, σύμφωνα με το κλασικό σχήμα, μάλλον θα όφειλαν να τους απορρίπτουν.

Το δικαίωμα στην παιγνιώδη πόλη

«Στο παιχνίδι είναι δυνατή η σύνθεση ανταλλαγής και χρήσης και το ταυτόχρονο ξεπέρασμά τους από μια νέα αξία, την αξία της ζωής ως έργο τέχνης. Στο παιχνίδι είναι δυνατό να αρθεί ο διασκορπισμός χωρίς να καθίσταται η ενότητα, η κοινή αναφορά, όρος ελέγχου και κανονικοποίησης. Στο παιχνίδι ο ομοιογενής και τεμαχισμένος χώρος της πόλης μπορεί να συλλεγεί σε τόπους προσαρμοσμένους «στην ανανεωμένη γιορτή που συνδέεται ουσιαστικά με την εφευρετικότητα του παιχνιδιού»¹².

Το εισαγωγικό απόσπασμα, το οποίο προφανώς εξαιρεί τη σημασία του παιχνιδιού για τα κοινωνικά ζητήματα της σύγχρονης πόλης, προέρχεται από το κείμενο του Σταύρου Σταυρίδη με τίτλο *«Η απελευθερωτική προοπτική της πόλης – έργο»*, με το οποίο προλογίζεται η ελληνική έκδοση του περίφημου βιβλίου του Henri Lefebvre *«Το δικαίωμα στην πόλη»*.

Το βασικό επιχείρημα του Lefebvre, το οποίο αναπτύσσει στο βιβλίο του *«Η Παραγωγή του Χώρου»*, είναι ότι ο χώρος αποτελεί μια περίπλοκη κοινωνική κατασκευή (βασισμένη σε αξιακά συστήματα και στην κοινωνική παραγωγή των νοημάτων), η οποία επηρεάζει τις πρακτικές και τις αντιλήψεις σχετικά με το χώρο. Το εν λόγω επιχείρημα συνεπάγεται τη μετατόπιση της ερευνητικής προοπτικής από τον ίδιο το χώρο – τις χωρικές συνθήκες – στις διαδικασίες παραγωγής του· στην παραδοχή της πολλαπλότητας των χώρων, οι οποίοι παράγονται κοινωνικά και ταυτόχρονα καθίστανται παραγωγικοί μέσα από τις διάφορες κοινωνικές πρακτικές· στην εστίαση στον αντιφατικό, συγκρουσιακό και εν τέλει πολιτικό χαρακτήρα των διαδικασιών παραγωγής του χώρου. Ως μαρξιστής θεωρητικός (μολονότι ισχυρά κριτικός απέναντι στον οικονομικό δομισμό που κυριαρχούσε στις σχετικές ακαδημαϊκές συζητήσεις της εποχής του), ο Lefebvre υποστηρίζει ότι αυτή η κοινωνική παραγωγή του χώρου είναι θεμελιώδης για τη γενικότερη αναπαραγωγή της κοινωνίας, επομένως και του ίδιου του καπιταλισμού. Κατά κανόνα, η παραγωγή του χώρου ορίζεται από μια ηγεμονική (οικονομικά-πολιτικά-νομικά) κοινωνική τάξη, αποτελώντας εργαλείο για τη διαιώνιση της κυριαρχίας της.

«Ο κοινωνικός χώρος είναι ένα κοινωνικό προϊόν [...] ο χώρος που παράγεται με αυτό τον τρόπο χρησιμεύει επίσης ως εργαλείο σκέψης και δράσης [...] παράλληλα με το να είναι ένα μέσο παραγωγής, είναι επίσης ένα μέσο άσκησης ελέγχου επομένως και κυριαρχίας, εξουσίας».

Ο κοινωνιολόγος Manuel Castells, στο βιβλίο του με τίτλο *«Το αστικό ερώτημα»*, ασκεί κριτική στο «μαρξιστικό ουμανισμό» του Lefebvre και στην προσέγγισή του για την πόλη την οποία θεωρεί ως υπερβολικά επηρεασμένη από τη διαλεκτική του Χέγκελ (ή και του Νίτσε)¹³. Επεκτείνοντας ή/και αναθεωρώντας ανάλογες προσεγγίσεις, στο περίφημο βιβλίο του με τίτλο *«Η Εποχή της Πληροφορίας: Οικονομία, Κοινωνία και Πολιτισμός»*, ο Castells αντιλαμβάνεται και αναδεικνύει τρεις βασικές κοινωνιολογικές διαστάσεις – παραγωγή, δύναμη και εμπειρία – τονίζοντας ότι α) η οργάνωση της οικονομίας, β) η δομή του κράτους και των θεσμών και γ) οι τρόποι με τους οποίους οι άνθρωποι δημιουργούν νόημα στη ζωή τους μέσα από τη συλλογική (δια)δράση, αποτελούν τις κατ'εξοχήν αστείρευτες πηγές της κοινωνικής δυναμικής, οι οποίες θα πρέπει να γίνονται αντιληπτές ως ενότητες, ταυτόχρονα διακριτές και διασυνδεδεμένες.

¹² Henri Lefebvre, *«Το δικαίωμα στην πόλη»*, Κουκίδα, Αθήνα, 2007.

¹³ Η πολιτική κριτική του Castells στην πρόσληψη του Μαρξ από τον Lefebvre αντανάκλα τη «δομιστική» προσέγγιση του «Επιστημονικού Μαρξισμού» που προωθούσε η σχολή του Louis Althusser, απέναντι στην οποία και ο Lefebvre υπήρξε άμεσα επικριτικός.

Επιπλέον, ο Castells εδραιώθηκε ως θεωρητικός της κυβερνητικής κουλτούρας (cybernetic culture) με την ανάλυσή του για το φαινόμενο του διαδικτύου, στην οποία τόνισε τη σημασία των πολλαπλών ρόλων των επιχειρήσεων, του κράτους (στρατιωτικού και ακαδημαϊκού) και των κοινωνικών κινήματων (κοινωνικοί ακτιβιστές, χάκερ κ.α.) για τη διαμόρφωση των ευρύτερων οικονομικών και επικοινωνιακών υποδομών, σύμφωνα με τα ιδιαίτερα (κατά κανόνα αντιμαχόμενα) ενδιαφέροντα-συμφέροντα του καθενός. Η τριλογία της Εποχής της Πληροφορίας μπορεί να συνοψιστεί στη φράση του ίδιου:

«Οι κοινωνίες μας δομούνται όλο και περισσότερο γύρω τη διπολική αντίθεση του Δικτύου και του Εαυτού: το “Δίκτυο” υποδηλώνει τις δικτυακές οργανώσεις που αντικαθιστούν τις κάθετα ολοκληρωμένες ιεραρχίες ως κυρίαρχη μορφή κοινωνικής οργάνωσης, ενώ ο «Εαυτός» υποδηλώνει τις πρακτικές που χρησιμοποιεί ένα πρόσωπο (ατομικό υποκείμενο) προκειμένου να (επαν)επιβεβαιώνει το νόημα και την κοινωνική του ταυτότητα σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο πολιτισμικό τοπίο».

Έχοντας κατά νου τις δυο αυτές βασικές προσεγγίσεις, επιστρέφοντας στο εισαγωγικό απόσπασμα σχετικά με την απελευθερωτική προοπτική του παιγνιδιού, παρατηρούμε ότι η άποψη που εκφράζεται, ανεξάρτητα από το πόσο «ριζοσπαστική» ή «παρωχημένη» κι αν θεωρείται από τον εκάστοτε σύγχρονο αναγνώστη, ιδωμένη έτσι αποσπασματικά, μοιάζει να αναφέρεται σε μια εντελώς γενική έννοια παιγνιδιού ή σε μια «ουσία» του παιγνιώδους, υπονοώντας μια «διαλεκτική» εννοιολογική αντίθεση προς κάτι «έξω» από το παιγνίδι - κάτι «μη-παιγνιώδες» (όπως πχ. η εργασία). Δε φαίνεται δηλαδή να αναγνωρίζει ποιοτικές διαφορές, ορίζοντας κάποια διάκριση μεταξύ μορφών ή τύπων παιγνιδιού, ώστε τελικά δεν αποσαφηνίζει το κομβικό ερώτημα του *για ποιο ακριβώς παιγνίδι πρόκειται*.

Με αφορμή αυτό το στοιχείο, η συγκριτική έρευνα που επιχειρούμε επιθυμεί να υποστηρίξει ότι η υιοθέτηση μιας ανάλογης άποψης δε μπορεί πλέον να θεμελιώνεται στη βάση μιας *τέτοιας διαλεκτικής παιγνίου-μη παιγνίου*, αλλά οφείλει να εστιάζει σε συγκεκριμένους τύπους-είδη παιγνιδιού, τα οποία εκ των πραγμάτων αντιτίθενται μεταξύ τους ως προς τα τυπολογικά τους χαρακτηριστικά, λειτουργικά-ιδεολογικά τους αποτελέσματα, τις συμβολικές τους προεκτάσεις κτλ. Με άλλα λόγια, η έρευνα προτρέπει σε μια μετακίνηση από την αναζήτηση μιας «ουσίας» του παιγνιώδους προς την αναλυτική μελέτη και κατανόηση της εκάστοτε παιγνιώδους «διαδικασίας», δηλαδή της κάθε συγκεκριμένης *τροπικότητας* του παιγνιδιού, με στόχο την αναγνώριση και την εφαρμογή εκείνων των παιγνιακών μορφών που θεωρούνται ως κατάλληλες για την υποβοήθηση των εκάστοτε κοινωνικών διεκδικήσεων και πολιτικών προταγμάτων, που αναδύονται στο πλαίσιο των «φύσει» συγκρουσιακών κοινωνικών σχέσεων. Μια αντίστοιχη άποψη φαίνεται να διέπει τις θεωρητικές και πρακτικές προθέσεις των μελών της «Καταστασιακής Διεθνούς».

Η Καταστασιακή Διεθνής ήταν μια οργάνωση κοινωνικών επαναστατών, η οποία απαρτιζόταν από πρωτοπόρους καλλιτέχνες, διανοούμενους και πολιτικούς στοχαστές. Σχηματίστηκε το 1957 και παρέμεινε ενεργή ως το 1972. Όπως είναι προφανές από την ονομασία της, οι απόψεις, οι στόχοι και οι πρακτικές της οργάνωσης περιστρέφονταν γύρω από την έννοια της *κατάστασης*. Όπως διαβάζουμε στην πρώτη έκδοση της Καταστασιακής Διεθνούς (1958), η έννοια της κατάστασης ορίζεται ως «*μια στιγμή της ζωής, κατασκευασμένη με συγκεκριμένο σκοπό, από μια συλλογική οργάνωση, στο πλαίσιο ενός ενιαίου περιβάλλοντος και ενός παιγνίου συμβάντων*». Ο ορισμός αυτός, δεν αποτελεί απλά μια περιγραφή, αλλά διέπεται από ένα σαφή αξιολογικό χαρακτήρα, καθώς γενικά η καταστασιακή θεωρία αναγνωρίζει την κατάσταση ως ένα *εργαλείο για την απελευθέρωση της καθημερινής ζωής*, ως μια μέθοδο αναίρεσης της διάχυτης *αλλοτρίωσης* που συνοδεύει την «*κοινωνία του θεάματος*».

Άμεσα συνδεδεμένη με τη θεωρία και πρακτική των καταστασιακών είναι η έννοια της *Ψυχογεωγραφίας*. Εξ ορισμού, η ψυχογεωγραφία συνδυάζει ταυτόχρονα υποκειμενικές και αντικειμενικές παραμέτρους (εμπειρίες, αντιλήψεις, γνώσεις, σπουδές). Ο Guy Debord προσπάθησε να αποσαφηνίσει ορισμένα από τα λεπτά σημεία του θεωρητικού αυτού παραδόξου, φτάνοντας τελικά να παράξει τη «*θεωρία της Περιπλάνησης*» ("*Theory of the Dérive*", 1958), ένα κείμενο το οποίο ουσιαστικά αποτελούσε ένα εγχειρίδιο οδηγιών για την ψυχογεωγραφική «*ανάλυση*», η οποία επιτελείται ακριβώς μέσα από την πράξη-διαδικασία της *περιπλάνησης*. Ως «*περιπλάνηση*» ορίζεται μια διαδικασία κατά την οποία ένα ή περισσότερα άτομα, για μια ορισμένη χρονική περίοδο, παρατούν τα συνηθισμένα τους κίνητρα για κίνηση και δράση, τις σχέσεις, την εργασία ή τις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου τους, προκειμένου να αφήσουν τον εαυτό τους να παρασυρθεί από τα θέλγητρα ή τους «*ελκυστές*» του αστικού εδάφους-πεδίου και τις τυχαίες συναντήσεις που θα προκύψουν εκεί. Ωστόσο, η περιπλάνηση με αυτή την έννοια, πέρα από αυτή την άφεση, αυτό το άνοιγμα, οφείλει να περιλαμβάνει και το απαραίτητο αντίθετό της, δηλαδή την κυριάρχηση των ψυχογεωγραφικών παραλλαγών από τη γνώση και τον υπολογισμό των δυνατοτήτων τους.

Ακόμα, η περιπλάνηση δε γίνεται αντιληπτή απλώς ως μια ψυχαγωγική-αυτομορφωτική διαδικασία, αλλά ως μια πράξη με κοινωνικό χαρακτήρα ρητά συγκρουσιακό¹⁴.

Με αυτά τα βασικά δεδομένα, όπως γίνεται εμφανές και από τον «*ορισμό*» της κατάστασης, κομβική είναι η σημασία που δίνεται στην έννοια του παιγνίου («*δυνάμεων*»), το οποίο μοιάζει να γίνεται αντιληπτό κατά κάποιο τρόπο ως το ρευστό σύνολο των πολύπλοκων λειτουργικών συσχετισμών μεταξύ των παραμέτρων που απαρτίζουν ένα ενιαίο χωρο-χρονικό περιβάλλον. Πέρα, όμως, από αυτή την σύντομη και μάλλον ασαφή αναφορά στην έννοια του παιγνίου, στο ίδιο κείμενο γίνεται ένας πιο εκτενής λόγος σχετικά με τη σημασία του παιγνίου, σε μια ενότητα που φέρει τον τίτλο «*Συνεισφορά σε έναν καταστασιακό ορισμό του παιγνίου*», το παρατίθεται στη αυτούσιο στη συνέχεια (σε μετάφραση του γράφοντα).

¹⁴ Όπως γράφει ο Raoul Vaneigem στο *μανιφέστο για μια ενιαία Πολεοδομία*: «*Όλος ο χώρος είναι κατειλημμένος από τον εχθρό. Ζούμε κάτω από μια μόνιμη απαγόρευση. Δεν είναι μόνο οι μπάτσοι, αλλά και η γεωμετρία*». Η περιπλάνηση, ως μια πρότερα θεωρητικοποιημένη τακτική του γαλλικού στρατού, ήταν «*μια υπολογισμένη δράση καθορισμένη από την απουσία μιας ευρύτερης τοπικότητας*» και «*μια μανούβρα μέσα στο οπτικό πεδίο του εχθρού*». Για την ΚΔ, της οποίας το ενδιαφέρον εστιαζόταν στην επανοικειοποίηση του χώρου, η έννοια της περιπλάνησης άσκησε επιδράσεις με το σκεπτικό ότι έφερνε τη «*μάχη*» στο δρόμο, μέσα από μια πραγματική εντρύφηση σε μια καθορισμένη λειτουργία. Η περιπλάνηση ήταν ένα προπαρασκευαστικό μάθημα, μια αναγνώριση, ένα μέσο διαμόρφωσης της καταστασιακής ψυχολογίας μεταξύ των αστειακών εξερευνητών, στην προοπτική μιας καταστασιακής πόλης.

Συνεισφορά σε έναν καταστασιακό ορισμό του παιχνιδιού (Καταστασιακή Διεθνής #1, Ιούνιος 1958)

«Η έννοια του παιχνιδιού μπορεί να ξεφύγει από τη γλωσσική και πρακτική [σο. σημασιολογική] σύγχυση που την περιβάλλει, μόνο με το να θεωρηθεί κατά την κίνηση της. Μετά από δύο αιώνες άρνησης από την συνεχή εξιδανίκευση της παραγωγής, οι πρωτόγονες κοινωνικές λειτουργίες του παιχνιδιού παρουσιάζονται ως κάτι όχι περισσότερο από σάπια λείψανα αναμειγμένα με κατώτερες μορφές που εκκινούν και προωθούνται απευθείας από τις ανάγκες της τρέχουσας οργάνωσης της παραγωγής. Την ίδια στιγμή, οι προοδευτικές τάσεις του παιχνιδιού εμφανίζονται ως συσχετισμένες με την ανάπτυξη αυτών των μεγάλων δυνάμεων της παραγωγής.

Η νέα φάση επιβεβαίωσης του παιχνιδιού φαίνεται να χαρακτηρίζεται από την εξαφάνιση κάθε στοιχείου ανταγωνισμού. Το ερώτημα «κερδίζω ή χάνω», προηγουμένως σχεδόν αδιαχώριστο από κάθε φιλοπαίγμονα δραστηριότητα, φαίνεται να συνδέεται με όλες τις άλλες εκδηλώσεις της έντασης μεταξύ των ατόμων για την οικειοποίηση – τον προσπορισμό των αγαθών. Η αίσθηση της σημασίας της νίκης στο παιχνίδι, που προσφέρεται για συγκεκριμένες μορφές ικανοποίησης, συγκινήσεις - ή, πιο συχνά, ψευδαισθήσεις - είναι το άθλιο προϊόν μιας άθλιας κοινωνίας. Αυτό το συναίσθημα φυσικά το εκμεταλλεύονται και το προωθούν όλες οι συντηρητικές δυνάμεις, καθώς τους χρησιμεύει ως προκάλυμμα για την αποτρόπαια μονοτονία των συνθηκών της ζωής που οι ίδιες επιβάλλουν.[...] Αρκεί κανείς να σκεφτεί μόνο το σύνολο των αξιώσεων που μεταστράφηκαν από τα ανταγωνιστικά αθλήματα, όπως επιβάλλονται στην ακριβώς σύγχρονη μορφή τους στη Μεγάλη Βρετανία με την επέκταση των εργοστασίων. Όχι μόνο κάνουν τα πλήθη να ταυτίζονται με τους επαγγελματίες παίκτες ή τις ομάδες, που αναλαμβάνουν τον ίδιο μυθικό ρόλο με τους σταρ του κινηματογράφου και τους πολιτικούς που παίρνουν όλες τις αποφάσεις, αλλά επιπλέον, η άπειρη σειρά των αποτελεσμάτων των εν λόγω διαγωνισμών δεν αφήνουν τους παρατηρητές-θεατές τους να αισθάνονται κάτι από το πάθος τους. Η άμεση συμμετοχή σε ένα παιχνίδι, ακόμη και ανάμεσα σε όσα απαιτούν κάποια διανοητική άσκηση, παύει να είναι ενδιαφέρουσα τη στιγμή που ο ανταγωνισμός, για τους δικούς του λόγους, εισάγεται στο πλαίσιο των σταθερών κανόνων. Όπου εμπλέκεται η ιδέα του παιχνιδιού, τίποτα δεν προκαλεί τόση περιφρόνηση αυτές τις μέρες, όσο η δήλωση που ανοίγει το «η Βίβλος του σκακιού» του S. Tartakower: «Το παιχνίδι του σκακιού είναι οικουμενικά αναγνωρισμένο ως ο βασιλιάς των παιχνιδιών».

Το στοιχείο του ανταγωνισμού οφείλει να εξαφανισθεί προς όφελος μιας πιο αυθεντικής συλλογικής έννοιας του παιχνιδιού: η οποία θα αναφέρεται στην κοινή δημιουργία επιλεγμένων παιγνιδιών περιβαλλόντων. Η βασική διάκριση που πρέπει να ξεπεραστεί είναι αυτή μεταξύ «παιχνιδιού» και «καθημερινής ζωής», από την οποία το παιχνίδι κρατείται απομονωμένο, αποτελώντας μια προσωρινή εξαίρεση. Όπως γράφει ο Johan Huizinga «Σε έναν ατελή κόσμο και μέσα στη σύγχυση της ζωής, το παιχνίδι φέρνει μια προσωρινή, περιορισμένη τελειότητα». Η καθημερινή ζωή, ως πρωτίστως εξαρτημένη από το πρόβλημα της επιβίωσης, μπορεί να κυριαρχηθεί ορθολογιστικά - η δυνατότητα αυτή βρίσκεται στο επίκεντρο κάθε σύγκρουσης της εποχής μας - και το παιχνίδι, από ριζικά αποσπασμένο σε έναν περιορισμένο φιλοπαίγμονα χώρο και το χρόνο, θα πρέπει να εισβάλει στο σύνολο της ζωής. Η τελειότητα δεν θα είναι το τέλος του, τουλάχιστον στο βαθμό που αυτή η τελειότητα σηματοδοτεί μια στατική κατασκευή αντίθετη προς τη ζωή. Αλλά μπορεί κανείς να επιχειρήσει να εξωθήσει στην τελειότητα την όμορφη σύγχυση της ζωής. Το μπαρόκ – όπως κομψά περιγράφεται από τον Eugénio d'Ors ως «το κενό της ιστορίας» - και του οργανωμένου εκείθεν της, θα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην προσεχή βασιλεία του ελεύθερου χρόνου. Λόγω της περιθωριακής ύπαρξής του σε σχέση με την καταπιεστική πραγματικότητα της εργασίας, το παιχνίδι συχνά θεωρείται ως πλασματικό. Αλλά το έργο των καταστασιακών είναι ακριβώς η προετοιμασία των παιγνιδιών δυνατοτήτων που θα έλθουν. Έτσι μπορεί κανείς να παραμελήσει την Καταστασιακή Διεθνή, στο βαθμό που αναγνωρίζει εύκολα μερικές πτυχές ενός μεγάλου παιχνιδιού. «Παρ' όλα αυτά», λέει ο Huizinga, «το ότι η συνείδηση του παιχνιδιού είναι "μόνο μια προσποίηση", δεν είναι σε θέση να το αποτρέψει από το να εκτυλίσσεται με τη μέγιστη σοβαρότητα...».

Σε αυτή την ιστορική προοπτική, το παιχνίδι - ο μόνιμος πειραματισμός με παιγνιώδεις καινοτομίες - φαίνεται να μην είναι καθόλου διαχωρισμένο από την ηθική, την πολιτική ή από το ζήτημα του νοήματος της ζωής κα. Η μόνη επιτυχία που μπορεί να συλληφθεί στο παιχνίδι είναι η άμεση επιτυχία της «ατμόσφαιράς» του και η συνεχής αύξηση των αρμοδιοτήτων του. Έτσι, ακόμα και στη σημερινή συνύπαρξη του με τα υπολείμματα της φάσης της παρακμής, το παιχνίδι δεν μπορεί να χειραφετηθεί πλήρως από μια ανταγωνιστική πτυχή. Ως εκ τούτου, ο στόχος του θα πρέπει τουλάχιστον να εστιάζει στην πρόκληση ευνοϊκών συνθηκών για έναν αδιαμεσολάβητο τρόπο διαβίωσης. Με αυτή την έννοια, είναι ακόμη ένας αγώνας και μια αναπαράσταση: ο αγώνας για μια ζωή που θα βρίσκεται σε συμφωνία με την επιθυμία και τη συγκεκριμένη μορφή αναπαράστασης αυτής της ζωής».

Η καταστασιακή «τριαλεκτική». Το παράδειγμα του ποδοσφαίρου «τριών πλευρών»

Το τρίπλευρο ποδόσφαιρο (three-sided football) είναι μια παραλλαγή ποδοσφαίρου με τρεις ομάδες αντί για δύο, όπως συνηθίζεται. Το παιχνίδι θεωρείται πως επινοήθηκε από το δανό καταστασιακό Asger Jorn, καθώς περιγράφεται στο βιβλίο του με τίτλο “Naturgens Orden” (1962). Ο Jorn είδε το παιχνίδι σαν ένα μέσο μεταφορικής επεξήγησης της έννοιας της «τριαλεκτικής» (trialectics), μιας θεωρητικής εκλέπτυνσης που πρότεινε για ένα τριαδικό ξεπέρασμα της δυαδικής δομής της εγγελιανής και έπειτα της μαρξικής διαλεκτικής, καθώς βέβαια και για να διαταράξει την παραδοσιακή ιδέα ενός ατόμου για το ποδόσφαιρο. Το παιχνίδι φιλοδοξεί να αποδομήσει τον διπολικό/μανιχαϊστικό χαρακτήρα του συμβατικού ποδόσφαιρου (αντιπαλότητα του τύπου «εμείς-αυτοί»), το οποίο ερμηνεύεται συμβολικά ως μια αναλογία της ταξικής πάλης (στην οποία ο διαιτητής στέκεται ως σημαίνον του κράτους και των λοιπών τεχνικών διαμεσολάβησης, τα οποία τίθενται σε ρόλο ουδέτερου ρυθμιστή στην πολιτική διαδικασία της συνεχιζόμενης ταξικής πάλης).

Για «γραφειοκρατικούς» σκοπούς, στο ξεκίνημα του παιχνιδιού η μπάλα θα πρέπει να πεταχτεί μέσα στο γήπεδο από ένα σημείο έξω από αυτό. Το γήπεδο είναι συνήθως εξαγωνικό και αναλύεται σε 7 τμήματα, 6 προσκείμενα στην κάθε μία από τις πλευρές του και 1 κυκλικό τμήμα ως κεντρική περιοχή. Σε κάθε ομάδα αντιστοιχούν δύο τμήματα: ένα που περιλαμβάνει το αντίστοιχο της στόμιο (τέρμα) και το απέναντί του, που δεν περιλαμβάνει στόμιο (είναι αυτονόητο ότι υπάρχουν τρία στόμια). Το κενό τμήμα καλείται και *μπροστινό*. Το τμήμα που περιέχει το τέρμα ονομάζεται *οπίσθιο*. Σε περίπτωση που η μπάλα προωθείται μέσα στο στόμιο μιας ομάδας, η ομάδα αυτή θεωρείται ότι έχει δεχτεί ένα γκολ. Η ιδιαιτερότητα-κλειδί του παιχνιδιού έγκειται στο ότι δεν προωθεί την επιθετικότητα και την ανταγωνιστικότητα, καθώς, σε αντίθεση με το συμβατικό ποδόσφαιρο, όπου η νίκη καθορίζεται από την υψηλότερη βαθμολογία-σκοράρισμα, *καμιά βαθμολογία δεν διατηρείται για τους στόχους-τέρματα που επιτυγχάνει μία ομάδα*. Αντίθετα, *η μέτρηση λαμβάνεται από τον αριθμό των γκολ που η ομάδα δέχεται, έτσι ώστε νικήτρια ομάδα είναι εκείνη δέχεται τα λιγότερα γκολ*.

Σε συμβολικό-ψυχαναλυτικό επίπεδο, η επιλογή αυτή θεωρείται πως διαιωνίζει την *πρωκτική* διάσταση που συγκρατούν οι ομοφοβικές τεχνικές του συμβατικού ποδοσφαίρου (το οποίο είναι χτισμένο επάνω στην ομο-ερωτική ένταση), μόνο όμως προκειμένου αυτή να μετουσιώνεται, παραμένοντας καταπιεσμένη. Ωστόσο, η τριαλεκτική οικειοποίηση της τεχνικής αυτής διαλύει τη διπολικότητα μεταξύ ομο-ερωτικού και ομο-φοβικού, καθώς μια επιτυχημένη επίθεση θα συνεπάγεται γενικά τη συνεργασία με την τρίτη ομάδα. Αυτό θα πρέπει επίσης να συμβάλλει στο ξεπέρασμα της (συνήθους) αντίστασης προς την συμμετοχή των γυναικών στο ποδόσφαιρο. Καταλαβαίνουμε ότι με τον τρόπο αυτό, το παιχνίδι αποτελεί μια κριτική στην αναλογία με το εξίσου δυαρχικό ψυχο-σεξουαλικό (κατά κανόνα σεξιστικό) δράμα των ενεργητικών και των παθητικών (των «γαμώντων» και των «γαμόμενων»), καθώς οι επιτελεστικές δυνατότητές που φέρει είναι εξαιρετικά πιο περιπλεγμένες. Για παράδειγμα, η διείσδυση σε μια άμυνας από δύο αντίπαλες ομάδες επιβάλλει στην άμυνα το έργο της αντιστάθμισης του μειονεκτήματος της μέσω της διασποράς της διχόνοιας σε μια συμμαχία, η οποία μπορεί να είναι μόνο προσωρινή. Αυτό θα επιτευχθεί μέσω της *προτροπής*, με τη γλώσσα του σώματος, την ικανότητα ελιγμών των παικτών και της μπάλας, προς μια τέτοια θέση ώστε η μία αντίπαλη ομάδα να συνειδητοποιήσει ότι τα συμφέροντά της εξυπηρετούνται καλύτερα με την διακοπή της επίθεσης και τη συμμαχία με την αμυνόμενη ομάδα. Λαμβάνοντας υπόψη ότι μια τέτοια απόφαση δε θα είναι απαραίτητα άμεση, μια ομάδα μπορεί να βρεθεί σε εσωτερική σύγκρουση, μοιραζόμενη μεταξύ δύο συμμαχιών.

Μια τέτοια κατάσταση καθιστά τους παίκτες ανοικτούς στη δυνατότητα των αντιπάλων τους να ενωθούν, κάνοντας μέγιστη χρήση αυτής της σύγχυσης. Καταλαβαίνει κανείς λοιπόν, ότι το τρίπλευρο ποδόσφαιρο, πέραν του να απαιτεί απλά τις σωματικές και διανοητικές ικανότητες που αναγνωρίζουμε στο συμβατικό ποδόσφαιρο (ταχύτητα, δύναμη, τεχνική, στρατηγική τοποθέτηση - κίνηση), είναι πριν απ' όλα ένα παιχνίδι εξάσκησης της ικανότητας της πειθούς και της *ψυχογεωγραφικής αίσθησης*¹⁵.

Το παιχνίδι έχει προωθηθεί σε διάφορες χώρες, κυρίως μέσα από τη διοργάνωση του *πρωταθλήματος τρίπλευρου ποδοσφαίρου Luther Blissett*¹⁶. Το πρώτο γνωστό παιχνίδι, το οποίο παίχτηκε στις 28 Μαΐου του 1993, διοργανώθηκε από την *London Psychogeographical Association* στη Γλασκώβη, ως μέρος του «*Αναρχικού Θερινού Σχολείου της Γλασκώβης*» (*Glasgow Anarchist Summer School*). Στους συμμετέχοντες περιλαμβάνονταν γνωστοί καλλιτέχνες και πολιτικοί ακτιβιστές, καθώς και τα μέλη του «*Εργαστηρίου Μη-Γραμμικής Αρχιτεκτονικής*»¹⁷.

¹⁵ Είναι ευνόητο ότι το «τριαλεκτικό» αυτό σχήμα μπορεί να προσαρμοστεί σε οποιοδήποτε άθλημα παρουσιάζει αντιστοιχία με το ποδόσφαιρο (όπως η καλαθοσφαίριση, η πετοσφαίριση, χειροσφαίριση, υδατοσφαίριση κα).

¹⁶ *Luther Blissett Three-sided Football League*. Το Luther Blissett είναι ένα όνομα «πολλαπλών χρήσεων», το οποίο υιοθετείται άτυπα από εκατοντάδες καλλιτέχνες και ακτιβιστές σε όλη την Ευρώπη και την Αμερική από το 1994. Το όνομα αντιστοιχεί επομένως σε ένα «συλλογικό υποκείμενο» ή, σύμφωνα με τη χαρακτηριστική έκφραση που χρησιμοποιούν οι ίδιοι οι φορείς του, σε έναν «ανοιχτό pop star». Το ψευδώνυμο εμφανίστηκε για πρώτη φορά στην Μπολόνια της Ιταλίας, στα μέσα του 1994, όταν ένας αριθμός πολιτικών ακτιβιστών άρχισαν να το χρησιμοποιούν στο πλαίσιο μιας σειράς από παρεμβάσεις-φάρσες στην πόλη και τα μέσα ενημέρωσης, με στόχο έναν κριτικό πειραματισμό με τις νέες μορφές κοινωνικής ταυτότητας και κυριαρχίας. Το όνομα έχει έκτοτε εξαπλωθεί και σε άλλες πόλεις κύρια στην Ευρώπη αλλά και εκτός αυτής. Οι επιρροές της συγκεκριμένης πολιτικής «ομάδας» από τις ιδέες και τα προτάγματα της Καταστασιακής Διεθνούς θα πρέπει μάλλον να θεωρούνται προφανείς.

¹⁷ Το τρίπλευρο ποδόσφαιρο έχει επίσης παιχτεί κατά τη διάρκεια των «προπονήσεων» για τις συνόδους του Συνδέσμου Αυτόνομων Αστροναυτών (*Association of Autonomous Astronauts*) στην Αγγλία, τη Γαλλία, την Ιταλία και την Αυστρία (συγκεκριμένα στο 1^ο Διαγαλαξιακό Συνέδριο στη Βιέννη, στο 2^ο στη Μπολόνια, στο συνέδριο «Χώρος 1999» στο Λονδίνο, αλλά και στο πάρκο της Villette στο Παρίσι, στο πλαίσιο εκδηλώσεων διαμαρτυρίας εναντίον της διοργάνωσης του Παγκόσμιου Κυπέλλου ποδοσφαίρου στη Γαλλία το 1998). Τα τελευταία χρόνια, η ιδέα του τρίπλευρου ποδοσφαίρου μοιάζει να επανέρχεται πιο δυναμικά, εξαπλωνόμενη με γοργούς ρυθμούς. Τον Αύγουστο του 2009 το παιχνίδι παίχτηκε στην πόλη-δημοτική κοινότητα Alytus της Λιθουανίας, στο πλαίσιο των γεγονότων της «καλλιτεχνικής Απεργίας» που πραγματοποιήθηκε εκεί. Ένα παιχνίδι τρίπλευρου ποδοσφαίρου παίχτηκε στις 2 Μαΐου του 2010 στο πάρκο Haggerston του Λονδίνου, κατά την προεκλογική περίοδο, με την κάθε ομάδα να εκπροσωπεί ένα από τρία κυρίαρχα πολιτικά κόμματα: το Εργατικό Κόμμα, το κόμμα των Συντηρητικών και το κόμμα των Φιλελεύθερων Δημοκρατικών. Ο αγώνας διοργανώθηκε από την Whitechapel Gallery σε συνεργασία με την ομάδα Philosophy Football FC, η οποία εκπροσωπούσε το εργατικό κόμμα καταφέροντας τελικά να κερδίσει. Ακόμα, στο πλαίσιο μιας δράσης που έφερε την ονομασία «Σκεπτόμενο Ποδόσφαιρο», η οποία στόχευε στην ανάδειξη του ρόλου του ποδοσφαίρου στη σύγχρονη κοινωνία, η ισπανική ομάδα Athletic de Bilbao διοργάνωσε ένα πρωτάθλημα τρίπλευρου ποδοσφαίρου με 37 συμμετέχουσες ομάδες, το οποίο έλαβε χώρα από τον Οκτώβρη του 2011 έως τον Απρίλη του 2012. Το Φεβρουάριο του ίδιου έτους ιδρύθηκε ο *Σύλλογος Τρίπλευρου Ποδοσφαίρου του Deptford* (*Deptford Three Sided Football Club - D3FC*) για την επέτειο των 50 ετών από την επινόηση του παιχνιδιού από τον Jorn. Το πρώτο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Τρίπλευρου Ποδοσφαίρου έλαβε χώρα στο Silkeborg της Δανίας από τις 23-25 Μαΐου του 2014, υπό τη συνδιοργάνωση της *Διεθνούς Ομοσπονδίας Τρίπλευρου Ποδοσφαίρου* και του *Μουσείου Asger Jorn*. Περισσότερες πληροφορίες για την ενδιαφέρουσα εξέλιξη του παιχνιδιού μπορεί κανείς να βρει πλέον σε σχετικό άρθρο της Wikipedia.

Urban Trolling: Η περίπτωση του Remi Gaillard

“C’est en faisant n’importe quoi, con deviant n’importe qui”

Remi Gaillard (www.nimportequi.com)

Πέρα, όμως, από τις θεωρητικές προσεγγίσεις που εστιάζουν στη συγκριτική ανάλυση και ερμηνεία υφιστάμενων μορφών και τυπολογιών παιγνιδιού ή στην πιθανή ανάπτυξη στοχευμένων πρακτικών παραλλαγής τους, έχουν επίσης εμφανιστεί διάφορα εγχειρήματα – σχεδιαστικά και μη – για τη διαμόρφωση νέων παιγνιακών τύπων, εφαρμόσιμων στο διάχυτο πεδίο του «πραγματικού» δημόσιου αστικού χώρου. Από τα πλέον χαρακτηριστικά σύγχρονα παραδείγματα επινόησης τέτοιων παιγνιδιών πρακτικών, αποτελούν οι δράσεις του γάλλου Remi Gaillard, οι οποίες διακρίνονται για την εξαιρετικά ιδιόμορφη –όσο και ενδιαφέρουσα- *κριτικά χιουμοριστική επανερμηνεία-επαννοηματοδότηση* των υφιστάμενων στοιχείων του χώρου, τέτοια που δικαιολογεί την ένταξή της στο χώρο του λεγόμενου “Urban Trolling”.

Η λέξη «τρολ» (troll), η χρήση της οποίας εξαπλώθηκε με ραγδαίο ρυθμό τα τελευταία χρόνια, έχει πλέον εδραιωθεί στο κοινό λεξιλόγιο - και μάλιστα σε διεθνές επίπεδο – ως ένας συνηθισμένος τρόπος περιγραφής ενός «νέου» είδους χιουμοριστικής συμπεριφοράς, το οποίο, πέρα από την παραγωγή-δημιουργία γέλιου και γενικώς ευχάριστων συναισθηματικών καταστάσεων, συχνά στοχεύει στην άσκηση κριτικής σε οτιδήποτε θεωρείται προβληματικό (ιδεολογικά, ηθικο-πολιτικά, αισθητικά κτλ.). Ουσιαστικά, συνήθως έγκειται σε μια στοχευμένη μορφή εμφανώς «ειρωνικού» ή «αλληγορικού» λόγου, η οποία, παρότι έμμεση, μπορεί υπό προϋποθέσεις να αποδειχθεί ακόμα περισσότερο δριμεία και (κοινωνικά) επιδραστική. Είναι χαρακτηριστικό ότι τον πρώτο καιρό της (ολοένα και πιο) γενικευμένης χρήσης του, ο όρος είχε επικρατήσει να αναφέρεται σε μορφές άσκησης επικοινωνιακής πολιτικής, στηριγμένες στην εσκεμμένη παραποίηση γεγονότων ή στην επινόηση και διάδοση ψευδών ειδήσεων και, για το λόγο αυτό, η πράξη του trolling συχνά αποτελούσε αντικείμενο αρνητικής αξιολόγησης, ως φέρουσα εξαιρετικά απρόβλεπτες μακροπρόθεσμες συνέπειες.

Με αυτά τα εννοιολογικά-σημασιολογικά δεδομένα, η φράση “Urban Trolling” που προβάλλει στον τίτλο της ενότητας θα μπορούσε να αναφέρεται ειδικότερα στη διάσταση του χιούμορ ως μέσου άσκησης μιας παιγνιδώδους πολιτικής πρακτικής στο δημόσιο αστικό χώρο, η οποία αποβλέπει στην κριτική αμφισβήτηση, τη δημιουργική επανερμηνεία και εν τέλει στην επινόηση νέων τρόπων επανοικειοποίησής του. Σε συνέχεια διαφόρων σχετικών πρακτικών που εφαρμόστηκαν κατά τη διάρκεια των δεκαετιών του 80’ και του 90’ (από ομάδες όπως πχ. οι adbusters, οι Luther Blissett κα.), ένα από τα χαρακτηριστικότερα παραδείγματα «αστικού τρόλλιν» αποτελεί το έργο του γάλλου «ηθοποιού πόλης» Remi Gaillard. Η εισαγωγική πρόταση αποτελεί το κεντρικό εκφραστικό μότο με το οποίο ο “Remi” συνοδεύει τα μικρής διάρκειας βίντεο που δημιουργεί και δημοσιοποιεί στο διαδίκτυο. Ερμηνεύοντας κυριολεκτικά τη φράση, θα λέγαμε ότι πρεσβεύει σαφώς μια άποψη περί οντολογικής πρωτοκαθεδρίας της «πράξης» έναντι της «ταυτότητας»: πρώτα κάνει κανείς ότι να ‘ναι και ύστερα γίνεται όποιος να ‘ναι. Η φράση θα μπορούσε να προϊδεάζει τον αναγνώστη για ένα εγχείρημα κριτικής αμφισβήτησης με χαρακτηριστικά όχι πολύ διαφορετικά από αυτά μιας «πολιτικής της ταυτότητας». Ωστόσο, οι μέθοδοι της συγκεκριμένης πολιτικής πρακτικής δεν είναι οι πλέον συνηθισμένες (ούτε ακριβώς «ακίνδυνες», όπως άλλες σχετικές μορφές), ενώ βέβαια δεν περιορίζονται μόνο στο ζήτημα της ταυτότητας, αλλά αξιώνουν μια επέκταση σε ευρύτερα ζητήματα που συνδέονται με το δημόσιο χώρο, τόσο με τις δυνατότητες πρόσληψής του όσο και με τους τρόπους βίωσης της καθημερινής ζωής της πόλης εντός του.

Οι δράσεις του Remi στοχεύουν κύρια στην *παραγωγή απρόβλεπτων καταστάσεων* στο δημόσιο χώρο, πράγμα που επιτυγχάνουν κυρίως μέσα από *πρακτικές μεταμφίεσης – υπόδυσης – προσποίησης*, στοιχεία που παραπέμπουν σαφώς στο στοιχείο της «Μιμικρίας» (mimicry, κατά την ορολογία του R. Callois). Οι επινοήσεις του προϋποθέτουν ένα είδος «*πραγματώσιμης φαντασίας*», το οποίο συνιστά πριν απ’ όλα μια *πράξη ριζικής επανοηματοδότησης των στοιχείων του αστικού χώρου*. Σύμφωνα με την ορολογία του νεοπαγούς κλάδου της «Παιγνιοποίησης», οι δράσεις αυτές προϋποθέτουν την αναγνώριση των *παιγνιακών δυνατοτήτων* ή «*επιδοχών*» (game affordances) του χώρου.

Στον κόσμο του Remi, η πόρτα ενός ασανσέρ μετατρέπεται σε μια ιδιότυπη «*αυλαία*», πίσω από την οποία παίζεται ένα χιουμοριστικό θεατρικό δρώμενο, έτοιμο να εμφανιστεί αναπάντεχα μπροστά στα μάτια των ανυποψίαστων χρηστών του κτιρίου. Σε ένα ταχυφαγείο, οι κυκλικές επιφάνειες όπου ψήνονται οι κρέπες μετατρέπονται σε ένα «*πικάπ*», έτοιμο να υποδεχθεί τους δίσκους του ιδιόρρυθμου Dj-Remi. Στην παραλία, μια σιδερώστρα γίνεται σανίδα του σερφ, κατάλληλη για τη σάτιρα της υπερφίαλης αυταρέσκειας που συχνά φαίνεται να χαρακτηρίζει τους ασκούντες το εν λόγω σπορ, ενώ το σημαϊάκι που υποδεικνύει μια τρύπα σε ένα γήπεδο γκολφ, γίνεται το «*λάβαρο*» που περιφέρει και καρφώνει ο «*αστροναύτης*» Remi, παρενοχλώντας εμφανώς, με μια χαρακτηριστική αναπαράσταση του ανθρώπινου βηματισμού σε συνθήκες έλλειψης βαρύτητας, τους παίκτες ενός αθλήματος που αξιολογείται παραδοσιακά ως υπερβολικά «*ταξικό*» (ασκούμενο κατά κανόνα από ανήκοντες σε υψηλά κοινωνικά στρώματα).

Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει με τα διάφορα στοιχεία και αντικείμενα που συναντά κανείς σε ένα σούπερ μάρκετ. Ο διάδρομος κύλισης προϊόντων στα ταμεία μετατρέπεται σε διάδρομο γυμναστικής (τρεξίματος), η κρεμασμένη από το τσιγκέλι σάρκα ενός ζώου γίνεται ο φανταστικός αντίπαλος σε έναν «*τελικό*» αγώνα πυγμαχίας (παραπέμποντας, με τη συμβολή γνωστών μουσικών «*μιμιδίων*», σε εξέχοντα κινηματογραφικά σύμβολα της αμερικανικής ποπ κουλτούρας περασμένων δεκαετιών, όπως ο «*Ρόκυ*»), ενώ ολόκληρος ο χώρος του σούπερ μάρκετ, μετατρέπεται σε πεδίο διεξαγωγής ενός «*πραγματικού*» παιγνιδιού Pacman, του οποίου ο εικονικός χώρος, με την κατά κανόνα ορθοκανονική διάρθρωση, προσιδιάζει ξεκάθαρα στον πραγματικό χώρο του καταστήματος.

Σε παρόμοια κατεύθυνση, στο πλαίσιο ενός «*αστικού δεκάθλου*» (urban decathlon), τα διάφορα «*σημεία*» του αστικού χώρου επανερμηνεύονται, προκειμένου να αντιστοιχηθούν συμβολικά (και κριτικά) σε συγκεκριμένα γνωστά αθλήματα του στίβου. Ενδεικτικά, οι *γραμμές του τραμ* γίνονται διάδρομοι για έναν *αγώνα ταχύτητας*, οι *μπάρες των διοδίων* ενός αυτοκινητοδρόμου αξιοποιούνται στο πλαίσιο ενός αγώνα *μετ’ εμποδίων*, η *επιδαπέδια σήμανση* σε μια συγκεκριμένη στροφή ενός δρόμου, αντιστοιχίζεται με τις *χαράξεις* ενός γηπέδου κατάλληλου για τη διεξαγωγή του αγωνίσματος της *σφαιροβολίας*, ενώ το *καλάμι ενός ψαρά* που κάθετα στην αποβάθρα του λιμανιού, χρησιμοποιείται ως *ακόντιο*. Σε άλλες περιπτώσεις, οι διαβάσεις πεζών, μετατρέπονται σε ιδιότυπες «*πασσαρέλες*» για μια σειρά από «*παράξενους*» χαρακτήρες, που εξακολουθούν συνεχώς να «*διαβαίνουν*», αδιαφορώντας για τη φωτεινή σηματοδότηση και φυσικά παρεμποδίζοντας την κυκλοφορία των διερχόμενων οχημάτων, οι *επιβάτες των οποίων* μετατρέπονται άθελά τους στο (απαραίτητο) «*κοινό*» ενός αναπάντεχου αστικού δρωμένου, μιας θεατρικής παράστασης δρόμου.

Σε ανάλογο πλαίσιο, ο Remi μεταμφιέζεται με διάφορες ζωομορφικές στολές, προβαίνοντας συχνά σε πράξεις με σαφή χαρακτήρα αντιπισιστικού σχολίου. Σε μια χαρακτηριστική περίπτωση, αφού ντύσει φίλους του με τέτοιες στολές, ο ίδιος ντύνεται Ταρζάν και εισβάλλει στο τεχνητό τροπικό τοπίο ενός ζωολογικού κήπου, απ’ όπου, με τη χαρακτηριστική κραυγή, θα δώσει το σύνθημα για την εισβολή «*των φίλων του των ζώων*» στο χώρο, με προφανή στόχο την πρόκληση αναστάτωσης στην κανονική του λειτουργία.

Τα παραπάνω αποτελούν ένα πολύ μικρό δείγμα των εμπνεύσεων του Remi, ενώ ούτως ή άλλως εκτιμούμε πως η λεκτική περιγραφή αδυνατεί ήδη να αποδώσει τη σημασιολογική πολυπλοκότητα των καταστάσεων που δημιουργεί ο Remi. Πέρα από το χιούμορ, είναι συχνά εμφανής μια διάθεση λανθάνουσας κριτικής στο συγκεκριμένο χώρο εντός του οποίου κάθε φορά δραστηριοποιείται (δηλαδή στα ιδιαίτερα πολιτισμικά σημαίνοντα και σημαινόμενά του), εκφρασμένη ως πράξη παρενόχλησης αυτών που τον λειτουργούν (πελατών και προσωπικού). Πρόκειται για ένα είδος σάτιρας, που ασκείται δυνητικά επί παντός επιστητού, λειτουργώντας, μεταξύ άλλων, ως ένας τρόπος να υπερβαίνει κανείς την κατάθλιψη, που κατά κανόνα συνοδεύει τη διαπίστωση της κοινωνικής αδικίας, αποφεύγοντας παράλληλα τον κίνδυνο του ηθικού ξεπεσμού στον κυνισμό και τη μισανθρωπία.

Ωστόσο, είναι γεγονός ότι η πρακτική αυτή του Remi έχει υφισταθεί κάποια κριτική, με το σκεπτικό ότι επικοινωνείται και διαδίδεται με όρους θεάματος, καθώς προϋποθέτει τη χρήση της κάμερας και τη δημοσίευση οπτικοακουστικού υλικού σε διαδικτυακούς τόπους (οι οποίοι, μεταξύ άλλων, μπορούν πλέον να παρέχουν οικονομικά οφέλη στον «ιδιοκτήτη» τους, με βάση τα ποσοστά τηλεθέασης). Σε αντίστοιχες επικρίσεις οδήγησε και η αποδοχή από τον Remi μιας υψηλής αμοιβής από μεγάλη πολυεθνική εταιρία (Nike) προκειμένου να λάβει μέρος σε διαφημιστική της καμπάνια. Οι κριτικές αυτές μοιάζει να αντανακλούν την πάγια θέση ότι «*το μέσο είναι το μήνυμα*», σύμφωνα με το οποίο, και μόνο η χρήση ενός μέσου, ανεξάρτητα από την ποιότητα και τις ριζοσπαστικές προθέσεις του εκπεμπόμενου μηνύματος, αρκεί για να συμβάλλει στη διαιώνιση μιας κατά το μάλλον κυριαρχικής επικοινωνιακής συνθήκης. Από την άλλη, ισχυρές είναι οι απόψεις που αμφισβητούν την καθολικότητα αυτής της διαπίστωσης, θεωρώντας πως υπάρχουν δυνατότητες *επανοηματοδότησης* του μέσου και της λειτουργίας του¹⁸.

Ένα άλλο είδος κριτικής βασίζεται παραδόξως στην αναγνώριση της ικανοτήτων του Remi και εστιάζει στο γεγονός ότι ορισμένες από τις δράσεις του Remi, μάλλον δε μπορεί να τις κάνει οποιοσδήποτε¹⁹. Η διαπίστωση ότι η πρακτική του Remi παρουσιάζει στενή εξάρτηση από το ιδιαίτερο ταλέντο του, θα μπορούσε να φτάνει στο σημείο να θέτει υποψίες σχετικά με το αν τελικά αυτή καταλήγει απλώς να ενισχύει την «υποκειμενικότητα» - την αίσθηση του «Εγώ» - του εν λόγω «δράστη». Αν και μια τέτοια κριτική θα ήταν ίσως ακραία ή και άδικη, παραμένει το ερώτημα του κατά πόσο μπορεί μια τέτοια δραστηριότητα να βρει συνεχιστές επαρκώς «ικανούς» να φτάσουν ή να ξεπεράσουν το επίπεδο του «πήχη» που έχει πλέον θέσει ο Remi.

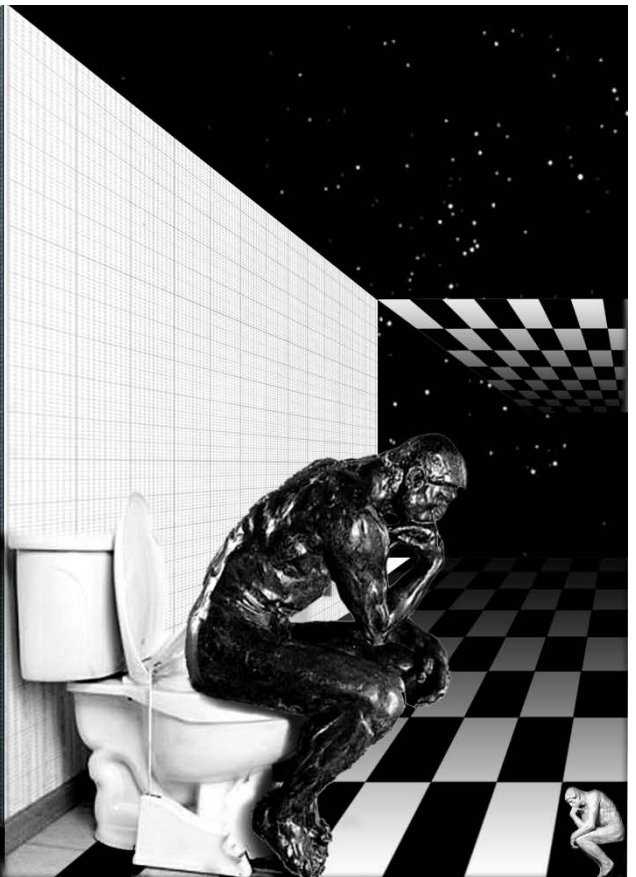
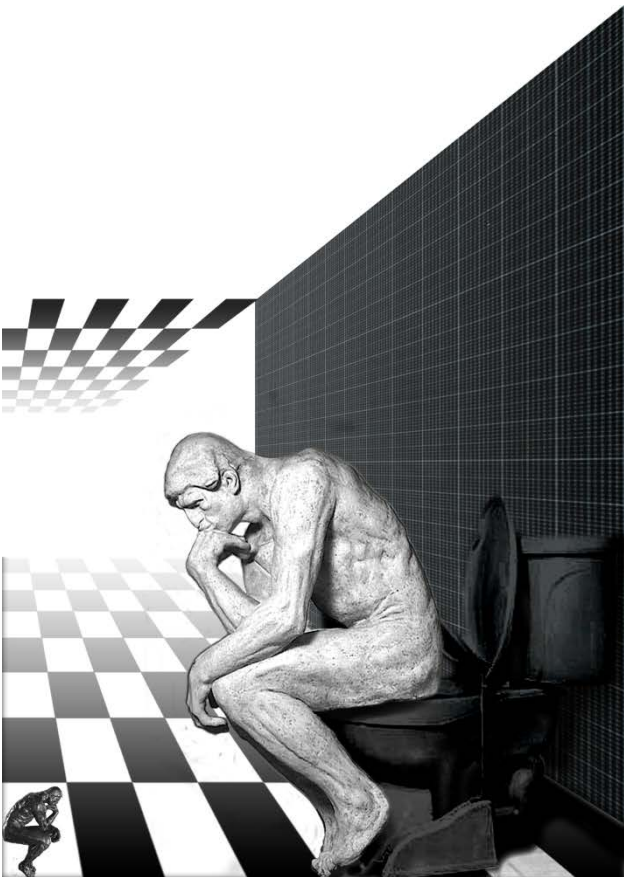
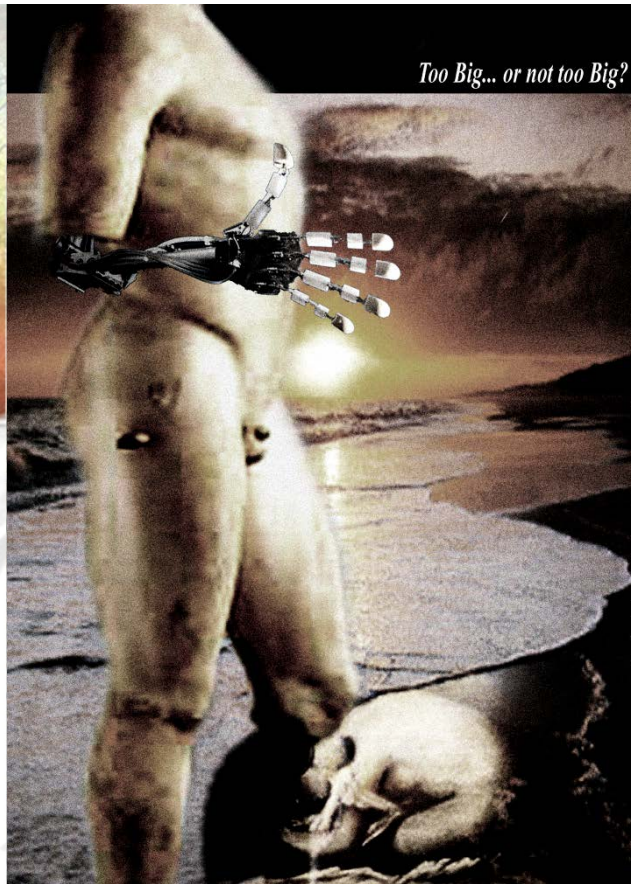
Πέρα από το ξεχωριστό ταλέντο, έχει νόημα να αναζητήσουμε ορισμένα άλλα χαρακτηριστικά της «ιδιοσυγκρασίας» που απαιτεί η απόφαση για την εφαρμογή μιας τέτοιας πρακτικής; Δεν έχουμε την πρόθεση (ούτε βέβαια τη δυνατότητα) να κάνουμε μια «ψυχανάλυση» του εν λόγω υποκειμένου (κάτι που θα ισοδυναμούσε μάλλον με ρηχό ψυχολογισμό). Εκτιμούμε απλώς πως αξίζει να αναδείξουμε το γεγονός ότι μια τέτοια πρακτική, η οποία έχει συχνά ως συνειδητή πρόθεση την (ενίοτε ισχυρή) *παρενόχληση*, προϋποθέτει-απαιτεί υψηλά ποσοστά *θράσους*: μιας ιδιότητας που χαρακτηρίζεται από μια απώλεια ή υπέρβαση των ψυχολογικών μηχανισμών αυτοκαταστολής – των ηθικών αναστολών που θέτει το φροϋδικό «Υπερεγώ» – ενώ μοιάζει να βασίζεται σε μια ικανότητα εκτίμησης των πιθανά αρνητικών συνεπειών και εκ των προτέρων προετοιμασίας μιας κατάλληλης μεθόδου χειρισμού τους.

¹⁸ Θέτοντάς το λογοπαιγνιδώς, αν «*το μέσο είναι το μήνυμα*» και «*ο σκοπός αγιάζει τα μέσα*», τότε «*ο σκοπός αγιάζει τα μηνύματα*». Στην περίπτωση του Remi, αυτό που φαίνεται να υποστηρίζεται είναι ότι «*το μέσο αγιάζει το «συμβάν»*».

¹⁹ Σχετική με αυτό είναι η κυριολεκτικά αδιανόητη ικανότητα του Remi στο ποδόσφαιρο - και ειδικότερα στο στοχευμένο χτύπημα της μπάλας - η οποία προσιδιάζει σε αυτό που ο Σπινόζα αναγνώρισε ως «*τρίτο είδος γνώσης*», αναφερόμενος σε μια πλήρως κατακτημένη και πλέον αυτοματοποιημένη τέλεια «*γνώση*» ενός αντικειμένου.

Για τον Remi, όλοι είναι «ίσοι» απέναντι στο βασικό στόχο, την «πλάκα» και το γέλιο, το οποίο, όπως είπαμε, πέρα από μια ευχάριστη, ευνοϊκή ή «υγιεινή» ψυχοσυναισθηματική κατάσταση, αποτελεί συχνά ένα σημαντικό μέσο κριτικού σχολιασμού της καθημερινής πραγματικότητας. Ανεξάρτητα από τα ιδιαίτερα ταλέντα του Remi, το *θράσος* που προϋποθέτει η πρακτική του αποτελεί μια ιδιότητα δυνητικά προσεγγίσιμη από όλους (αν και οι σχετικές έρευνες της γενετικής και των νευροεπιστημών ενδεχομένως αποφανθούν διαφορετικά). Όστε, αν κανείς αναζητά κάποιο διδακτικό στοιχείο στην πρακτική του Remi, θα μπορούσε να κρατήσει αυτή ακριβώς την προσπάθεια ενίσχυσης της ιδιότητας του *θράσους*, ως προϋπόθεσης για την πρακτική εφαρμογή αντίστοιχων ιδεών, στην προοπτική παραγωγής νέων – όσο και αξιόλογων - αστικών καταστάσεων²⁰.

²⁰ Βέβαια, προς αυτή την *πρακτική* προοπτική, και μόνο η θεωρητική πραγμάτευση ενός τέτοιου θέματος σε ακαδημαϊκά πλαίσια, μάλλον αποτελεί (ιδεολογικό) ατόπημα...



Play Theory - Θεωρία του Παίξιν

Η σημασία του παιχνιδιού
για τη διαμόρφωση της ανθρώπινης υποκειμενικότητας



Το παιχνίδι ως παιδαγωγική μέθοδος

Η σημασία του παιχνιδιού για την ανάπτυξη και την εκπαίδευση των παιδιών

Σύμφωνα με την “Play Theory” (Θεωρία του Παίξιν), το παιχνίδι αποτελεί μια κατ’εξοχήν εννοηματοδοτημένη-στοχευμένη εμπειρία, η οποία αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα της ανάπτυξης και επιμόρφωσης του ατόμου και θα πρέπει να αναγνωρίζεται ως *δικαίωμα* όλων των παιδιών. Στο πλαίσιο αυτό, υπάρχουν δύο βασικές τάσεις: αυτή του **Friedrich Froebel (1782-1852)** και αυτή της **Maria Montessori (1870-1952)**. Οι απόψεις και οι προσεγγίσεις των δυο αυτών θεωρητικών παρουσιάζουν ορισμένες σημαντικές διαφοροποιήσεις.

Ο **Froebel** προωθούσε μια προσέγγιση με επίκεντρο το ίδιο το παιδί και τους δικούς του, απολύτως ιδιαίτερους τρόπους συσχετισμού-διάδρασης με το περιβάλλον. Πολλές από τις ιδέες του αποτελούν αυτό που σήμερα είναι γνωστό ως **παιχνίδι «ελεύθερης ροής»** (free flow play). Πίστευε ότι τα παιδιά χρειαζόνταν «αυθεντικές» εμπειρίες ώστε να είναι σωματικά και διανοητικά ενεργά. Επιπλέον, θεωρούσε πως υπήρχε ένας σύνδεσμος μεταξύ του παιχνιδιού και της μάθησης. Ως εκ τούτου, εισήγαγε, για παράδειγμα, δράσεις με τραγούδια και ρυθμούς, ως βασικές μεθόδους καλλιέργειας προς περαιτέρω ανάπτυξη. Επιπλέον, τόνισε τη σημασία του παιχνιδιού «έξω από το σπίτι», σε επαφή με τα φυσικά υλικά του περιβάλλοντος. Ίδρυσε το πρώτο νηπιαγωγείο και έχει ασκήσει σημαντικές επιδράσεις σε νεότερους θεωρητικούς.

Η **Montessori**, αντίθετα, πίστευε ότι τα παιδιά είχαν ανάγκη από **παιγνίδια «δομημένα» (structured play)** ως προγράμματα μάθησης, τα οποία θα προϋπέθεταν το ενδιαφέρον και την ενεργό εμπλοκή των ενηλίκων-γονέων. Θεωρούσε τους ενήλικους ως παράγοντες που διευκολύνουν τη μάθηση, ώστε η συμμετοχή τους στο παιχνίδι να θεωρείται απαραίτητη. Ωστόσο, δεν αναγνώρισε τη σημασία που μπορεί να έχει το παιχνίδι που δεν ήταν εξ’ αρχής – συνειδητά προσχεδιασμένο με στόχο συγκεκριμένες μορφές μάθησης. Παρ’ όλ’ αυτά, όπως και ο Piaget, αναγνώρισε τα παιδιά ως ενεργούς παράγοντες κατά τη διαδικασία της προσωπικής τους μάθησης. Πολλοί βρεφονηπιακοί σταθμοί ακολουθούν το λεγόμενο «μοντεσοριανό» μοντέλο.

Από τους πρώτους θεωρητικούς που επηρεάστηκαν από τους Froebel και Montessori ήταν η **Susan Isaacs (1885-1948)** και η **Margaret McMillan (1860-1931)**. Η Isaacs αναγνώρισε την αξία του παιχνιδιού ως μέσου για την ενίσχυση των παιδιών με την ελευθερία να ισορροπούν τις ιδέες, τα συναισθήματα και τις σχέσεις τους, καθώς κινούνται (μέσω του παιχνιδιού) μέσα κι έξω από την πραγματικότητα. Τόνισε επίσης τη σημασία του παιχνιδιού της «φαντασίας», με άλλα λόγια, της «ονειροπόλησης». Το παιχνίδι γενικά ήταν για την Isaacs αντιληπτό ως ζωτικό για μια ολοκληρωμένη ανάπτυξη της ανθρώπινης προσωπικότητας. Επίσης, θεωρούσε τους γονείς ως τους πρώτους επιμορφωτές του παιδιού. Η McMillan πάλι, ανέδειξε τη σημασία της *ενεργού μάθησης*. Είδε το παιχνίδι ως μέσο έκφρασης αλλά και *εφαρμογής* της γνώσης και της κατανόησης. Υπήρξε πρωτοπόρος σε μεθόδους βρεφονηπιακής εκπαίδευσης που έδιναν παράλληλα έμφαση σε διατροφικές και ιατρικές υπηρεσίες και ταυτόχρονα στην καλή σωματική, νοητική και συναισθηματική κατάσταση.

Όπως γίνεται κατανοητό από τις παραπάνω προσεγγίσεις, το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως ένα στέρεο μέσο υποβοήθησης της διαδικασίας μάθησης και επιμόρφωσης των παιδιών. Με αυτό ως δεδομένο, ο κοινωνικός ανθρωπολόγος και γλωσσολόγος **Dell Hymes** θεωρεί το παιχνίδι ως το καταλληλότερο μέσο προκειμένου οι δάσκαλοι να μπορούν να προσεγγίσουν κάθε παιδί ξεχωριστά, σύμφωνα με τις ατομικές του ιδιαιτερότητες.

Σύμφωνα με τον Hymes, μόνο μέσω του παιχνιδιού είναι δυνατό να αποκαλυφθούν τα στοιχεία που ενδιαφέρουν το παιδί και το βοηθούν να αντιλαμβάνεται και να κατανοεί. Το παιχνίδι προβάλλει τις ικανότητες του παιδιού ως προς την επίλυση προβλημάτων, με τρόπο ώστε ο δάσκαλος να μπορεί να γνωρίσει τον τρόπο με τον οποίο το παιδί σκέφτεται, σχεδιάζει και οργανώνει τον κόσμο. Είναι δηλαδή ένα μέσο προβολής του εσωτερικού κόσμου του παιδιού. Ένας κόσμος παιχνιδιού και υπόδησης μπορεί πάντα να επιτρέπει στο παιδί να είναι ισχυρό, ικανό και επιτυχημένο. Οι κανόνες είναι όλοι στο μυαλό του παιδιού. Το παιχνίδι παρέχει μια ελεύθερη, εύκολη και αυτό-πειραματική εμπειρία για κάθε νεαρό άτομο.

Τα Παιχνίδια στην (παιδο)ψυχολογία

Κομβική θέση πάνω στο ζήτημα της σχέσης του παιχνιδιού με την ανάπτυξη της ανθρώπινης υποκειμενικότητας είναι η γνωστική (ή γνωσιακή) θεωρία του **Jean Piaget** για την παράλληλη ανάπτυξη του παιδιού και του παιχνιδιού μέσα από διαδοχικά στάδια, η οποία αναγνωρίζει τα παιδιά ως εμπλεκόμενα σε χαρακτηριστικές παιγνιώδεις συμπεριφορές σε συγκεκριμένες ηλικίες. Για παράδειγμα, σε ηλικία από 0-18 μήνες, κατά το λεγόμενο «προεπιχειρησιακό» στάδιο, έχουμε την ανάπτυξη των βασικών αισθητηριακών ικανοτήτων (sensory motor), όπου το παιδί μαθαίνει μέσα από άμεσες αισθητηριακές εμπειρίες (απτικές, γευστικές, οσφρητικές) και αργότερα μέσα από σύνθετες εμπειρίες με υλικά, εργαλεία και ιδέες, με το παιχνίδι να παρέχει τις πρώτες δυνατότητες εμπειρίας για δοκιμές και πειραματισμούς. Από 18 μήνες ως 5 χρόνια εισάγεται η παράμετρος της συμβολικής αναπαράστασης, ενώ από 5-8 χρόνια εμφανίζεται το συνεργατικό παιχνίδι και τα παιχνίδια με κανόνες. Το παιχνίδι αναπτύσσεται λοιπόν μαζί με το παιδί από τη βρεφική ηλικία μέχρι τις πιο επεξεργασμένες μορφές παιχνιδιού με τις οποίες συνδέεται το παιδί από τα 5 ως τα 8 χρόνια, όπου εμπλέκονται δομές, κανόνες, αφήγηση και απαιτούνται πιο σύνθετες και εξελιγμένες ικανότητες. Είναι στο ίδιο αυτό ηλικιακό πλαίσιο που ο Piaget εντάσσει την ανάπτυξη της ικανότητας της «*σχηματοποίησης*» (μιας συνειδητής-εμπρόθετης αφαιρετικής διαδικασίας, που στοχεύει στην ανάδειξη εκείνων των στοιχείων - μορφικών ή άλλων - που αξιολογούνται κάθε φορά ως σημαντικότερα, σε συνάρτηση με ένα επιδιωκόμενο αποτέλεσμα), τη σημασία της οποίας ο ίδιος αναδεικνύει εμφατικά.

Επιπλέον, ο Piaget αναγνώρισε στο παιχνίδι ένα *όχημα για την υπέρβαση του εγωκεντρισμού*. Ο εγωκεντρισμός της προσχολικής ηλικίας χαρακτηρίζεται από μια αδυναμία να αντιληφθούμε ή να υιοθετήσουμε την προοπτική ενός άλλου ατόμου. Μέσα από την επαναλαμβανόμενη κοινωνική αλληλεπίδραση-διάδραση, οι ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και οι στόχοι ενός άλλου ατόμου εισέρχονται στο αντιληπτικό πεδίο ενός παιδιού. Συχνά στο παιχνίδι κατά την προσχολική ηλικία, δυο πολύ διαφορετικές εγωκεντρικές προοπτικές συναντώνται και συγκρούονται. Μέσα από τις συγκρούσεις το παιδί έρχεται ολοένα και πιο κοντά με την κατανόηση των ιδιαιτεροτήτων των άλλων ανθρώπων.

Τέλος, ο Piaget είδε το παιχνίδι ως ένα μέσο *υποδοχής και αφομοίωσης της πραγματικότητας*. Σημαντικό μέρος της θεωρίας του έχουν απασχολήσει οι πρακτικές της *μίμησης*, οι οποίες υπάγονται στο γενικότερο ορισμό του παιχνιδιού που χρησιμοποίησε στο μοντέλο του. Ο ίδιος πίστευε ότι γενικά τα παιχνίδια αποτελούν σχεδόν καθαρές πράξεις αφομοίωσης, χωρίς καμιά προσπάθεια προσαρμογής στην εξωτερική πραγματικότητα. Για παράδειγμα, το παιδί που παίζει το «αεροπλάνο» με ένα ορθογώνιο παραλληλεπίπεδο είναι συνήθως αδιάφορο για την αναγκαιότητα συγκεκριμένου δομικού σχεδιασμού για την υπέρβαση της βαρύτητας ή τη χρήση της πίεσης του αέρα. Απλώς αφομοιώνει το τούβλο ως ένα από τα υπάρχοντα «σχήματα» αεροπλάνων.

Το «συμπλήρωμα» αυτής της σχεδόν καθαρής αφομοίωσης είναι η «μίμηση», εννοημένη ως μια σοβαρή προσπάθεια του παιδιού να προσαρμοστεί στην εξωτερική πραγματικότητα. Για παράδειγμα, ένα σπίτι πιάνει φωτιά στη γειτονιά. Δυο μέρες μετά το συμβάν τα παιδιά έπαιζαν ότι είχαν πιάσει φωτιά τα δικά τους σπίτια, παίρνοντας το ρόλο των πυροσβεστών και των ανθρώπων που ήταν εγκλωβισμένοι στο φλεγόμενο κτίριο. Καθώς έπαιζαν αυτή την κατάσταση, έκαναν μια σοβαρή προσπάθεια να προσαρμοστούν στην πραγματικότητα με την οποία είχαν έρθει σε επαφή. Αφομοίωση και προσαρμογή, λοιπόν, περιλαμβάνονται από κοινού στη διάδραση που ενοποιεί το άτομο-παιδί με το περιβάλλον και την πραγματικότητά του. Το «πάρε-δώσε» με το παιχνίδι και τη μίμηση είναι ένας τρόπος με τον οποίο το παιδί μαθαίνει (για) τον κόσμο του. Από κοινού στο παιχνίδι και τη μίμηση, το παιδί έρχεται σε επαφή με τα σύμβολα και τις ιδιότητές τους, μαθαίνοντας ότι ένα πράγμα μπορεί να αναπαρίσταται, να υποκαθίσταται ή να υποδηλώνεται από ένα άλλο. Ένα παιδί φορά ένα καπέλο και γίνεται cowboy ή σταθμάρχης. Το καπέλο είναι το σύμβολο ενός ρόλου. Το ίδιο το παιχνίδι αποτελεί μια συμβολική αναπαράσταση του εσωτερικού κόσμου του παιδιού.

Ο **Lev Vygotsky** επεσήμανε το ρόλο του παιχνιδιού ως μέσου «*αναβολής της άμεσης ικανοποίησης*»: αντί για νευρικά ξεσπάσματα ή την ακύρωση της ανάγκης, το παιδί μπορεί να ικανοποιεί ανάγκες μέσω των παιχνιδιών της φαντασίας - της ονειροπόλησης. Πίστευε επίσης ότι, κατά τη διάρκεια της ονειροπόλησης, τα παιδιά μαθαίνουν να ζουν με αυτό-εσωτερικευμένους κανόνες, έτσι ώστε το παιχνίδι αυτό να επιτρέπει στο παιδί να εξασκήσει την αυτορρύθμισή του. Το παιχνίδι γενικά ήταν για τον Vygotsky ένα όχημα ώστε το παιδί να συμπεριφέρεται πιο ώριμα από όσο του επιτρέπει η ηλικία του. «*Μέσα στο παιχνίδι, είναι ως εάν το παιδί να ήταν ένα κεφάλι ψηλότερο απ' ότι είναι πραγματικά*». Στην ονειροπόληση (παιχνίδι φαντασίας) τα παιδιά μπορούν να εργάζονται στην «κορυφή» της ατομικής τους «*Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης*».

Σε παρόμοια κατεύθυνση, ο αναπτυξιακός ψυχολόγος και ψυχαναλυτής **Erik Erikson** πίστευε ότι ο κόσμος του παιχνιδιού είναι πολύ σημαντικός ιδιαίτερα για τα πρώτα στάδια της ανάπτυξης του παιδιού, καθώς προσφέρει στο παιδί ένα σχετικά ασφαλές περιβάλλον για να επεξεργαστεί και να αντιμετωπίσει τις συγκρούσεις της ζωής του, έναν ασφαλή κόσμο όπου οι συνέπειες δεν είναι τόσο ισχυρές ούτε τα όρια τόσο άκαμπτα. Το παιδί μπορεί να είναι ο βασικός Αρμόδιος, ο κυρίως Υπεύθυνος, η κεντρική Αρχή. Το παιχνίδι ρόλων εν γένει, η υπόδηση άλλων μελών της οικογένειας, του γιατρού, του αστυνομικού, του δασκάλου, είναι εξαιρετικά συχνά σε αυτές τις ηλικίες. Τέτοια παιχνίδια επιτρέπουν την εξερεύνηση και το χειρισμό ιδεών και σχέσεων χωρίς πολλή αμφιβολία, ντροπή ή ενοχή, ακόμα κι όταν το παιδί δεν είναι πλήρως ικανό για τις σχετικές δραστηριότητες.

Γενικά, ο Piaget, ο Erikson και ο Vygotsky συμφωνούν ότι το παιδί χρησιμοποιεί το παιχνίδι για την αυτό-επιμόρφωσή του, ώστε εντέλει να θεωρείται ως η βάση ανάπτυξης της ικανότητας του Λόγου. Το παιδί παίζει μέσα σε καταστάσεις με τρόπο που μοιάζει πολύ με αυτόν με τον οποίο ένας ενήλικος σκέφτεται πάνω σε μια κατάσταση. Επιπλέον, η ονειροπόληση αποτελεί ένα μανιφέστο της συμβολικής αναπαράστασης – το παιδί αναπαριστά αντικείμενα και ιδέες μέσα από παιγνιώδεις καταστάσεις. Τόσο ο Piaget όσο και ο Vygotsky πίστευαν ότι το παιγνιώδες (play) μετασχηματίζεται σε παιχνίδια (games) περίπου κατά την ηλικία των 8 ετών. Το παιγνιώδες, ωστόσο, εξακολουθεί να έχει διαφορετικό νόημα σε παιδιά διαφορετικών ηλικιών.

Άλλοι θεωρητικοί που έχουν επεκτείνει το έργο του Piaget είναι η **Cathy Nutbrown** και ο **Chris Athey**, οι οποίοι είδαν το παιχνίδι ως απαραίτητο στοιχείο των εκπαιδευτικών προγραμμάτων, ασκώντας μεγάλη επίδραση στη σύγχρονη σκέψη πάνω σε θέματα σχεδιασμού προγραμμάτων σπουδών. Ο Athey εστίασε ειδικότερα στην ανάπτυξη των «*σχημάτων*» (schemas) μέσα από το παιδικό παιχνίδι.

Η **Kathy Sylva** μελέτησε νεαρά παιδιά εστιάζοντας στους τρόπους με τους οποίους αυτά έπαιζαν και χρησιμοποιούσαν τις πηγές. Παρατήρησε τις βασικές *ικανότητες επίλυσης προβλημάτων* να χρησιμοποιούνται και να αναπτύσσονται μέσα από το παιχνίδι. Η Silva αναγνωρίζει και αποδέχεται δύο βασικούς τύπους παιχνιδιού: «ελεύθερης ροής» (free flow) και «δομημένο» (structured). Ακολουθώντας τη θεωρία του Piaget, παραδέχεται την ανάγκη επίβλεψης του παιχνιδιού των παιδιών από τους ενήλικους, καθώς και τη δυνατότητα κατάλληλης ανάμειξής τους με στόχο τον εμπλουτισμό του.

Η **Tina Bruce** υποστηρίζει ότι το παιχνίδι προκύπτει «εκ των έσω» και ότι δεν προοδεύει μέσα από μια ιεραρχική ακολουθία. Σύμφωνα με την Bruce, το παιχνίδι «ελεύθερης ροής» (free flow play) αποτελεί ζωτικό στοιχείο για την εμπειρία και τη διαδικασία μάθησης. Η Bruce πιστεύει ότι μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά βυθίζονται μέσα σε ιδέες, συναισθήματα και σχέσεις, βελτιώνοντας και τελειοποιώντας τις αντίστοιχες τεχνικές τους δεξιότητες. Τέλος, σε μια προσπάθεια να προσδιορίσει ακριβέστερα αυτό που κατά την άποψή της συγκροτεί το ποιοτικό παιχνίδι, η Bruce, στο βιβλίο της με τίτλο “Early Childhood Education” (1987), έχει εντοπίσει δώδεκα βασικές πτυχές που μπορεί να χρησιμοποιηθούν για την αξιολόγηση των παροχών του εκάστοτε παιχνιδιού. Συγκεκριμένα, παρατηρεί ότι τα παιδιά:

1. καθώς παίζουν, χρησιμοποιούν άμεσες – χειροπιαστές εμπειρίες από τη ζωή
2. κατασκευάζουν κανόνες για να διατηρήσουν τον έλεγχο του παιχνιδιού
3. αναπαριστούν συμβολικά, φτιάχνοντας και προσαρμόζοντας στηρίγματα για το παιχνίδι
4. επιλέγουν – δεν υποχρεώνονται – να παίξουν
5. προβάρουν το μέλλον τους μέσα από παιχνίδια ρόλων
6. μερικές φορές αρέσκονται να παίζουν μόνο τους
7. προσποιούνται – υποκρίνονται όταν παίζουν
8. παίζουν με ενήλικες ή με άλλα παιδιά, συνεργατικά, σε ζεύγη ή ομάδες
9. διατηρούν μια προσωπική ατζέντα παιχνιδιών, την οποία μπορεί να μοιράζονται ή όχι
10. συμμετέχουν ενεργά και είναι δύσκολο να αποσπαστούν από το παιχνίδι
11. δοκιμάζουν τις πιο πρόσφατα αποκτημένες δεξιότητές τους
12. συντονίζουν ιδέες και συναισθήματα, νοηματοδοτώντας τις σχέσεις με την οικογένεια, τους φίλους και τον πολιτισμό

Θεωρίες για τη σημασία του παιχνιδιού κατά την ύστερη εφηβεία, έχουν εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια από διάφορους εξελικτικούς θεωρητικούς, όπως οι **Jennie Lindon, Bob Hughes, Stuart Lester, Gordon Sturrock** και **Perry Else**. Αυτοί εστιάζουν πιο επισταμένα στις συγκεκριμένες διαδικασίες του παιχνιδιού, κυρίως σε περιπτώσεις όπου το παιδικό παιχνίδι μπορεί να διευκολύνεται από τους ενήλικες, χωρίς την ανάγκη περαιτέρω εμπλοκής τους στο ίδιο το παιχνίδι.

Ακόμα, πλατιά αναγνωρισμένη και διαδεδομένη είναι πλέον η σημασία του παιγνιδιού για την *ανάπτυξη του εγκεφάλου*, αποτελώντας ιδιαίτερο αντικείμενο έρευνας εκ μέρους των νευροεπιστημών. Μάλιστα, από σύγχρονες εξελίξεις στο εν λόγω πεδίο έχουν ενισχυθεί απόψεις που θεωρούν ότι η δομή και η λειτουργία της ίδιας της σκέψης διέπεται από «κατ' ουσίαν» παιγνιώδη χαρακτηριστικά²¹.

Αξίζει να επισημάνουμε ότι, στις περισσότερες από τις παραπάνω προσεγγίσεις, το παιγνίδι θεωρείται επίσης επωφελές και για τους ενήλικους, εξαιτίας των ευκαιριών που δίνει σε περισσότερο εκτεταμένες, ευφάνταστες και δημιουργικές διαδικασίες σκέψης. Σε αυτή την κατεύθυνση, τα τελευταία χρόνια έχουν εμφανιστεί θεωρίες αναφορικά με τη σχέση του παιγνιδιού με τις πολλαπλές διαστάσεις του πολιτισμού, όπως η πολιτική, η εργασία και η «ψυχολογία της καθημερινότητας». Σημεία αναφοράς αποτελούν το έργο του **Brian Sutton-Smith**, της **Patricia Anne Masters** (*“Play Theory, Playing, and Culture”*), των **Tim & Stuart Brown**, **Sebastian Deterning** κ.

Από μια παρόμοια σκοπιά, η λεγόμενη **“Fun Theory”** δίνει έμφαση στα ποιοτικά χαρακτηριστικά της «διασκεδαστικότητας» των παιγνιδιών δραστηριοτήτων, τα οποία θεωρεί ως ικανά να οδηγήσουν, μέσα από την *παροχή κατάλληλων ψυχο-συναισθηματικών κινήτρων*, όχι απλώς σε καταλληλότερες μορφές (αυτό)επιμόρφωσης, αλλά σε *συνολικότερες μεταβολές της ανθρώπινης συμπεριφοράς*, με αυξημένες δυνατότητες παροχής πολλαπλασιαστικού οφέλους σε κοινωνικό – πολιτικό, οικονομικό αλλά και ευρύτερα οικολογικό επίπεδο (όπως, για παράδειγμα, αναφορικά με τη διάθεση συμμετοχής ατόμων σε συλλογικές διαδικασίες, τη γενική στάση απέναντι στο δημόσιο αστικό χώρο με τρόπο που αποτρέπει φαινόμενα κοινωνικού/ ταξικού αποκλεισμού, ή σχετικά με ζητήματα που αφορούν τη διαχείριση/ παραγωγή ενέργειας, απορριμμάτων κ.).

Οι περισσότερες από αυτές τις προσεγγίσεις είναι (ρητά ή άρητα) επηρεασμένες από το έργο του σέχου κοινωνικού ψυχολόγου **Mihaly Csikszentmihalyi**, τις βασικές πτυχές του οποίου επιχειρούμε να παρουσιάσουμε στη συνέχεια.

²¹ Κλασικό πλέον παράδειγμα αποτελεί η διαπίστωση της *ταυτόχρονα ανεξάρτητης και συνδυασμένης* λειτουργίας των 2 ημισφαιρίων του εγκεφάλου. Βέβαια, το ερώτημα του αν είναι αυτή η διστική δομή του εγκεφάλου που οδηγεί στην προβολή αυτού του (δυσϊστικού) σχήματος στον κόσμο ή αν, αντίστροφα, το γεγονός ότι ο εγκέφαλος έχει προκύψει ως τέτοιος αποτελεί μια ένδειξη ότι αυτή η δομή συνιστά όντως μια από τις πιο πλεονεκτικές («εξελικτικά σταθερές») του σύμπαντος, παραμένει ανοιχτό. Άλλωστε, είναι αρκετά αμφίβολη η εγκυρότητα μιας απόκρισης στο εν λόγω ερώτημα, υπό μια λογική συνθήκη όπου υποκείμενο και αντικείμενο ουσιαστικά ταυτίζονται (όταν δηλαδή ο εγκέφαλος σκέπτεται για τον εαυτό του - αυτοαναφέρεται). Από την άλλη, η υιοθέτηση εναλλακτικών αντιληπτικών δομών ίσως επέτρεπε τη δυνατότητα ταυτόχρονης ισχύος των δύο παραπάνω (κατά συνθήκη) αντίθετων περιπτώσεων – κατευθύνσεων, με έναν τρόπο πιθανώς παρόμοιο με αυτόν της εγγελιανής «διαλεκτικής σύνθεσης» (μεταξύ θέσης και αντίθεσης), εφαρμοσμένης υπό τους πιο σύγχρονους όρους του δυναμικού νευρωνικού δικτύου παράλληλης επεξεργασίας. Ως προς το τελευταίο, η (υποθετική προς το παρόν) αναφορά σε νευρώνες-κεθρέφτες (mirror cells), στην (εν πολλοίς τυχαία) διαφοροποίηση των «παράξενων» πρωτεϊνικών δομών που καλούνται «πριόν» (prion) ή στις (επίσης τυχαίες) «κβαντικές διακυμάνσεις» που συμβαίνουν στο μικροσκοπικό επίπεδο των νευρωνικών συνάψεων, συντείνουν στη διαμόρφωση της άποψης ότι η αίσθηση μιας ενιαίας (αυτό)συνείδησης αποτελεί μια ψευδαίσθηση, η οποία προκύπτει από την (εκ των υστέρων) επίδραση των μηχανισμών της μνημονικής καταγραφής και ανάκλησης, πάνω στα (προσωρινά) αποτελέσματα ενός (εν πολλοίς τυχαίου) διαρκούς εσωτερικού «παιγνίου» μεταξύ πολλαπλών (μη-συνειδητά ελέγξιμων) δυνάμεων.

Ο Csikszentmihalyi επισημαίνεται για το έργο του πάνω στη μελέτη της ευτυχίας και της δημιουργικότητας και είναι ευρύτερα γνωστός μέσα από το ειδικό νόημα που προσέδωσε στην έννοια της «ροής» (flow), ένα θέμα για το οποίο δαπάνησε πολλά χρόνια έρευνας και συγγραφής. Στην πρωτότυπη εργασία του με τίτλο «Ροή: η ψυχολογία της βέλτιστης εμπειρίας», ο Csikszentmihalyi περιγράφει τη θεωρία του ότι οι άνθρωποι είναι πιο ευτυχισμένοι όταν βρίσκονται σε κατάσταση «ροής». Πρόκειται για μια κατάσταση απόλυτης συγκέντρωσης σε μια δραστηριότητα, που συνοδεύεται από ένα αίσθημα μεγάλης απορρόφησης, δέσμευσης, πληρότητας και ικανότητας, κατά τη διάρκεια της οποίας οι διάφορες πρόσκαιρες ανησυχίες (πχ. για ζητήματα όπως ο χρόνος, η τροφή, το εγώ-εαυτός κλπ.) συνήθως αγνοούνται σε βαθμό ώστε να φαίνεται πως τίποτα άλλο δεν έχει σημασία. Με άλλα λόγια, η κατάσταση της ροής είναι μια βέλτιστη κατάσταση «εγγενούς κινητοποίησης», όπου το άτομο είναι πλήρως βυθισμένο σε αυτό που κάνει. Σύμφωνα με τα λόγια του ιδίου:

«Η Ροή είναι μια κατάσταση μέγιστης απόλαυσης, ενεργητικής συγκέντρωσης και δημιουργικότητας, βιωμένης από ενήλικους ανθρώπους που εμπλέκονται σε παιγνιώδεις δραστηριότητες, οι οποίες αποτελούν τη βάση για μια ευτυχισμένη ζωή».

Ο Csikszentmihalyi διέκρινε εννέα συστατικές συνθήκες για την επίτευξη της ροής. Σε αυτές περιλαμβάνονται «η ισορροπία μεταξύ της πρόκλησης και της απαιτούμενης δεξιότητας, η συγχώνευση της δράσης και της ευαισθητοποίησης, η άμεση και ξεκάθαρη ανάδραση (feedback), η συγκέντρωση στο παραγόμενο έργο, η «παράδοση» αίσθηση (αυτο-)ελέγχου, ο μετασχηματισμός της αίσθησης του χρόνου, η απώλεια της αυτο-συνείδησης και η αυτοτελής εμπειρία». Η «αυτοτελής εμπειρία» είναι εκείνη που προσφέρει εγγενείς ανταμοιβές στο πρόσωπο που την βιώνει, ανεξάρτητα από την επίτευξη εξωτερικών στόχων. Η έρευνα έχει δείξει ότι στα στοιχεία της προσωπικότητας που συνδέονται με την αυτοτελή εμπειρία περιλαμβάνονται η περιέργεια, η επιμονή, η ταπεινότητα και η αίσθηση εσωτερικού-εγγενούς κινήτρου. Ο Csikszentmihalyi προσδιόρισε το εγγενές κίνητρο ως ένα ισχυρό παράγοντα για τη βελτιστοποίηση και την ενίσχυση των θετικών εμπειριών - συναισθημάτων και της συνολικής ευεξίας, ως αποτέλεσμα της εκπλήρωσης δύσκολων-απαιτητικών δοκιμασιών.

Σε συνέντευξη που έδωσε στο περιοδικό Wired, ο Csikszentmihalyi περιγράφει τη ροή ως «το να συμμετέχει κανείς πλήρως σε μια δραστηριότητα για τους δικούς της λόγους. Το Εγώ απομακρύνεται. Ο χρόνος ίπταται. Κάθε δράση, κίνηση και σκέψη προκύπτει αναπόφευκτα από την προηγούμενη, όπως όταν παίζει κανείς μουσική τζαζ. Ολόκληρη η ύπαρξή σας συμμετέχει και χρησιμοποιείτε τις ικανότητές σας στο έπακρο». Γενικά, ο καθένας μπορεί να έχει κατά καιρούς βιώσει μια ανάλογη κατάσταση. Ωστόσο, υπάρχουν μεταξύ των ανθρώπων προφανείς διαφορές ως προς τη διάρκεια, το ειδικό περιεχόμενο, την γενική ποιότητα μιας τέτοιας κατάστασης και βέβαια ως προς τη συχνότητα (επαν-)εμφάνισής της. Βασική αξίωση του Csikszentmihalyi είναι να αποτελέσει το έργο του ένα ικανό βοήθημα για τη συχνότερη και διαρκέστερη επίτευξη της κατάστασης της ροής από όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους. Όπως ο ίδιος αποφαινεται: «Η καταπίεση δεν είναι ο τρόπος για την αρετή. Όταν οι άνθρωποι καταστέλλουν τον εαυτό τους από φόβο, η ποιότητα της ζωής τους αναγκαστικά υποβαθμίζεται. Μόνο μέσα από την ελεύθερη επιλογή μιας δραστηριότητας μπορεί κανείς να απολαμβάνει τη ζωή, διατηρώντας την εντός των ορίων της λογικής». Τα έργα του έχουν ασκήσει σημαντική επιρροή και παρατίθενται ευρέως στη διεθνή βιβλιογραφία.

Το Παιγνίδι και η Ψυχανάλυση

Πέρα, όμως, από τη σημασία του παιγνιδιού για διάφορους τομείς της ψυχολογίας (αναπτυξιακής, γνωστικής, κοινωνικής κτλ.) και τη χρήση του ως εκπαιδευτικής ή ψυχοθεραπευτικής πρακτικής, το παιγνίδι έχει διαδραματίσει κομβικό ρόλο για την ανάπτυξη θεωριών και πρακτικών στο ειδικότερο πλαίσιο του πεδίου της ψυχανάλυσης. Για να συνδέσει κανείς την ψυχαναλυτική προσέγγιση με το παιγνίδι, αρκεί να επιστρέψει στη θεωρία του **Sigmund Freud** για την ανάπτυξη της προσωπικότητας. Σε επέκταση των παραπάνω, ο Freud είδε στο παιχνίδι ένα μέσο απελευθέρωσης επώδυνων (απωθημένων) αναμνήσεων και συναισθημάτων. Η θέση του Freud είναι ότι ο Λόγος, όπως και οτιδήποτε είναι πολιτισμικό, προέρχεται από μια τέτοια αναχαίτιση της επιθυμίας. Ο ίδιος βρίσκει στο παιδικό παιχνίδι την εξήγηση αυτού του στοιχείου του πολιτισμού, που ο Λακάν θα ονομάσει «Συμβολικό»:

«Το συμβολικό είναι μια κυριεύσιμη παροντοποίηση του απόντος αντικειμένου της επιθυμίας. Το “υποκείμενο” δεν είναι παρά η ονομασία αυτής της δυνατότητας κυρίευσης που είναι εγγεγραμμένη στο συμβολικό και ανακύπτει αρχικά ως παίγνιο».

Οι ιδέες του Freud έχουν επηρεάσει την ανάπτυξη της *παιγνιοθεραπείας*, που επίσης αποτελεί ένα πολύ ενδιαφέρον πεδίο έρευνας. Κυριότερα, όμως, η ιδέα του παιγνιδιού αποτέλεσε κεντρικό θέμα για τον ψυχαναλυτή **Donald Winnicott**, ο οποίος το ανέπτυξε στο περίφημο βιβλίο του με τίτλο *“Playing and Reality”*. Έχοντας απομακρυνθεί από την ορθόδοξη ψυχαναλυτική σκέψη της εποχής του, η οποία έκρινε ότι η ανάλυση βοηθούσε τους ασθενείς κυρίως με το να τους καθιστά πιο ενήμερους και διορατικούς σχετικά με τις ασυνείδητες πεποιθήσεις και επιθυμίες τους, ο Winnicott υποστήριξε ότι το κλειδί για τη συναισθηματική και ψυχολογική ευεξία βρισκόταν στο παιχνίδι. Με τον όρο «παιγνίδι», εννοούσε όχι μόνο τους τρόπους που παίζουν τα παιδιά όλων των ηλικιών, αλλά και τους τρόπους που και οι ενήλικες «παίζουν», με την τέχνη, με τον αθλητισμό, τα χόμπι, το χιούμορ, τη συνομιλία κλπ. Ο Winnicott διέβλεψε έναν κίνδυνο στον τρόπο άσκησης της ψυχανάλυσης στην εποχή του: οι ασθενείς ήταν δυνατό να νιώθουν την πίεση να συμμορφωθούν με τις επίσημες ερμηνείες των αναλυτών τους, ανεξάρτητα από το αν οι ίδιοι τις βίωναν ως χρήσιμες, αναζωογονητικές ή «αληθείς». Με αυτόν τον τρόπο, η ανάλυση θα μπορούσε να καταλήξει απλώς στην ενίσχυση μιας ψευδούς διαταραχής του εαυτού του ασθενούς. Ο Winnicott πίστευε ότι ήταν μόνο μέσα στο παιχνίδι που οι άνθρωποι παρουσιάζουν τους εντελώς αληθινούς εαυτούς τους. Είδε το παιχνίδι ως στοιχείο ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη της αυθεντικής αίσθησης του εαυτού, θεωρώντας πως όταν οι άνθρωποι παίζουν αισθάνονται πραγματικοί, αυθόρμητοι, ζωντανοί και ενδιαφέρονται για αυτό που κάνουν. Από αυτό προέκυπτε ότι η ψυχανάλυση, για να είναι αποτελεσματική, θα έπρεπε να χρησιμεύσει ως ένας τρόπος παιγνιδιού. Σκέφτηκε, λοιπόν, ότι η επίγνωση-διορατικότητα που μπορούσε να προσφέρει η ψυχανάλυση θα ήταν χρήσιμη μόνον όταν προσφέρεται στον ασθενή ως *μια δημιουργική εμπειρία γνήσιας ανακάλυψης*.

Ένα κλασικό πλέον παράδειγμα για το πώς ο Winnicott χρησιμοποιούσε το παιγνιώδες στοιχείο στη δουλειά του ήταν το παιχνίδι “squiggle” (τζίφρα) στις διαβουλεύσεις του με παιδιά (Winnicott 1958: Κεφ. 9). Σχεδίαζε ένα σχήμα και καλούσε το παιδί να κάνει κάτι με αυτό. Ή, αντίστροφα, το παιδί θα σχεδίαζε ένα σχήμα για κάνει κάτι με αυτό ο ίδιος ο Winnicott. Επόμενοι αναλυτές ανέπτυξαν αυτή την ιδέα, προωθώντας (ως ένα «βήμα στα μισά του δρόμου προς την ερμηνεία»), τη χρήση τέτοιων «ατελών σχημάτων» στο έργο τους με τους ασθενείς, προκειμένου να κάνουν οι ίδιοι κάτι με αυτά, παρά να αφήνουν στον αναλυτή το προνόμιο να μονοπωλεί τη διορατικότητα σε μια σύνοδο.

Ένα άλλο, πιο διάσημο παράδειγμα ήταν το παιχνίδι «σπάτουλα»: ο Winnicott τοποθετούσε ένα γλωσσοπίεστρο - ένα αντικείμενο πάντα διαθέσιμο σε παιδιατρικά γραφεία - σε μια απόσταση από το παιδί κατάλληλη ώστε να μπορεί να το φτάσει και να παίξει με αυτό. *«Μπορείτε να είστε σίγουροι ότι αν είναι ένα συνηθισμένο μωρό, θα παρατηρήσει το ελκυστικό αντικείμενο και θα φτάσει σε αυτό».* Στη συνέχεια, *«ξαφνικά θα κυριαρχηθεί από επιφυλάξεις... αλλά σε πολύ λίγο θα ανακαλύψει τι θέλει να κάνει με αυτό».* Από αυτή την παρατήρηση, προέρχεται η ιδέα του Winnicott για το πώς *«το βρέφος χρειάζεται μια “περίοδο δισταγμού”, μέσα στην οποία να επαν-ανακαλύψει».* Πρόκειται για μια έννοια που επίσης προσφέρεται για αναλυτική εργασία: *«ο αναλυτής θα πρέπει να ανέχεται αυτή την “περίοδο του δισταγμού”, επιτρέποντας στον ασθενή να χρησιμοποιήσει τον αναλυτή ως κάποιον που είναι εκεί για να βρεθεί - να τον «ανακαλύψει» μόνος του, χωρίς να τον αντιλαμβάνεται ως κάποιον καθοδηγητή που τον καταπιέζει».*

Πολλά από τα γραπτά του Winnicott δείχνουν τις προσπάθειές του να καταλάβει τι βοηθά τους ανθρώπους να είναι σε θέση να παίζουν και, από την άλλη πλευρά, τι αποτρέπει ορισμένα άτομα από το παιχνίδι. Έφτασε να θεωρεί ότι *«το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στο “δυναμικό χώρο” μεταξύ του μωρού και της φιγούρας της μητέρας... η έναρξη του παιχνιδιού συνδέεται με την εμπειρία της ζωής του μωρού που φτάνει στο να εμπιστεύεται την μητρική φιγούρα».* Με άλλα λόγια, *τα μωρά μπορεί να είναι παιχνιδιάρικα, όταν τελούν υπό τη φροντίδα ανθρώπων που τους ανταποκρίνονται θερμά και παιχνιδιάρικα, όπως μια μητέρα που χαμογελάει και λέει «Μπου!», όταν βλέπει το μωρό της να κρυφοκοιτάζει παιχνιδιάρικα πίσω από τα χέρια του. Αν η μητέρα δεν απαντήσει παιχνιδιάρικα, αργά ή γρήγορα το μωρό θα σταματήσει να προσπαθεί να αποσπάσει το παιχνίδι από αυτήν. Αυτή την αίσθηση ενός φιλόξενου και ασφαλούς διαπροσωπικού πεδίου, στο οποίο μπορεί κανείς να είναι αυθόρμητα παιχνιδιάρης και την ίδια στιγμή συνδεδεμένος με τους άλλους, ο Winnicott θα την περιγράψει με την έννοια του «δυναμικού ή μεταβατικού χώρου».*

Σύμφωνα με τον Winnicott, η *ικανοποίηση*, που δεν είναι ούτε παραισθησιακή ούτε βιολογική, είναι εκείνη του «παιξίματος» που λαμβάνει χώρα σ' αυτόν το «μεταβατικό χώρο». Ο *μεταβατικός χώρος* είναι αυτός που νοηματοδοτεί ένα μέσα και ένα έξω, τα οποία ενώνει και χωρίζει. Είναι η «ενδιάμεση περιοχή», όπου το μέσα και το έξω, το υπαρκτό και το φανταστικό *συμπίπτουν, όχι επειδή συγχέονται, αλλά επειδή δεν έχουν ακόμα διακριθεί.* Για τον Winnicott, αυτή η μεθοριακή ζώνη, μεταξύ μέσα και έξω, χαρακτηρίζεται από ένα παράδοξο: *αν ο χώρος αυτός αποτελεί, σε ένα πρώτο επίπεδο, το εύρος του ορίου μεταξύ έξω και μέσα, σε ένα δεύτερο επίπεδο, περιέχει ο ίδιος ένα μέσα κι ένα έξω, καθώς τα όρια που συγκροτεί σε σχέση με το μέσα-έξω, αναγνωρίζονται κι αυτά ως επιπλέον μεταβατικοί χώροι, οδηγώντας σε μια ατέρμονη σειρά τέτοιων χώρων, μια απειρία ενδιαμεσοτήτων²².*

²² Αυτή η «παράδοση νοητική τοπολογία» του «μεταβατικού χώρου» (η βαινουσα σε ένα αέναο «μεταξύ») θα μπορούσε να παραπέμπει στη σημασία που αποκτά στο έργο του Σ. Σταυρίδη, η ειδική έννοια του «κατωφλιού», το οποίο πέρα από το κομβικό στοιχείο διακοπής και αποκατάστασης της πορείας-ροής εντός του αστικού πορώδους, αποτελεί ακριβώς αυτό το ασαφές «ενδιάμεσο», που χωρίζει και συνδέει, ένα χωρικό στοιχείο με συγκεκριμένη-διπλή ταυτότητα, όριο και ορισμός της σχέσης μεταξύ δυο έτερων χωρικών ή εννοιολογικών ταυτοτήτων. Πρόκειται για ένα στοιχείο που δηλώνει τόσο σε πραγματικό όσο και σε συμβολικό επίπεδο το αέναο «παιγνιο» μεταξύ των εκάστοτε «διαφορών».

Σύμφωνα με τον Winnicott, το παράδοξο δηλώνει την ταυτότητα μεταξύ του *ανευρίσκω* και του *δημιουργώ*: ότι υπάρχει στον μεταβατικό χώρο είναι ένα *εύρημα* και με τις δυο σημασίες της λέξης: *ανεύρεση και εφεύρεση, ανακάλυψη και προϊόν του νου*. Αυτό που βρίσκει το παιδί ανάγεται σ' αυτό που δημιουργεί, και αντίστροφα, αυτό που δημιουργεί ανάγεται σε αυτό που βρίσκει²³. Το παιγνίδι αυτό μπορεί επίσης να το δει κανείς στη χρήση ενός «*μεταβατικού αντικειμένου*» (transitional object), όρος του Winnicott για ένα αντικείμενο, όπως πχ. ένα αρκουδάκι, που έχει την ειδική ποιότητα για ένα μικρό παιδί να είναι ταυτόχρονα «πραγματικό», όσο και επινοημένο. Ο Winnicott τόνισε ότι κανείς δεν απαιτεί από ένα μικρό παιδί να εξηγήσει εάν ο "Binky" του είναι ένα «πραγματικό αρκουδάκι» ή ένα δημιούργημα της φαντασίας του παιδιού και συνέχισε υποστηρίζοντας ότι είναι πολύ σημαντικό για το παιδί να έχει τη δυνατότητα να βιώνει τον Binky σε ένα απροσδιόριστο, μεταβατικό καθεστώς μεταξύ της φαντασίας του και του «πραγματικού» κόσμο έξω από αυτή.

Για τον Winnicott, ένα από τα πιο σημαντικά και επισφαλής στάδια ανάπτυξης ήταν κατά τα τρία πρώτα χρόνια της ζωής, όταν το βρέφος μεγαλώνει σε ένα παιδί με όλο και πιο ξεχωριστή αίσθηση του εαυτού του, σε σχέση με ένα μεγαλύτερο κόσμο άλλων ανθρώπων. Στην υγιή κατάσταση, το παιδί μαθαίνει να φέρει τον αυθόρμητο, αληθινό εαυτό του στο παιχνίδι με τους άλλους. Σε μια διαταραχή ψευδούς εαυτού, το παιδί το βρίσκει ανασφαλές ή αδύνατο να το πράξει. Αντ' αυτού, νιώθει ότι όταν βρίσκεται με άλλους πρέπει να κρύψει τον εαυτό του και προσποιείται ότι είναι ό,τι οι άλλοι θέλουν, περιμένουν ή έχουν ανάγκη από αυτό να είναι. Ένα «μεταβατικό αντικείμενο» είναι μια έγκαιρη και σημαντική γέφυρα μεταξύ του εαυτού και των άλλων και βοηθά το παιδί να αναπτύξει την ικανότητα να είναι αυθεντικό στις σχέσεις του και δημιουργικό: «*Στην υγιή κατάσταση, υπάρχει μια εξελικτική πορεία από το μεταβατικό στάδιο και τη χρήση των αντικειμένων, μέχρι το σύνολο της ικανότητας του παιδιού για παιχνίδι*». Τέτοιου είδους «*παιγνίδια με ένα "μεταβατικό αντικείμενο", το οποίο βοηθά το παιδί να ανταπεξέλθει τη φάση του διαχωρισμού*», ήταν για τον Winnicott μια ζωτικής σημασίας πτυχή της υγιούς ανάπτυξης προς την πνευματική ανεξαρτησία. Η εναλλακτική λύση ήταν ένα μιμητικό άλμα προς μια «*μάλλον γελοία πλαστοπροσωπία*».

Μια τέτοια ενσωμάτωση ενός ατόμου από ένα άλλο μπορεί να ευθύνεται για αυτή την πλασματική ωριμότητα που συχνά συναντάμε. Υπάρχει το παιδί, για παράδειγμα, το οποίο, ασυνείδητα φοβούμενο, στην προσπάθεια να ξεφύγει από το σεξουαλικό παιχνίδι, σπεύδει να υιοθετήσει μια πλαστή σεξουαλική ωριμότητα. Το αποτέλεσμα, για τον Winnicott, θα μπορούσε να είναι η δημιουργία αυτού που αποκαλούσε «*ο Ψευδής Εαυτός... Οι προσδοκίες άλλων ανθρώπων μπορεί να αποκτήσουν πρωταρχική σημασία, επικαλύπτοντας ή ερχόμενες σε αντίθεση με την αυθεντική αίσθηση του εαυτού, η οποία συνδέεται με τις ρίζες της ύπαρξής μας*». Έτσι, σύμφωνα με τον Winnicott, «*για την ωριμότητα είναι απαραίτητο τα άτομα να μην ωριμάζουν νωρίς, προσπερνώντας όλα τα ανώριμα στάδια κατά τις νεαρότερες ηλικίες*». Σε περίπτωση που αυτό δεν έχει συμβεί, μέσα στον «*ψευδή εαυτό*», το έργο του θεραπευτή είναι «*να μπορέσει ο ασθενής να έρθει σε θέση να παίξει, ώστε να μπορεί η ψυχοθεραπεία να αρχίσει... είναι μόνο μέσα από το παιχνίδι που ο ασθενής μπορεί να γίνει δημιουργικός*».

²³ Σύμφωνα με τον Γ. Φαράκλα: «*ο μεταβατικός αυτό χώρος φαίνεται να παρέχει την παιγνιώδη δυνατότητα της ονειροπόλησης. Στο πεδίο του εξωτερικού ορατού χώρου, διακρίνονται τα παίγνια σύμπραξης και αντιπαλότητας: το πρώτο χαρακτηρίζει η δημιουργικότητα, το εύπλαστο, η εμπιστοσύνη. Αυτό είναι που θεμελιώνει το μεταβατικό χώρο, ενώ κατόπιν τοποθετείται το παίγνιο αντιπαλότητας, κοντά στα άλλα πολιτισμικά φαινόμενα. Σε αυτό τον χώρο καταγωγικής σημασίας για την ύπαρξή μας ο Ουίννικοτ προσδίδει ένα μη-ενορμητικό θεμέλιο*».

Στο επέκεινα όλων αυτών, αξίζει να σημειώσουμε την ενδιαφέρουσα άποψη του Winnicott ότι «*μια λέξη σαν τον "εαυτό"... ξέρει περισσότερα από ό, τι εμείς*». Με αυτή τη φράση, φαίνεται να εννοούσε ότι, ενώ οι επιστημονικές, φιλοσοφικές και ψυχαναλυτικές ιδέες για τον εαυτό μπορούσαν να είναι πολύ πολύπλοκες και απόκρυφες, με ιδιαίτερα εξειδικευμένη ορολογία, υπάρχει μια πραγματική χρησιμότητα στη συνήθη λέξη «εαυτός», με όλες τις παραδοσιακές σημασίες της. Για παράδειγμα, όταν άλλοι ψυχαναλυτές χρησιμοποιούν τη φροϋδική ορολογία του «Εγώ» και του «Αυτό» για να περιγράψουν τις διαφορετικές λειτουργίες/ πτυχές της ψυχολογίας ενός ατόμου, ο Winnicott συχνά χρησιμοποιεί τη λέξη "εαυτός" για να αναφερθεί και στα δύο²⁴. Για τον Winnicott, ο εαυτός είναι ένα πολύ σημαντικό μέρος της ψυχικής και συναισθηματικής ευημερίας που παίζει ζωτικό ρόλο στη δημιουργικότητα. Πίστευε ότι οι άνθρωποι γεννιούνται χωρίς ένα σαφώς αναπτυγμένο εαυτό και οφείλουν να «αναζητήσουν» μια αυθεντική αίσθηση του εαυτού τους, καθώς μεγαλώνουν. Για τον Winnicott, «*η αίσθηση του να νιώθει κανείς πραγματικός, σε επαφή με τους άλλους, με το ίδιο του το σώμα και τις διαδικασίες του, είναι απαραίτητη για να ζει μια ζωή*». Προς επίτευξη, λοιπόν, αυτής της αίσθησης, ο Winnicott εξαίρει τη σημασία του να μπορεί κανείς να παίζει, ακόμα κι ανεξάρτητα από τη θεωρητική επίγνωση όλων των παραπάνω.

Ωστόσο, στο πλαίσιο μιας ακαδημαϊκής εργασίας επάνω στη σημασία του παιγνιδιού για την ψυχαναλυτική θεωρία και πρακτική, η παραπάνω άποψη δε μπορεί παρά να παίζει το ρόλο ενός επιπλέον θεωρητικού δεδομένου άξιου αναφοράς και κριτικής συνεκτίμησης. Όστε, από την πλευρά μας, θεωρούμε πως αξίζει να εμβαθύνουμε περαιτέρω (αν και από μια ελαφρώς διαφορετική σκοπιά σε σχέση με το καθαυτό έργο του) σε μια άποψη του Winnicott, σύμφωνα με την οποία «*τελικά, το παιγνίδι φτάνει να επεκτείνεται σε όλη τη διαδρομή από την πολύ μικρή ηλικία μέχρι τις αφαιρέσεις της πολιτικής και της οικονομίας, της φιλοσοφίας και της κουλτούρας· αυτής της τρίτης περιοχής, της πολιτισμικής εμπειρίας, η οποία είναι ένα παράγωγο του παιγνιδιού...*».

²⁴ Έχει σημασία να αναφερθούμε και σε ορισμένες απόψεις που στέκονται κριτικά απέναντι στο έργο του Winnicott. Όπως πληροφορούμαστε από το συνοπτικό άρθρο της Wikipedia, η θεωρητική απροσδιοριστία του Winnicott (πχ. το παράδοξο του μεταβατικού χώρου) έχει συνδεθεί με τις προσπάθειές του να τροποποιήσει τις απόψεις της Klein. Αλλά ενώ από «κλαϊνική» άποψη, η αποκήρυξή του των εννοιών του «φθόνου» και του «ενστίκτου του θανάτου» ήταν ένα ανθεκτικό καταφύγιο από τις σκληρές πραγματικότητες στις οποίες ο ίδιος είχε βρεθεί κατά τη βρεφική του ζωή, έχει επίσης κατηγορηθεί ότι βρίσκεται υπερβολικά «κοντά» στην Klein, ως προς το ότι μοιράζεται την «οπισθοδρομική» μετατόπιση της εστίασης της από το οιδιπόδειο σύμπλεγμα στο προ-οιδιπόδειο. Ο Winnicott έχει επίσης κατηγορηθεί για τον εντοπισμό-τοποθέτηση του εαυτού του στη θεωρητική θέση του, στην οποία κυριαρχεί ένα εξιδανικευμένο πρότυπο μητέρας (σύμφωνο προς την παράδοση μιας μητέρας - Παναγίας). Σχετική με αυτό θεωρείται πως είναι και η υποβάθμιση της σημασίας του ερωτισμού στο έργο του, όπως επίσης και η ρομαντική λατρεία που τρέφει προς το παιδικό παιχνίδι (η οποία παρουσιάζεται ακόμη πιο υπερβολική σε ορισμένους από τους οπαδούς και συνεχιστές του). Οι θεωρίες του περί *Αληθούς/ Ψευδούς Εαυτού* έχουν επίσης αξιολογηθεί ως υπερβολικά επηρεασμένες από τις δικές του εμπειρίες των παιδικών χρόνων, όπως προέκυψαν μέσα από τη συνεχή φροντίδα μιας καταθλιπτικής μητέρας, οδηγώντας τον στην ανάπτυξη ενός πρόωρα ώριμου εαυτού, που στη συνέχεια ήταν σε θέση μόνο να αναιρέσει. Παρ' όλα αυτά, ο Winnicott παραμένει ένας από τους λίγους αναλυτές του 20^{ου} αι., ο οποίος, στο ανάστημα, το εύρος, τη λεπτολογία των παρατηρήσεων και τη θεωρητική γονιμότητα μπορεί νόμιμα να συγκριθεί με τον Sigmund Freud.

Game Theory - Θεωρία Παιγνίων



Εισαγωγή - περίληψη

Το σχετικά εκτεταμένο άρθρο της Wikipedia πάνω στη Θεωρία Παιγνίων προειδοποιεί εξ' αρχής πως η Θεωρία Παιγνίων δεν πρέπει να συγχέεται με τον κλάδο των Παιγνιακών Σπουδών, καθώς προσδιορίζεται με αυστηρότητα ως *η μαθηματική μελέτη των στρατηγικών λήψης αποφάσεων σε συγκεκριμένες καταστάσεις σύγκρουσης ή συνεργασίας*, με στόχο τη κατανόηση και βελτιστοποίηση της λειτουργίας των συντελεστών (παραγόντων-παραμέτρων) ενός αντίστοιχου συστήματος. Σύμφωνα με τον ορισμό του Roger B. Myerson (1991) «*η Θεωρία Παιγνίων είναι η μελέτη των μαθηματικών μοντέλων σύγκρουσης και συνεργασίας ανάμεσα σε ευφυή και ορθολογικά αποφασικά υποκείμενα*». Ένας εναλλακτικός όρος που προτάθηκε ως καταλληλότερος για μια πιο περιεκτική περιγραφή της συγκεκριμένης πειθαρχίας είναι η «*Διαδραστική Θεωρία των Αποφάσεων*». Η θεωρία των παιγνίων χρησιμοποιείται κυρίως στα οικονομικά, στις πολιτικές επιστήμες, στη μαθηματική λογική, στην επιστήμη των υπολογιστών, καθώς επίσης και στη βιολογία και την ψυχολογία.

Το αντικείμενο πρωτοεισάγεται με τη μελέτη των παιγνίων που το ίδιο χαρακτηρίζει ως «*μηδενικού αθροίσματος*» (zero-sum games), τα οποία αναφέρονται στο κλασικό πρότυπο ανταγωνιστικών παιγνίων, όπου η νίκη του ενός συνεπάγεται την ήττα ενός άλλου, έτσι ώστε το συνολικό άθροισμα κέρδους – κόστους να διατηρείται σταθερά μηδενικό. Η σύγχρονη θεωρία παιγνίων ξεκίνησε λοιπόν από μια υπόθεση σχετικά με την ύπαρξη μιας μικτής στρατηγικής ισορροπίας σε παιχνίδια μηδενικού αθροίσματος δύο-προσώπων, η οποία αποδείχθηκε από τον John von Neumann. Η πρωτότυπη απόδειξη του Von Neumann, που χρησιμοποίησε το θεώρημα του σταθερού σημείου του Brouwer για συνεχείς γραφικές παραστάσεις συμπαγών κυρτών συνόλων, έγινε μια τυποποιημένη μέθοδος στη θεωρία των παιγνίων και τη μαθηματική οικονομία. Την εργασία του αυτή ακολούθησε το 1944 το βιβλίο «*Θεωρία των Παιγνίων και Οικονομική Συμπεριφορά*» (*Theory of Games and Economic Behavior*), το οποίο συγγράφει από κοινού με τον Oskar Morgenstern, περιλαμβάνοντας συνεργατικά παιχνίδια πολλών παικτών. Στη δεύτερη έκδοση αυτού του βιβλίου παρέχεται μια αξιωματική θεωρία περί της «*αναμενόμενης χρησιμότητας*», η οποία επέτρεψε σε μαθηματικούς στατιστικολόγους και οικονομολόγους την αντιμετώπιση του ζητήματος της λήψης αποφάσεων υπό συνθήκες αβεβαιότητας. Η θεωρία αυτή αναπτύχθηκε εκτενώς κατά τη δεκαετία του 1950 από πολλούς μελετητές.

Η θεωρία παιγνίων εφαρμόστηκε αργότερα κατά κόρων στη βιολογία το 1970, αν και παρόμοια εγχειρήματα χρονολογούνται ήδη από το 1930. Πλέον, η θεωρία παιγνίων έχει αναγνωριστεί ευρέως ως ένα σημαντικό εργαλείο σε πολλούς τομείς. Δέκα παιγνιοθεωρητικοί έχουν κερδίσει το βραβείο Nobel Memorial των Οικονομικών Επιστημών, ενώ ο γνωστός βιολόγος John Maynard Smith κέρδισε το βραβείο Crafoord για την εφαρμογή της θεωρίας παιγνίων στη βιολογία. Σήμερα, η Θεωρία Παιγνίων έχει επεκταθεί σημαντικά μέσα από εφαρμογές που καλύπτουν ένα ευρύτατο φάσμα συμπεριφορικών σχέσεων, φτάνοντας να αποτελεί ουσιαστικά έναν όρο «ομπρέλλα» στο πλαίσιο της «*Επιστήμης της Απόφασης*» (decision science) και ειδικότερα στη συγκεκριμένη κατεύθυνσή της που εστιάζει στη σημασία της (λογικής) επεξεργασίας δεδομένων εκ μέρους των εκάστοτε συντελεστών – παικτών, οι οποίοι πλέον μπορούν να περιλαμβάνουν όχι μόνον ανθρώπους αλλά και άλλους έμβιους οργανισμούς, καθώς επίσης και «ευφυείς» μηχανές, υπολογιστικά προγράμματα κτλ.

Βασικοί Ορισμοί

Για τη Θεωρία των Παιγνίων, τα παιχνίδια αποτελούν *καλώς ορισμένα μαθηματικά αντικείμενα*. Για να είναι πλήρως ορισμένο, ένα παιχνίδι πρέπει να προσδιορίζει με σαφήνεια τα ακόλουθα στοιχεία: του *παίκτες* του παιχνιδιού (το πλήθος, τη θέση τους κα.), τις *πληροφορίες* που έχει κανείς στη διάθεσή του, τις *δράσεις* που δύναται κανείς να επιτελέσει και βέβαια τις *συνέπειες-αποτελέσματα* (ή τις *αποπληρωμές*) της κάθε πράξης. Ο Eric Rasmusen, στο βιβλίο του *"Games and Information"* έκανε αναφορά στα τέσσερα αυτά «απαραίτητα στοιχεία» υπό το ακρωνύμιο "PAPI", από τα αρχικά των αγγλικών λέξεων Players-Actions-Payoffs-Information.

Οι παιγνιοθεωρητικοί κάνουν τυπικά χρήση αυτών στοιχείων, παράλληλα με μια γενική «ιδέα επίλυσης», την οποία επιλέγουν οι ίδιοι προκειμένου να συνάγουν ένα σύνολο «*στρατηγικών ισορροπίας*» για κάθε παίκτη. Σε μη-συνεργατικά παιχνίδια, η πιο διάσημη από αυτές τις ισορροπίες είναι η *ισορροπία του Nash*. Μια σειρά από στρατηγικές καταλήγει σε μια ισορροπία Nash, αν συνιστά μια καλύτερη απάντηση σε σχέση με άλλες στρατηγικές. Αυτές οι «στρατηγικές ισορροπίας» εφαρμόζονται με τρόπο ώστε οι παίκτες να μη μπορούν να επωφεληθούν από πιθανές μονομερείς παρεκκλίσεις, με συνέπεια να καθορίζουν μια γενική ισορροπία στο ίδιο το παιχνίδι, δηλαδή μια μακροσκοπικά σταθερή κατάσταση μέσα από την οποία να μπορεί να προκύψει ένα ή περισσότερα αποτελέσματα υπολογίσιμης πιθανότητας.

Γενικές και Εφαρμοσμένες χρήσεις

Η πρώτη χρήση ενός τρόπου ανάλυσης που μπορεί να θεωρηθεί παιγνιοθεωρητικός έγινε από τον Antoine Augustin Cournot, το 1838, με την επίλυση ενός προβλήματος που έμεινε γνωστό ως «το δυοπώλιο του Cournot». Έκτοτε, η θεωρία παιγνίων αναπτύχθηκε μέσα από μελέτες σχετικές με τα οικονομικά, με στόχο την κατανόηση μιας μεγάλης γκάμας οικονομικών συμπεριφορών, από το επίπεδο των καταναλωτών και της κάθε ξεχωριστής εταιρείας-φίρμας μέχρι αυτό της εν γένει «αγοράς». Πλέον, ως μέθοδος των εφαρμοσμένων μαθηματικών, η θεωρία παιγνίων έχει χρησιμοποιηθεί για τη μελέτη μιας ευρύτατης ποικιλίας ανθρώπινων και ζωικών συμπεριφορών, μέσα από ένα ευρύτατο φάσμα επιστημονικών πεδίων, όπως επιχειρείται να περιγραφεί συνοπτικά στη συνέχεια.

Οικονομικά και Επιχειρήσεις

Η θεωρία παιγνίων είναι μια μείζων μέθοδος που χρησιμοποιείται στα οικονομικά μαθηματικά και στη θεωρία διοίκησης επιχειρήσεων για την μοντελοποίηση ανταγωνιστικών συμπεριφορών μεταξύ αλληλεπιδρώντων δραστών. Οι εφαρμογές της περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα οικονομικών φαινομένων και προσεγγίσεων, όπως οι πλειστηριασμοί, οι διαπραγματεύσεις, η τιμολόγηση εξαγορών και συγχωνεύσεων, η δίκαιη κατανομή, τα δυοπώλια, τα ολιγοπώλια, ο σχηματισμός κοινωνικών δικτύων, τα γενικά ισοζύγια, τα εκλογικά συστήματα και ο σχεδιασμός μηχανισμών. Βρίσκει επίσης εφαρμογή σε τομείς τόσο ευρείς όσο τα πειραματικά οικονομικά, τα συμπεριφορικά οικονομικά, τα πληροφοριακά οικονομικά, η βιομηχανική οργάνωση και η πολιτική οικονομία.

Αυτή η έρευνα επικεντρώνεται συνήθως σε συγκεκριμένα σύνολα στρατηγικών, γνωστά ως «σχέδια επίλυσης» ("solution concepts") ή «ισορροπίες» ("equilibria"), τα οποία βασίζονται στους κανόνες του (ιδανικού) ορθολογισμού. Μια τυπική εφαρμογή της θεωρίας παιγνίων στην οικονομία ξεκινάει με την παρουσίαση ενός παιχνιδιού που αποτελεί αφαίρεση μιας συγκεκριμένης οικονομικής κατάστασης. Αφού επιλεγθεί ένα ή περισσότερα σχέδια επίλυσης, ο συγγραφέας καταδεικνύει ποιά σύνολα στρατηγικών εντός του παιχνιδιού συνιστούν κατάλληλες ισορροπίες τύπου.

Σε μη-συνεργατικά παιχνίδια, η πιο διάσημη από αυτές είναι η Ισορροπία Nash. Ένα σύνολο στρατηγικών βρίσκεται σε Ισορροπία Nash όταν καθεμία από τις στρατηγικές αυτές αντιπροσωπεύει μια βέλτιστη απόκριση στις ανταγωνιστικές προς αυτή στρατηγικές. Με αυτό τον τρόπο, εάν όλοι οι παίκτες εφαρμόζουν τις στρατηγικές τους εντός μίας Ισορροπίας Nash, δεν έχουν κανένα μονομερές κίνητρο να αλλάξουν τον τρόπο που παίζουν, δεδομένου ότι η στρατηγική τους είναι ότι καλύτερο μπορεί να κάνει κανείς, όταν συνυπολογίζει τι κάνουν οι υπόλοιποι. Οι απολαβές του παιχνιδιού γενικά θεωρείται ότι αντιπροσωπεύουν την ωφελιμότητα των μεμονωμένων παικτών. Συχνά σε καταστάσεις προσομοίωσης οι απολαβές αντιπροσωπεύουν χρήματα, τα οποία προφανώς αντιστοιχούν στην κατ' άτομο ωφέλεια. Η υπόθεση αυτή, ωστόσο, μπορεί να είναι λανθασμένη, καθώς είναι δυνατό να υπάρχουν περιπτώσεις αμοιβαίου οφέλους μη-αποτιμώμενου χρηματικά.

Επιστήμη των υπολογιστών και Λογική

Η θεωρία παιγνίων παίζει έναν ολοένα και πιο σημαντικό ρόλο στην επιστήμη της λογική και των υπολογιστών. Αρκετές θεωρίες της λογικής έχουν τη βάση τους στην «παιγνιακή σημασιολογία» (game semantics). Επιπλέον, επιστήμονες των υπολογιστών έχουν χρησιμοποιήσει παιχνίδια για να μοντελοποιήσουν διαδραστικούς υπολογισμούς (interactive computations). Ακόμα, η θεωρία παιγνίων αποτελεί τη θεωρητική βάση του πεδίου ανάλυσης συστημάτων πολλαπλών-δρώντων/δραστών (multi-agent systems). Η εμφάνιση του Διαδικτύου παρείχε κίνητρο στην ανάπτυξη αλγορίθμων για την εύρεση ισορροπιών σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, αγορές, υπολογιστικές δημοπρασίες, συστήματα peer-to-peer²⁵, καθώς και στις αγορές ασφάλειας και πληροφοριών. Η αλγοριθμική θεωρία παιγνίων και ο αλγοριθμικός σχεδιασμός μηχανισμών (algorithmic mechanism design) συνδυάζουν την υπολογιστική σχεδίαση αλγορίθμων και την ανάλυση πολύπλοκων συστημάτων με την οικονομική θεωρία. Επιπλέον, η θεωρία παιγνίων έχει παίξει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη διαδικτυακών αλγορίθμων. Ειδικότερα, το πρόβλημα «k-server», το οποίο έχει στο παρελθόν ταξινομηθεί ως *παιχνίδι με κυμαινόμενο κόστος και ως παιχνίδι ερώτησης-απάντησης* (Ben David, Borodin & Karp et al. 1994). Στο ίδιο πλαίσιο, η αρχή του Yao είναι μια παιγνιοθεωρητική τεχνική που χρησιμοποιείται για την απόδειξη ελάχιστων ορίων στην υπολογιστική πολυπλοκότητα τυχαιοποιημένων αλγορίθμων.

Βιολογία

Στο πεδίο της βιολογίας, αν και ήδη πριν από τον εικοστό αιώνα φυσιολόγοι όπως ο Κάρολος Δαρβίνος είχαν προβεί σε ορισμένα είδη δηλώσεων που θα μπορούσαν να θεωρηθούν παιγνιοθεωρητικά, η χρήση της παιγνιοθεωρητικής ανάλυσης εκκινεί ουσιαστικά από τις μελέτες του Ronald Fisher πάνω στη συμπεριφορά των ζώων που πραγματοποίησε κατά τη δεκαετία του 30'. Βέβαια, ο ειδικός όρος «θεωρία παιγνίων» είναι μεταγενέστερος από τη συγκεκριμένη εργασία, ωστόσο είναι σαφές ότι αυτή φέρει πολλά και σημαντικά κοινά στοιχεία με την εν λόγω επιστημονική πρακτική. Οι εξελίξεις στα οικονομικά αργότερα εφαρμόστηκαν πλατύτερα στη βιολογία από τον John Maynard Smith στο βιβλίο του με τίτλο «*Εξέλιξη και Θεωρία Παιγνίων*» (*Evolution and the Theory of Games*). Ωστόσο, η εφαρμογή της παιγνιοθεωρίας στη βιολογία χαρακτηρίζεται από ορισμένες ιδιαίτερα κρίσιμες διαφορές σε σχέση με την αντίστοιχη στα οικονομικά.

Στη βιολογία, σε αντίθεση με τα οικονομικά μοντέλα, τα κέρδη-αποπληρωμές των παιγνίων δεν μεταφράζονται σε χρήματα αλλά ερμηνεύονται ως παράγοντες της εξελικτικής προσαρμοστικότητας και καταλληλότητας. Επιπλέον, η εστίαση δεν γίνεται σε

²⁵ Ο όρος δηλώνει ή σχετίζεται με δίκτυα υπολογιστών στα οποία κάθε υπολογιστής μπορεί να λειτουργήσει ως διακομιστής για τους άλλους, επιτρέποντας την πρόσβαση από κοινού σε αρχεία και περιφερειακές συσκευές χωρίς την ανάγκη για έναν κεντρικό διακομιστή.

καταστάσεις ισορροπίας που προϋποθέτουν μια ιδέα ορθολογικής συμπεριφοράς, αλλά σε όσες μπορούν να διατηρούνται μέσα από εξελικτικές διεργασίες, ως αποτέλεσμα της (συχνά χαοτικής) αλληλεπίδρασης μεταξύ πολλαπλών δυνάμεων - παραμέτρων. Η πιο χαρακτηριστική συνθήκη ισορροπίας στην εξελικτική βιολογία είναι γνωστή ως «*Εξελικτικά Σταθερή Στρατηγική*» (ΕΣΣ). Η έννοια πρωτοεισήχθη από τους John Maynard Smith και George R. Price (1973), στη βάση μιας παιγνιοθεωρητικής ανάλυσης, παίζοντας ρόλο-κλειδί για τη διαμόρφωση της σύγχρονης νεοδαρβινικής θεωρίας (που επιτυγχάνει τη σύνθεση μεταξύ εξελικτικής/ μοριακής βιολογίας και γενετικής). Παρόλο που τα αρχικά κίνητρα των επιστημόνων αυτών δεν περιελάμβαναν κάποια από τις λογικο-μαθηματικές απαιτήσεις ισορροπίας του Nash, εντούτοις κάθε ΕΣΣ αποτελεί μια τέτοια μορφή ισορροπίας.

Σύμφωνα με τον Maynard Smith, στον πρόλογο του βιβλίου, «*παραδόξως, έχει φανεί ότι η θεωρία παιγνίων βρίσκει ευκολότερες εφαρμογές στη βιολογία, σε σχέση με το πεδίο της οικονομικής συμπεριφοράς για το οποίο είχε αρχικά σχεδιαστεί*». Η *Εξελικτική Θεωρία Παιγνίων* (ΕΘΠ) έχει χρησιμοποιηθεί για την εξήγηση πολλών διαφορετικών φαινομένων που παρατηρούνται στη φύση, όπως πχ. η εξέλιξη της περίπου σταθερής 1/1 ποσοτικής αναλογίας μεταξύ των φύλων, η εμφάνιση των μορφών επικοινωνίας μεταξύ των ζώων, η εξέλιξη της μαχητικής συμπεριφοράς, της τάσης για εδαφοκυριαρχία κτλ. Επιπλέον, η ΕΘΠ έχει χρησιμοποιηθεί για την εξήγηση και ορισμένων φαινομενικά παράδοξων (αταίριαστων – ανάρμοστων) συμπεριφορών. Μια τέτοια συμπεριφορά είναι γνωστή ως *βιολογικός αλτρουισμός*. Πρόκειται για μια κατάσταση στην οποία ένας οργανισμός δρα με τρόπο επωφελή για άλλους οργανισμούς αλλά επιζήμιο για τον ίδιο. Η έννοια αυτή του αλτρουισμού θα πρέπει να διακριθεί από την παραδοσιακή έννοια, καθώς η αντίστοιχη συμπεριφορά δε μπορεί να θεωρηθεί ως προϊόν συνειδητής απόφασης, αλλά ως εξελικτική προσαρμογή η οποία αυξάνει την συνολική καταλληλότητα του οργανισμού.

Ορισμένοι παιγνιοθεωρητικοί, ακολουθώντας το έργο των J. M. Smith και G. R. Price, έχουν στραφεί στην *Εξελικτική Θεωρία Παιγνίων* προκειμένου να επιλύσουν ζητήματα που αφορούν τις δυνατότητες ουσιαστικής εφαρμογής αυτού του τρόπου ανάλυσης σε πραγματικούς ανθρώπινους πληθυσμούς. Η κυριότερη διαφορά έγκειται στο γεγονός ότι στα μοντέλα της εξελικτικής θεωρίας παιγνίων *δεν λαμβάνεται ως δεδομένη η απόλυτη ορθολογική ικανότητα των παικτών*. Παρά το όνομά της, η εξελικτική θεωρία παιγνίων, δεν προϋποθέτει απαραίτητα τη «φυσική επιλογή» με την κλασική βιολογική έννοια, καθώς πέρα από τη βιολογική εξέλιξη, αξιώνει μια επέκταση στο επίπεδο της πολιτισμικής εξέλιξης, ενώ περιλαμβάνει επίσης αναλύσεις σχετικές με ατομικά μοντέλα μάθησης (όπως για παράδειγμα, σχετικά με τη δυναμική του φανταστικού παιγνιδιού).

Κοινωνικές/ ανθρωπιστικές επιστήμες

Η χρήση της ΘΠ στις κοινωνικές επιστήμες έχει επίσης επεκταθεί σημαντικά, εφαρμοζόμενη συστηματικά σε μελέτες πολιτικών, κοινωνικών και ακόμα ψυχικών συμπεριφορών. Πέρα από την περιγραφή, την πρόβλεψη και την εξήγηση της συμπεριφοράς, η θεωρία παιγνίων έχει επίσης χρησιμοποιηθεί για την κατανόηση της ηθικής-κανονιστικής συμπεριφοράς. Στα οικονομικά όσο και στην αναλυτική φιλοσοφία, έχει εφαρμοστεί ως βασικό βοήθημα για την κατανόηση της έννοιας της «καλής» ή *κατάλληλης* συμπεριφοράς. Αξίζει να σημειώσουμε ότι ανάλογα παιγνιοθεωρητικά επιχειρήματα θεωρείται πως έχουν διατυπωθεί ήδη από την εποχή του Πλάτωνα.

Πολιτική Επιστήμη

Οι εφαρμογές της θεωρίας των παιγνίων στην πολιτική επιστήμη επικεντρώνονται στις αλληλ-επικαλυπτόμενες περιοχές της πολιτικής οικονομίας, καθώς άπτονται των ζητημάτων που αφορούν τις θεωρίες της δίκαιης κατανομής, της πολεμικής διαπραγμάτευσης, της «θετικής» πολιτικής, της δημόσιας-κοινωνικής επιλογής κα. Σε κάθε μία από αυτές τις περιοχές, οι ερευνητές έχουν συχνά αναπτύξει παιγνιοθεωρητικά

μοντέλα στα οποία οι παίκτες μπορεί να είναι από απλοί ψηφοφόροι ή πολιτικοί, μέχρι ολόκληρα κράτη, διακρατικές συμμαχίες ή άλλες ομάδες ειδικών ενδιαφερόντων-συμφερόντων. Στο ίδιο πλαίσιο, η θεωρία παιγνίων εκτιμάται πως μπορεί να βοηθήσει στην πρόβλεψη των αντιδράσεων του πλήθους έπειτα από την εφαρμογή ενός νέου κανόνα-νόμου. Ακόμα, έχει υποστηριχθεί ότι μέσω της θεωρίας παιγνίων μπορεί να εξηγηθεί η κατάσταση λειτουργικής σταθερότητας μιας οποιασδήποτε μορφής πολιτικής διακυβέρνησης (από τη μοναρχία και την ολιγαρχία μέχρι την καπιταλιστική ή κομμουνιστική δημοκρατία κι ακόμα την αναρχική/ αταξική κοινωνία).

Φιλοσοφία

Η θεωρία παιγνίων έχει πολλαπλές χρήσεις και στη φιλοσοφία. Απαντώντας σε δύο άρθρα του W.V.O. Quine (1960, 1967), ο Lewis (1969) χρησιμοποίησε τη θεωρία παιγνίων για να αναπτύξει μια φιλοσοφική θεώρηση των κοινωνικών συμβάσεων (συνηθειών/ πεποιθήσεων). Στο πλαίσιο αυτό, παρείχε την πρώτη ανάλυση της έννοιας της κοινής γνώσης και τη χρησιμοποίησε για να αναλύσει τον τρόπο που κάποιος παίζει σε παιχνίδια συντονισμού (coordination games). Επιπλέον, εστίασε για πρώτη φορά στη δυνατότητα κατανόησης του νοήματος και της σημασίας με όρους παιχνιδιών σηματοδότησης (signaling games). Η τελευταία αυτή προσέγγιση ακολουθήθηκε από πολλούς φιλοσόφους μετά τον Lewis [Skyrms (1996): Grim, Kokalis, και Alai-Tafti et al. (2004)]. Μετά την παιγνιοθεωρητική επεξεργασία του Lewis (1969) για τις ανθρώπινες συμβάσεις, οι Edna Ullmann-Merckalitz (1977) και Bicchieri (2006) έχουν αναπτύξει θεωρίες των κοινωνικών κανόνων/νορμών, ορίζοντας τις ως ισορροπίες Nash, οι οποίες προκύπτουν από τη μετατροπή ενός παιχνιδιού μικτών κινήτρων σε παιχνίδι συντονισμού.

Η θεωρία παιγνίων έχει, επίσης, προκαλέσει τους φιλοσόφους να σκεφτούν με όρους διαδραστικής επιστημολογίας: Τι σημαίνει για τα μέλη μιας κοινωνικής ομάδας να μοιράζονται κοινές πεποιθήσεις ή γνώσεις, και ποιες είναι οι συνέπειες αυτής της γνώσης στην έκβαση κοινωνικών διαδικασιών που προκύπτουν από αλληλεπιδράσεις μεταξύ δρώντων; Κάποιοι από τους φιλοσόφους που έχουν εργαστεί σε αυτό τον τομέα είναι οι: Bicchieri (1989, 1993), Skyrms (1990), και Stalnaker (1999). Φυσικά, μπορεί κανείς να αναρωτηθεί πώς αξιοποιούνται αυτές οι πληροφορίες; Οι οικονομολόγοι και οι καθηγητές διοίκησης επιχειρήσεων προτείνουν δύο κύριες χρήσεις: την περιγραφική (descriptive) και την καθοδηγητική (prescriptive). Ορισμένοι μελετητές βλέπουν τη Θεωρία Παιγνίων ως ένα περιγραφικό (μη-αξιολογικό) εργαλείο για την καλύτερη πρόβλεψη της συμπεριφοράς, ενώ άλλοι εκτιμούν πως μπορεί να προσφέρει δυνητικά μια κανονιστική πρόταση για το πώς οι άνθρωποι *θα όφειλαν να συμπεριφέρονται*.

Στον τομέα της ηθικής, κάποιοι συγγραφείς επιδίωξαν να ακολουθήσουν την κατεύθυνση του Thomas Hobbes, κατά την οποία η ηθικότητα εξάγεται από την ιδιοτέλεια. Δεδομένου ότι παιχνίδια όπως το δίλημμα του φυλακισμένου παρουσιάζουν μια φαινομενική σύγκρουση μεταξύ ηθικής και ιδιοτέλειας, η εξήγηση του γιατί η ιδιοτέλεια μπορεί να απαιτεί την συνεργασία αποτελεί σημαντικό στοιχείο προς την κατεύθυνση που έδειξε ο Hobbes. Αυτή η γενική στρατηγική είναι ένα συστατικό στοιχείο της θεώρησης περί κοινωνικού συμβολαίου στην πολιτική φιλοσοφία (για παράδειγμα, βλέπε Gauthier (1986) και Kanaka (1986)). Άλλοι συγγραφείς έχουν προσπαθήσει να χρησιμοποιήσουν την εξελικτική θεωρία παιγνίων, προκειμένου να εξηγήσουν την εμφάνιση της ανθρώπινης ηθικής συμπεριφοράς σε σχέση με αντίστοιχες συμπεριφορές των ζώων. Οι συγγραφείς προσφεύγουν σε διάφορα παιχνίδια, όπως το δίλημμα του φυλακισμένου, το κυνήγι ελαφιού, το παιχνίδι διαπραγμάτευσης Nash και παρέχουν μια εξήγηση για την εμφάνιση των αντιλήψεων και στάσεων για την ηθική (βλέπε, π.χ., Skyrms (1996, 2004) και Sober και Wilson (1999)).

Κριτική

Ο πρώτος βασικός στόχος της ΘΠ είναι η περιγραφή μοντέλων για το πώς συμπεριφέρονται οι ανθρωπinoι πληθυσμοί. Μερικοί μελετητές πιστεύουν ότι με την εύρεση της ισορροπίας των παιχνιδιών μπορούν να προβλέψουν το πώς θα συμπεριφέρονται πραγματικοί ανθρωπinoι πληθυσμοί όταν έρχονται αντιμέτωποι με καταστάσεις ανάλογες με το παιχνίδι που μελετάται. Η συγκεκριμένη άποψη της θεωρίας παιγνίων έχει αποτελέσει αντικείμενο άσκησης σοβαρής κριτικής. Πρώτον, επικρίσεις εστιάζουν στο γεγονός ότι οι υποθέσεις που γίνονται από τους παιγνιοθεωρητικούς συχνά παραβιάζονται στον πραγματικό κόσμο. Οι θεωρητικοί του παιχνιδιού υποθέτουν ότι οι παίκτες ενεργούν πάντα κατά τρόπο ορθολογικό, με στόχο την άμεση μεγιστοποίηση του προσωπικού τους ωφέλους (σύμφωνα με το μοντέλο του Homo Economicus). Όπως όμως αποδεικνύεται στην πράξη, η ανθρωπίνη συμπεριφορά συχνά αποκλίνει από αυτό το μοντέλο. Οι πιθανές εξηγήσεις αυτού του φαινομένου είναι πολλές: παραλογισμός/ ανορθολογικότητα, νέα μοντέλα συζήτησης ή ακόμα και διαφορετικά κίνητρα (όπως πχ. αυτά του -αμοιβαίου και μη-αλτρουισμού).

Επιπλέον, ορισμένες υποθέσεις που χρησιμοποιούνται σε τομείς της θεωρίας παιγνίων έχουν αμφισβητηθεί στο εσωτερικό του φιλοσοφικού στοχασμού. Για παράδειγμα, σύμφωνα με τον ψυχολογικό εγωισμό, η ορθολογικότητα ανάγεται στο προσωπικό συμφέρον, ισχυρισμός που παραμένει αντικείμενο διαμάχης μεταξύ των φιλοσόφων.

Παρ' όλ' αυτά, οι παιγνιοθεωρητικοί απαντούν σε ανάλογες επικρίσεις συγκρίνοντας τις υποθέσεις τους με αυτές που χρησιμοποιούνται στη φυσική και τα μαθηματικά. Έτσι, ενώ οι υποθέσεις τους δε στέκουν πάντα, μπορούν να αντιμετωπίζουν τη θεωρία παιγνίων ως ένα λογικό επιστημονικό *ιδανικό*, παρόμοιο με τα μοντέλα που χρησιμοποιούνται από τους φυσικούς και τους μαθηματικούς. Ωστόσο, διάφορα πειράματα έχουν δείξει ότι τα άτομα δεν παίζουν *στρατηγικές ισορροπίας*. Η συζήτηση σχετικά με τη σημασία αυτών των πειραμάτων είναι σε εξέλιξη. Εναλλακτικά, μερικοί συγγραφείς ισχυρίζονται ότι οι ισορροπίες Nash δεν παρέχουν προβλέψεις για ανθρωπινους πληθυσμούς, αλλά παρέχουν μια εξήγηση για το γιατί οι πληθυσμοί που παίζουν με βάση τη συγκεκριμένη στρατηγική ισορροπίας παραμένουν σε αυτή την κατάσταση. Βέβαια, το ερώτημα του πώς οι πληθυσμοί φθάνουν σε αυτά σημεία ισορροπίας παραμένει ανοικτό.

Τύποι Παιγνίων

Η αναλυτική μεθοδολογική προσέγγιση της Θεωρίας Παιγνίων θεμελιώνεται πάνω σε ορισμένες βασικές τυπολογικές διακρίσεις σε επιμέρους είδη παιγνιωδών συσχετισμών. Οι πιο συνηθισμένες από αυτές αναφέρονται σε παίγνια:

Συνεργατικά/ Μη-συνεργατικά παίγνια (Cooperative / Non-cooperative)

Ένα παιχνίδι είναι συνεργατικό, όταν οι παίκτες είναι σε θέση να σχηματίσουν δεσμευτικές υποχρεώσεις (binding commitments). Για παράδειγμα, το νομικό σύστημα (ιδωμένο σαν παιχνίδι) απαιτεί από τους «παίκτες» να τηρούν τις υποσχέσεις τους. Σε μη-συνεργατικά παιχνίδια αυτό δεν είναι δυνατό.

Συχνά, γίνεται η υπόθεση ότι η επικοινωνία μεταξύ των παικτών επιτρέπεται σε συνεργατικά παιχνίδια, αλλά όχι σε μη συνεργατικά. Ωστόσο, αυτή η κατάταξη στη βάση δυαδικών κριτηρίων έχει αμφισβητηθεί, ενώ μερικές φορές απορρίπτεται (Harsanyi 1974).

Από τα δύο είδη παιχνιδιών, τα μη-συνεργατικά είναι σε θέση να μοντελοποιήσουν καταστάσεις μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια, δίνοντας ακριβή αποτελέσματα. Τα συνεργατικά παιχνίδια εστιάζουν στη γενικότερη κατανόηση (της έννοιας) του παιχνιδιού. Έχουν γίνει σημαντικές προσπάθειες ώστε να συνδεθούν οι δύο προσεγγίσεις. Το λεγόμενο πρόγραμμα Nash - η ερευνητική ατζέντα σχετικά με τις λύσεις, αφενός, της αξιωματικής διαπραγμάτευσης και, αφετέρου, των εξισορροπιστικών αποτελεσμάτων των στρατηγικών διαδικασιών διαπραγμάτευσης - έχει ήδη αποδείξει ότι πολλές από τις συνεργατικές λύσεις μπορούν να εκφραστούν ως μη-συνεργατικές ισορροπίες. Αυτά τα υβριδικά παιχνίδια περιέχουν συνεργατικά και μη συνεργατικά στοιχεία. Για παράδειγμα, συνασπισμοί παικτών σχηματίζονται ως ένα συνεργατικό παιχνίδι, το οποίο τίθεται στο ευρύτερο πλαίσιο ενός ανταγωνιστικού παιχνιδιού.

Συμμετρικά/ Ασύμμετρα παίγνια (Symmetric / Asymmetric)

Ένα παιχνίδι είναι «συμμετρικό» όταν οι απολαβές/κέρδος από την εφαρμογή μιας συγκεκριμένης στρατηγικής εξαρτάται μόνο από τις άλλες στρατηγικές που χρησιμοποιούνται και καθόλου από εκείνον/-η που την εφαρμόζει. Με άλλα λόγια, αν οι ταυτότητες των παικτών μπορούν να αλλάξουν, χωρίς να αλλάξει η απολαβές των στρατηγικών, τότε ένα παιχνίδι καλείται συμμετρικό. Πολλά από τα παιχνίδια 2x2 που έχουν επανειλημμένα μελετηθεί είναι συμμετρικά. Οι τυποποιημένες αναπαραστάσεις του παιχνιδιού του κοτόπουλου (chicken game), του δίληματος του φυλακισμένου (the prisoner's dilemma), και του κυνηγιού ελαφιού (stag hunt game) είναι όλα συμμετρικά παίγνια.

Τα περισσότερο μελετημένα μη συμμετρικά παιχνίδια είναι εκείνα στα οποία δεν υπάρχουν πανομοιότυπα σύνολα στρατηγικών και για τους δύο παίκτες. Για παράδειγμα, το παιχνίδι του «τελεσίγραφου» (ultimatum game) και, ομοίως, το παιχνίδι του «δικτάτορα» (dictator game) έχουν διαφορετικές στρατηγικές για κάθε παίκτη. Ωστόσο, είναι δυνατόν ένα παιχνίδι να είναι μη συμμετρικό, ενώ διαθέτει πανομοιότυπες στρατηγικές και για τους δύο παίκτες. Για παράδειγμα, το παιχνίδι που απεικονίζεται στον πίνακα είναι μη συμμετρικό, παρά το γεγονός ότι διαθέτει όμοια σύνολα στρατηγικής/απολαβών και για τους δύο παίκτες.

	E	F	
E	1, 2	0, 0	
F	0, 0	1, 2	

An asymmetric game

Παίγνια Μηδενικού/ Μη-μηδενικού αθροίσματος (Zero-sum / Non-zero-sum)

Το παιχνίδι μηδενικού αθροίσματος είναι μια ειδική περίπτωση των παιχνιδιών σταθερού αθροίσματος, στα οποία οι επιλογές των παιχτών δεν μπορούν ούτε να αυξήσουν ούτε να μειώσουν τους διαθέσιμους πόρους. Σε ένα παιχνίδι μηδενικού αθροίσματος το συνολικό όφελος για όλους τους παίκτες στο παιχνίδι και για κάθε συνδυασμό στρατηγικών, “πάντα καταλήγει στο μηδέν” (πιο ανεπίσημα, ένας παίκτης ωφελείται μόνο σε ίσο βάρος των άλλων). Τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια συμβολικού πολέμου, όπως το Go και το σκάκι, καθώς επίσης και το πόκερ αποτελούν χαρακτηριστικά παράδειγμα παιχνιδιού μηδενικού αθροίσματος, επειδή κάποιος κερδίζει ακριβώς το ποσό που χάνουν οι αντίπαλοί του.

Πολλά από τα παιχνίδια που μελετήθηκαν από παιγνιοθεωρητικούς (συμπεριλαμβανομένου του διάσημου διλήμματος του φυλακισμένου) είναι μη-μηδενικού αθροίσματος, γιατί το αποτέλεσμα έχει καθαρά κέρδη μεγαλύτερα ή μικρότερα του μηδενός. Ανεπίσημα, σε μη-μηδενικού αθροίσματος παιχνίδια, το κέρδος ενός παίκτη δεν αντιστοιχεί αναγκαστικά στην απώλεια ενός άλλου.

Τα παιχνίδια σταθερού αθροίσματος αντιστοιχούν σε δραστηριότητες όπως η κλοπή ή τα τυχερά παιχνίδια, αλλά όχι στη τυπική οικονομική κατάσταση, στην οποία μπορεί να προκύψουν κέρδη μέσω του εμπορίου. Ακόμα, είναι δυνατόν οποιοδήποτε παιχνίδι να μετασχηματιστεί σε (πιθανώς μη συμμετρικό) παιχνίδι μηδενικού αθροίσματος, με την προσθήκη ενός εικονικού παίκτη (που συχνά αποκαλείται «το διοικητικό συμβούλιο»), του οποίου οι απώλειες αντισταθμίζουν τα καθαρά κέρδη των παικτών.

Ταυτόχρονα/ Διαδοχικά παίγνια (Simultaneous / Sequential)

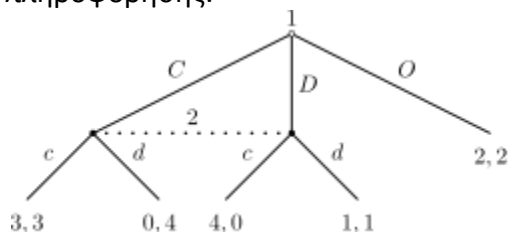
Ως ταυτόχρονα ορίζονται είτε τα παιχνίδια στα οποία οι παίκτες κινούνται ταυτόχρονα, είτε αυτά στα οποία οι παίκτες που κινούνται τελευταίοι δεν γνωρίζουν τις ενέργειες των παικτών που κινήθηκαν νωρίτερα (συνθήκη που τους καθιστά ουσιαστικά ταυτόχρονους). Τα διαδοχικά (ή δυναμικά) παιχνίδια είναι παιχνίδια όπου οι παίκτες που απαντούν τελευταίοι έχουν κάποια γνώση για τις κινήσεις των προηγούμενων παιχτών. Η γνώση αυτή δεν χρειάζεται να έχει τη μορφή τέλει πληροφόρησης σχετικά με κάθε κίνηση προηγούμενων παικτών· θα μπορούσε να είναι πολύ περιορισμένη και αποσπασματική γνώση. Για παράδειγμα, ένας παίκτης μπορεί να γνωρίζει ότι ένας προηγούμενος αντίπαλός του δεν εκτέλεσε μια συγκεκριμένη ενέργεια, τη στιγμή, όμως, που δε γνωρίζει ποιές από τις άλλες διαθέσιμες ενέργειες εκτέλεσε πραγματικά αυτός.

Η διαφορά μεταξύ ταυτόχρονων και διαδοχικών παιχνιδιών αποτυπώνεται στις διαφορετικές αναπαραστάσεις που συζητήθηκαν παραπάνω. Συχνά, η «κανονική» μορφή (normal form) χρησιμοποιείται για να αντιπροσωπεύσει τα ταυτόχρονα παιχνίδια, ενώ η «εκτεταμένη» μορφή (extensive form) χρησιμοποιείται για να αντιπροσωπεύσει τα διαδοχικά. Ο τρόπος μετασχηματισμού της εκτεταμένης στην κανονική μορφή δείχνει ότι τα πολλαπλά παιχνίδια εκτεταμένης μορφής αντιστοιχούν στην ίδια κανονική μορφή. Ως εκ τούτου, οι έννοιες της ισορροπίας, για ταυτόχρονα παιχνίδια, είναι ανεπαρκής για τη συλλογιστική σχετικά με διαδοχικά παιχνίδια. Εν συντομία, οι διαφορές μεταξύ διαδοχικών και ταυτόχρονων παιχνιδιών είναι ως εξής:

	Διαδοχικά	Ταυτόχρονα
Συνήθως δηλώνονται ως	Αποφατικά «Δέντρα»	«Μήτρες» Απολαβών
Πρότερη γνώση της κίνησης του αντίπαλου	Ναι	Όχι
Χρονικός άξονας	Ναι	Όχι
Επίσης γνωστά ως	Εκτεταμένης μορφής	Παιχνίδια Στρατηγικής

Τέλειας / Ατελούς πληροφορίας (Perfect/ Imperfect Information)

Ένα σημαντικό υποσύνολο των διαδοχικών παιχνιδιών αποτελείται από παιχνίδια τέλειας πληροφόρησης. Ένα παιχνίδι είναι τέλειας πληροφόρησης, αν όλοι οι παίκτες γνωρίζουν τις κινήσεις που έχουν ήδη πραγματοποιηθεί από όλους τους άλλους παίκτες. Έτσι, μόνο τα διαδοχικά παιχνίδια μπορεί να είναι παιχνίδια τέλειας πληροφόρησης, επειδή οι παίκτες στα ταυτόχρονα παιχνίδια δεν μπορούν να γνωρίζουν τις ενέργειες των άλλων παικτών. Ωστόσο, τα περισσότερα παιχνίδια που μελετά η θεωρία παιγνίων είναι παιχνίδια ατελούς πληροφόρησης.



Ένα παιχνίδι ατελούς πληροφόρησης: η διακεκομμένη γραμμή αντιπροσωπεύει την άγνοια από την πλευρά του παίκτη 2 και επίσημα ονομάζεται «σύνολο πληροφοριών».

Παίγνια Ολικής/ Μερικής Γνώσης (Complete/Incomplete Knowledge)

Η Τέλεια (perfect) πληροφόρηση συχνά συγχέεται με την Πλήρη (complete) πληροφόρηση, η οποία είναι μια παρόμοια ιδέα. Η Πλήρης πληροφόρηση απαιτεί ότι κάθε παίκτης ξέρει τις στρατηγικές και τις αποδόσεις που βρίσκονται στη διάθεση των άλλων παικτών, αλλά όχι κατ'ανάγκη τις δράσεις που έχουν αναληφθεί. Ωστόσο, τα παιχνίδια ελλιπούς πληροφόρησης μπορεί να αναχθούν στα παιχνίδια ατελούς πληροφόρησης, με την εισαγωγή «κινήσεων από τη φύση» ("moves by nature") (Leyton-Brown & Shoham 2008, σ. 60).

Συνδυαστικά παίγνια (Combinatorial games)

Συνδυαστικά ονομάζονται τα παιχνίδια στα οποία υπάρχει δυσκολία εύρεσης της βέλτιστης στρατηγικής, η οποία προέρχεται από την πολλαπλότητα των δυνατών κινήσεων. Τα κλασικότερα παραδείγματα περιλαμβάνουν το σκάκι και το Γκο. Ισχυρά συνδυαστικό χαρακτήρα μπορεί επίσης να φέρουν παιχνίδια που περιλαμβάνουν ατελείς ή ελλιπείς πληροφορίες, όπως, για παράδειγμα, το τάβλι. Δεν υπάρχει μια ενιαία θεωρία για την αντιμετώπιση των συνδυαστικών στοιχείων στα παιχνίδια. Υπάρχουν, ωστόσο, μαθηματικά εργαλεία που μπορούν να επιλύσουν συγκεκριμένα προβλήματα και να απαντήσουν σε γενικές ερωτήσεις.

Η συνδυαστική θεωρία παιγνίων, μέσα από μελέτες πάνω σε παιχνίδια τέλειας πληροφόρησης, έχει αναπτύξει νέες παραστάσεις, όπως π.χ. οι σουρεαλιστικοί αριθμοί, καθώς επίσης και νέες συνδυαστικές, αλγεβρικές και κάποιες «μη-δομικές» μεθόδους απόδειξης για την επίλυση ορισμένων σύνθετων προβλημάτων, συμπεριλαμβανομένων των «επαναλαμβανόμενων» παιχνιδιών ("loopy" games), τα οποία μπορεί να οδηγήσουν σε απείρως μακρές ακολουθίες κινήσεων. Αυτές οι μέθοδοι απευθύνονται σε παιχνίδια με υψηλότερη συνδυαστική πολυπλοκότητα από εκείνα που συνήθως αξιοποιούνται στην παραδοσιακή θεωρία των παιγνίων. Η σύγχρονη θεωρία παιγνίων, αντλώντας από τη θεωρία της πολυπλοκότητας, έχει αναπτύξει ένα συναφές αντικείμενο, το οποίο εστιάζει στην πολυπλοκότητα του παιχνιδιού, ασχολείται δηλαδή με την εκτίμηση της υπολογιστικής δυσκολίας εύρεσης βέλτιστων στρατηγικών.

Η έρευνα στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης έχει ασχοληθεί με παιχνίδια τέλειας και ατελούς (ή ελλιπούς) πληροφόρησης φέροντα ιδιαίτερα πολύπλοκες συνδυαστικές δομές, για τις οποίες δεν έχουν βρεθεί αποδείξιμες βέλτιστες στρατηγικές. Οι πρακτικές λύσεις σε αυτά τα προβλήματα περιλαμβάνουν υπολογιστική «ευρετική» (heuristics), όπως η χρήση τεχνητών νευρωνικών δικτύων που «εκπαιδεύονται» από ενισχυτική μάθηση, η οποία κάνει τα παιχνίδια πιο προσιτά σε πράξεις υπολογιστών.

Παίγνια Άπειρου Μήκους (Infinitely long games)

Τα παιχνίδια, όπως έχουν μελετηθεί από οικονομολόγους και παίκτες παιχνιδιών «πραγματικού κόσμου» (real-world game players), γενικά διεκπεραιώνονται έπειτα από ένα πεπερασμένο πλήθος κινήσεων. Ωστόσο, τα «καθαρά» μαθηματικά δεν είναι τόσο περιορισμένα, ώστε οι θεωρητικοί συνόλων συγκεκριμένα μελετούν παιχνίδια που διαρκούν για απείρως πολλές κινήσεις, με τους νικητές (ή τις σχετικές αποδόσεις) να μη μπορούν να γίνουν γνωστοί, παρά μόνο αφότου έχουν ολοκληρωθεί όλες αυτές οι κινήσεις!

Σε αυτή την περίπτωση, η εστίαση της προσοχής συνήθως δεν δίνεται τόσο στον καλύτερο τρόπο για να παίξει κανείς ένα τέτοιο παιχνίδι, αλλά στο αν ένας παίκτης διαθέτει μια δυνητικά νικηφόρα στρατηγική. Μπορεί να αποδειχθεί, με τη χρήση του «αξιώματος της επιλογής», ότι υπάρχουν παιχνίδια - ακόμη και «απλά» παιχνίδια τέλειας πληροφόρησης και μηδενικού αθροίσματος - στα οποία κανένας παίκτης δεν έχει μια στρατηγική νίκης. Η ύπαρξη τέτοιων στρατηγικών, για έξυπνα σχεδιασμένα παιχνίδια, έχει σημαντικές συνέπειες στην *περιγραφική θεωρία συνόλων*.

Διακριτά / Συνεχή παίγνια (Discrete / continuous)

Μεγάλο μέρος της θεωρίας παιγνίων ασχολείται με πεπερασμένα, διακριτά παιχνίδια, τα οποία έχουν ένα πεπερασμένο αριθμό παικτών, κινήσεων, εκδηλώσεων, αποτελεσμάτων κλπ. Ωστόσο, πολλές από αυτές τις έννοιες μπορούν να επεκταθούν. Τα Συνεχή παιχνίδια επιτρέπουν στους παίκτες να επιλέξουν μια στρατηγική μέσα από ένα συνεχές σύνολο στρατηγικών. Για παράδειγμα, ο ανταγωνισμός Cournot συνήθως μοντελοποιείται με τις στρατηγικές των παικτών να μπορούν να περιλαμβάνουν οποιοσδήποτε μη-αρνητικές ποσότητες, συμπεριλαμβανομένων των κλασματικών ποσοτήτων.

Διαφορικά παίγνια (Differential games)

Τα Διαφορικά παιχνίδια, όπως το παιχνίδι «συνεχούς καταδίωξης και φοροδιαφυγής» (continuous pursuit and evasion game), είναι συνεχή παιχνίδια όπου η εξέλιξη των μεταβλητών καταστάσεων των παικτών διέπεται από διαφορικές εξισώσεις. Το πρόβλημα της εύρεσης μιας βέλτιστης στρατηγικής σε ένα διαφορικό παιχνίδι είναι στενά συνδεδεμένο με τη θεωρία βέλτιστου ελέγχου (optimal control theory). Ειδικότερα, υπάρχουν δύο τύποι στρατηγικών: οι στρατηγικές ανοιχτού-βρόχου (open-loop) που βρέθηκαν χρησιμοποιώντας τη μέγιστη αρχή του Pontryagin, και οι στρατηγικές κλειστού βρόχου (closed-loop), που βρέθηκαν χρησιμοποιώντας τη μέθοδο Δυναμικός Προγραμματισμός του Bellman.

Μια ιδιαίτερη περίπτωση διαφορικών παιχνιδιών είναι τα παιχνίδια με τυχαίο χρονικό ορίζοντα. Σε τέτοια παιχνίδια, ο τερματικός χρόνος είναι μια τυχαία μεταβλητή σε μια δεδομένη συνάρτηση κατανομής πιθανότητας. Ως εκ τούτου, οι παίκτες μεγιστοποιούν τη *μαθηματική προσδοκία* της συνάρτησης κόστους. Έχει αποδειχθεί ότι το τροποποιημένο πρόβλημα της βελτιστοποίησης μπορεί να αναδιατυπωθεί ως απλοποιημένο διαφορικό παιχνίδι που εκτυλίσσεται σε ένα δυνητικά άπειρο χρονικό διάστημα.

Παίγνια πολλών παικτών και πληθυσμών (Many-player and Population games)

Τα παιχνίδια που παίζονται από έναν αυθαίρετο, αλλά πεπερασμένο αριθμό παικτών, συχνά ονομάζονται παιχνίδια *n*-προσώπων (Luce & Raiffa 1957). Η εξελικτική θεωρία παιγνίων ασχολείται με παιχνίδια που σχετίζονται με έναν πληθυσμό από φορείς λήψης αποφάσεων, όπου η συχνότητα με την οποία λαμβάνεται μια συγκεκριμένη απόφαση μπορεί να αλλάζει με την πάροδο του χρόνου, σε απόκριση προς τις αποφάσεις που λαμβάνονται από όλα τα άτομα του πληθυσμού. Στη βιολογία, αυτό έχει ως στόχο να διαμορφώσει ένα μοντέλο για τη (βιολογική) εξέλιξη, όπου οι γενετικά προγραμματισμένοι οργανισμοί περνούν μερικές από τις στρατηγικές τους στους απογόνους τους. Στα οικονομικά, η ίδια θεωρία έχει ως στόχο να συλλάβει τις αλλαγές του πληθυσμού, καθώς οι άνθρωποι παίζουν το παιχνίδι πολλές φορές κατά τη διάρκεια της ζωής τους, συχνά αλλάζοντας (με συνειδητό/ λογικό και μη τρόπο) στρατηγικές (Webb 2007).

Στοχαστικά Παιγνία (Stochastic)

Μεμονωμένα προβλήματα ατομικών αποφάσεων με στοχαστικά αποτελέσματα θεωρούνται μερικές φορές ως παιχνίδια «ενός παίκτη» ("one-player games"). Από ορισμένους συγγραφείς, οι καταστάσεις αυτές δεν θεωρούνται παιγνιοθεωρητικές. Μπορούν ωστόσο να μοντελοποιηθούν χρησιμοποιώντας παρόμοια εργαλεία στα πλαίσια των σχετικών κλάδων της θεωρίας αποφάσεων, της επιχειρησιακής έρευνας, καθώς και στους τομείς της τεχνητής νοημοσύνης. Παρά το γεγονός ότι αυτά τα πεδία μπορεί να έχουν διαφορετικά κίνητρα, τα μαθηματικά που εμπλέκονται είναι ουσιαστικά τα ίδια.

Στοχαστικά αποτελέσματα μπορούν επίσης να εκφραστούν με όρους της θεωρίας παιγνίων, με την προσθήκη ενός τυχαία ενεργούντος παίκτη που κάνει «ευκαιριακές κινήσεις» ("moves by nature") (Osborne & Rubinstein 1994). Αυτός ο παίκτης συνήθως δεν θεωρείται ως τρίτος σε ένα παιχνίδι δύο παικτών, αλλά παρέχει απλώς τον «εξωτερικό» ρόλο μιας «ζαριάς», όπου απαιτείται από το παιχνίδι.

Για ορισμένα προβλήματα, διαφορετικές προσεγγίσεις πάνω σε μοντέλα στοχαστικών αποτελεσμάτων μπορεί να οδηγήσουν σε διαφορετικές λύσεις. Για παράδειγμα, υπάρχει μια διαφορά στην προσέγγιση που λαμβάνει υπόψη τη χειρότερη περίπτωση μέσα από ένα σύνολο αντικρουόμενων κινήσεων (minimax solution) και στη συλλογιστική που στηρίζεται στην προσδοκία σχετικά με τα αποτελέσματα των κινήσεων όπως αυτά προσδιορίζονται από μια σταθερή κατανομή πιθανότητας (MDPs solution). Η προσέγγιση minimax μπορεί να είναι πλεονεκτική εκεί όπου τα στοχαστικά μοντέλα της αβεβαιότητας δεν είναι διαθέσιμα, αλλά μπορεί επίσης να υπερεκτιμά γεγονότα εξαιρετικά απίθανα και δαπανηρά, στηρίζοντας δραματικά τη στρατηγική σε τέτοια σενάρια, ως εάν ένας αντίπαλος να μπορεί να αναγκάσει ένα τέτοιο γεγονός να συμβεί. [41] (σχετική με αυτό είναι η θεωρία του «Μαύρου Κύκνου», η οποία σχετίζεται μεταξύ άλλων με την πρόβλεψη και τον περιορισμό των απωλειών στην επενδυτική τραπεζική.

Γενικά μοντέλα που περιλαμβάνουν όλα τα στοιχεία των στοχαστικών αποτελεσμάτων (τους αντιπάλους και την παρατηρησιμότητα των κινήσεών τους) έχουν επίσης μελετηθεί. Ο «χρυσός κανόνας» θεωρείται ότι είναι ένα μερικώς παρατηρήσιμο στοχαστικό παιχνίδι (POSG), αλλά λίγα είναι τα πραγματικά προβλήματα που καθίστανται υπολογιστικά εφικτή μέσα από αυτή την αναπαράσταση.

Υπερπαιγνία (Hyper-games)

Τα υπερπαιγνία αποτελούν μια απολύτως ιδιάζουσα περίπτωση παιγνίων, όπου, πέρα από την πολυπλοκότητα του κανονιστικού συστήματος (η οποία φτάνει δυνητικά να απειρίζεται την αβεβαιότητα της έκβασης), *κάθε παίκτης είναι δυνατό να έχει διαφορετική αντίληψη για τους όρους - κανόνες διεξαγωγής του*. Όπως το περιγράφουν οι αδελφοί Gribbin, αναφερόμενοι στη διακρατική πολιτική:

«[...] Η κατάσταση είναι περίπλοκη γιατί ίσως υπάρχει μια διαφορά ανάμεσα στις επιθυμίες ενός έθνους (ατόμου, ομάδας...) και σε αυτό που το αντίθετο έθνος αντιλαμβάνεται σαν επιθυμίες. Πρόκειται για την περίπτωση του Υπερπαιγνίου, όπου για τον κάθε παίκτη έχουμε διαφορά στην αντίληψη για τους όρους διεξαγωγής του.[...] Αλλά αν ο καθένας υποψιάζεται τον άλλο για κακή πρόθεση, τότε ο φόβος, μήπως παρασυρθεί σε μια κατάσταση κατώτερη, συντηρεί τον πολεμικό ανταγωνισμό [...]. Έτσι, η τωρινή επικίνδυνη κατάσταση στον κόσμο μπορεί να μην είναι αποτέλεσμα επιθετικής σκοπιμότητας, ούτε ανοησίας, από τη μεριά των ηγετών μας, αλλά μια "παρεξήγηση" που τώρα μπορεί να εξηγηθεί με επιστημονικό τρόπο».

Μετα-παίγνια (Metagames)

Μεταπαίγνια ονομάζονται συνήθως τα παιχνίδια η επιτέλεση των οποίων αφορά στη διαμόρφωση των κανόνων ενός άλλου παιχνιδιού (που καλείται *παιγνίδι-στόχος* ή *παιγνίδι-αντικείμενο*). Επίσης, ως μεταπαίγνιο μπορεί να θεωρηθεί οποιαδήποτε στρατηγική, δράση ή μέθοδος χρησιμοποιείται σε ένα παιχνίδι που υπερβαίνει ένα προκαθορισμένο σύνολο κανόνων, επηρεάζεται από εξωτερικούς παράγοντες ή πηγαίνει πέρα από τα υποτιθέμενα όρια του περιβάλλοντός του. Ένας άλλος ορισμός του μεταπαιγνίου αναφέρεται στο *παιγνιακό σύμπαν έξω από το ίδιο το παιχνίδι*. Με απλά λόγια, είναι η *εκτός-παιγνιδιού χρήση πληροφοριών για τη διαμόρφωση των εντός-παιγνιδιού αποφάσεων*.

Γενικά, ο όρος μεταπαίγνιο αποτελεί μια μαθηματική περιγραφή για ένα σύνολο αλληλεπιδράσεων που διαμορφώνουν, ελέγχουν ή διέπουν ένα υποσύνολο αλληλεπιδράσεων. Τα μεταπαίγνια επιδιώκουν να μεγιστοποιήσουν την αξία χρήσης του συνόλου των κανόνων που αναπτύσσουν, γι' αυτό και η θεωρία των μεταπαιγνίων είναι σχετική με τη θεωρία του *σχεδιασμού μηχανισμών*. Εναλλακτικά, πρόκειται για μια συνθήκη «ετεροαναφοράς» ενός παιγνίου, ως αποτέλεσμα της αδυναμίας «αυτοαναφοράς» του.

Ο όρος «ανάλυση μεταπαιγνίων» (metagame analysis) χρησιμοποιείται επίσης για να αναφερθεί σε μια πρακτική προσέγγιση που αναπτύχθηκε από τον Nigel Howard (1971), σύμφωνα με την οποία μια κατάσταση σχηματίζεται ως στρατηγικό παιχνίδι στο οποίο οι ενδιαφερόμενοι φορείς προσπαθούν να επιτύχουν τους στόχους τους μέσω των επιλογών που έχουν στη διάθεσή τους. Μεταγενέστερες εξελίξεις έχουν οδηγήσει στη διατύπωση της «ανάλυσης αντιπαραθέσεων» (confrontation analysis).

Το δίλημμα του φυλακισμένου

Από διάφορες έρευνες πάνω στο πρόβλημα των ΕΣΣ οι εξελικτικοί βιολόγοι Ρ. Τρίβερς, Ρ. Άξελροντ και Ο. Χάμιλτον κατέληξαν στο εξής συμπέρασμα:

«Η ανταπόδοση των ίσων επιτυγχάνει θριαμβευτικά ιδιαίτερα όταν εκλεπτύνεται τόσο που θα φτάσει στο να ‘συγχωρεθεί’ μια εχθρική πράξη (...) πριν καταφύγει στην αντιγραφή των μεθόδων του άλλου. [...] Αυτό έχει σοβαρές συνέπειες στην καθημερινή ζωή και στις μεγάλες πολιτικές δυνάμεις.[...] Έχουμε διαμορφώσει ιδέες για την ηθική, τη φιλία και την ευγνωμοσύνη, που τις κατανοούμε καλύτερα σαν μηχανισμούς που εξελίχθηκαν για να ελέγξουν τον αμοιβαίο αλτρουισμό με τον πιο επωφελή για τον άνθρωπο τρόπο». Οι πολιτικοί είναι και αυτοί άνθρωποι και ισχύουν και για αυτούς οι ίδιοι κανόνες. [...] Η τυραννία δεν είναι εξελικτικά σταθερή στρατηγική για το ανθρώπινο είδος: ο αμοιβαίος αλτρουισμός είναι. Και εκεί βρίσκονται οι καλύτερες ελπίδες μας».

Οι έρευνες αυτές επρόκειτο στην ουσία για μια σειρά πειραμάτων πάνω στη δομή και τους μηχανισμούς εξέλιξης ενός παιγνίου γνωστού ως “δίλημμα του φυλακισμένου”, το οποίο έχει αναδειχθεί σε προνομιακό πεδίο έρευνας στο πλαίσιο της Θεωρίας Παιγνίων. Το πρόβλημα φέρει τον εν λόγω τίτλο καθώς η ιδέα του βασίζεται στο (επίκαιρο) δίλημμα που αντιμετωπίζουν συχνά οι κρατούμενοι, όταν καλούνται να καταδώσουν κάποιον συνεργό²⁶.

Συνοπτικά, στην απλούστερη-τυπική του εκδοχή, το παιχνίδι παίζεται ως εξής: Υπάρχουν δύο βασικοί παίκτες, οι οποίοι αρχικά δε μπορούν να θεωρηθούν ούτε συμπαίκτες, ούτε αντίπαλοι. Ακόμα, υπάρχει μια «εξωτερική» αρχή, που παίζει το ρόλο ενός «τραπεζίτη», ο οποίος επιδικάζει και πληρώνει τα κέρδη στους δύο παίκτες. Κάθε παίκτης έχει στα χέρια του δυο χαρτιά: το ένα τιτλοφορείται ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΙ και το άλλο ΛΙΠΟΤΑΚΤΩ. Ο κάθε παίκτης, προκειμένου να παίξει, επιλέγει ένα από τα δυο χαρτιά και το τοποθετεί πάνω στο τραπέζι κλειστό, ταυτόχρονα με τον άλλο (ώστε να μην υπάρξει κάποιου είδους επιρροή). Υπάρχουν, επομένως τέσσερις πιθανές εκβάσεις, (2Χ2) σε κάθε μια από τις οποίες αντιστοιχεί ένα κέρδος ή ένα κόστος για τον κάθε παίκτη. Η περίπτωση να παίξουν και οι δυο ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΙ λέγεται “Βραβείο αμοιβαίας συνεργασίας”. Αν παίξουν και οι δυο ΛΙΠΟΤΑΚΤΩ έχουμε την “Ποινή αμοιβαίας λιποταξίας”. Αν τα χαρτιά δεν είναι κοινά, έχουμε την περίπτωση του ΠΕΙΡΑΣΜΟΥ: αυτός που παίζει ΛΙΠΟΤΑΚΤΩ αμείβεται πλουσιοπάροχα, ενώ αυτός που παίζει ΣΥΝΕΡΓΑΖΟΜΑΙ πληρώνει: είναι το “κορόιδο”. Πρέπει να τονιστεί ότι, για να είναι γνήσιο το δίλημμα, μαθηματικοί λόγοι επιβάλλουν (για να έχει ισχύ η περίπτωση του «πειρασμού»), είναι σημαντικό η αμοιβή του λιποτάκτη να είναι μεγαλύτερη από αυτή του βραβείου της αμοιβαίας συνεργασίας. Επιπλέον, για τους ίδιους λόγους, ο μέσος όρος των απολαβών του “Πειρασμού” και του “Κορόιδου” δεν πρέπει να υπερβαίνει το «Βραβείο».

	Συνεργάζομαι	Ανταγωνίζομαι
Συνεργάζομαι	-1, -1	-10, 0
Ανταγωνίζομαι	0, -10	-5, -5

²⁶ Αξίζει να επισημανθεί το γεγονός ότι ο (νοητικός) χώρος διεξαγωγής εν λόγω διλήμματος είναι το «κατώφλι» μιας φυλακής, μιας «ετεροτοπίας» (κατά τη φουκωική ορολογία) κατ’ εξοχήν σύμβολο ενός χώρου εγκλεισμού, ενός στοιχείου «προς’ αποφυγήν», το οποίο απαιτεί η πλοκή του παιγνίου, προκειμένου να νοηματοδοτήσει και να κινητοποιήσει τη διλημματική του επιτελεστικότητα, που αποτελεί βασική προϋπόθεση για την έναρξη της διεξαγωγής του.

Ο γνωστός εξελικτικός βιολόγος – ηθολόγος Richard Dawkins, στην “τριακονταετή επετειακή” έκδοση του “Εγωιστικού Γονιδίου”, περιλαμβάνει δυο επιπλέον κεφάλαια, ένα εκ των οποίων αφιερώνεται ακριβώς στην ανάλυση και εξήγηση των ερευνών των Τρίβερς, Άξελροντ και Χάμιλτον, πάνω στη θεωρία παιγνίων και τις ΕΣΣ, με έμφαση στο δίλημμα του φυλακισμένου. Όπως παρατηρεί:

«Στην απλή εκδοχή του διλήμματος του φυλακισμένου, δεν υπάρχει τρόπος διασφάλισης της εμπιστοσύνης. Με εξαίρεση την περίπτωση όπου ένας τουλάχιστον παίκτης είναι πραγματικά καλοκάγαθο κορίδιο, υπερβολικά καλό για τον κόσμο μας, το παιχνίδι είναι καταδικασμένο να λήξει με αμοιβαία λιποταξία, με το παράδοξα κακό αποτέλεσμα της και για τους δυο παίκτες. Υπάρχει όμως και μια δεύτερη εκδοχή του παιχνιδιού. Ονομάζεται “διαρκές”, ή “επαναλαμβανόμενο”, δίλημμα του φυλακισμένου. Το επαναλαμβανόμενο παιχνίδι είναι πιο πολύπλοκο και η πολυπλοκότητά του κρύβει ελπίδα.» [...] «Το επαναλαμβανόμενο παιχνίδι είναι απλώς το κανονικό παιχνίδι που όμως επαναλαμβάνεται απροσδιόριστο αριθμό φορών με τους ίδιους παίκτες. [...] Οι αλληπάλληλοι γύροι του παιχνιδιού μας δίνουν τη δυνατότητα να οικοδομήσουμε εμπιστοσύνη ή καχυποψία, να αντεπιτεθούμε ή να συγκρατηθούμε, να συγχωρέσουμε ή να εκδικηθούμε. Σε ένα απροσδιόριστο μακρύ παιχνίδι, το σημαντικό είναι ότι υπάρχει η δυνατότητα να βγούμε και οι δυο κερδισμένοι εις βάρος του τραπέζιτη, παρά ο ένας εις βάρος του άλλου. [...] Οι παίκτες πρέπει να γνωρίζουν (ή να “γνωρίζουν”) ότι το τρέχον παιχνί-δι δεν είναι το τελευταίο τους. [...] Από θεωρητική άποψη, δεν έχει σημασία πόσο διαρκεί το παιχνίδι· το σημαντικό είναι κάθε παίκτης να μη γνωρίζει τότε πρόκειται να λήξει.»

Παρ’ όλα αυτά, λίγο παρακάτω παραδέχεται ότι:

«Η μαθηματική διάκριση μεταξύ του “απλού διλήμματος του φυλακισμένου” και του “επαναλαμβανόμενου διλήμματος του φυλακισμένου” είναι υπερβολικά απλή. Μπορούμε να αναμένουμε ότι κάθε παίκτης θα συμπερι-φέρεται σαν να είχε στη διάθεσή του μια διαρκώς ανανεούμενη εκτίμηση του χρόνου που απομένει ως τη λήξη του παιχνιδιού. Όσο περισσότερος χρόνος απομένει βάσει της εκτίμησής του τόσο περισσότερο θα παίζει σύμφωνα με τις προβλέψεις ενός μαθηματικού για το γνήσιο επαναλαμ-βανόμενο παιχνίδι: με άλλα λόγια, θα είναι περισσότερο καλοπροαίρετος, συγχωρητικός και λιγότερο ζηλόφθονος. Όσο λιγότερος χρόνος εκτιμά ότι υπολείπεται στο παιχνίδι τόσο περισσότερο θα τείνει να παίζει σύμφωνα με τις προβλέψεις του μαθηματικού για το “μια κι έξω” παιχνίδι: τόσο πιο κακοπροαίρετος και λιγότερο συγχωρητικός θα είναι.»

Κατόπιν αυτών, ο ίδιος φτάνει στο σημείο να υποστηρίζει πως:

«Όσο περισσότερο το σκέφτεσαι, τόσο συνειδητοποιείς ότι η ζωή, όχι μόνο των ζώων αλλά και των φυτών, είναι γεμάτη από παιχνίδια επαναλαμβανόμενου διλήμματος του φυλακισμένου.»

Η ουσία όμως όλων αυτών αφορά στην πιθανότητα διάδοσης μιας γνώσης όπως αυτή, μέσω της οποίας θα μπορούσε, μέσω μνήμης και μάθησης, να εδραιωθεί ή έστω να μεγιστοποιηθεί μια τακτική “αμοιβαίου αλτρουισμού” (που να έρχεται δηλαδή σε κάποια σχετική “συμφωνία” με την ιδεαλιστική τελεολογία της ρομαντικής ηθικής που δέχεται έναν ορισμό του ανθρώπου όπως θα έπρεπε να είναι).

«Στον άνθρωπο έχει αναπτυχθεί ισχυρή μνήμη και ικανότητα αναγνώρισης ατόμων. Θα μπορούσαμε λοιπόν να αναμένουμε ότι ο αμοιβαίος αλτρουισμός έχει παίξει σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του ανθρώπου.»

Τίποτα, λοιπόν, δε φαίνεται να αποκλείει, τουλάχιστον με βάση τις πιθανότητες, ότι θα μπορούσε να παίξει και έναν ακόμη σημαντικότερο. Είδαμε πώς στο δίλημμα του φυλακισμένου αφήνονται κάποιες (μαθηματικές) ελπίδες σχετικά με μια πιθανή αλτρουιστική, “θετική” κατεύθυνση της ανθρώπινης συμπεριφοράς. Όπως συμπληρώνει ο Dawkins:

«Το δίλημμα του φυλακισμένου είναι παιχνίδι μη μηδενικού αθροίσματος. Υπάρχει ένας τραπεζίτης που μοιράζει χρήματα, και οι δυο παίκτες έχουν τη δυνατότητα να ενώσουν τα χέρια και να διανύσουν γελώντας τη διαδρομή προς την τράπεζα».

Για να συμβαίνει, όμως, αυτό, είναι αναγκαία μια καταστατική απροσδιοριστία σε ότι αφορά την επαναληψιμότητα του παιχνιδιού. Η απουσία ενός χρονικού ορίου τέλεσης του παιχνιδιού (ή απλώς αίσθηση μιας τέτοιας “απουσίας”), είναι καίριας σημασίας. Όπως αναφέρει ο *Robert Axelrod*: «Η “σκιά του μέλλοντος” οφείλει να είναι μεγάλη».

Το παραπάνω «συμπέρασμα» θα μπορούσε ίσως να ταιριάζει και με την “αρχή της επανάληψης”, που εξέφρασε ο Ζακ Ντερντά έπειτα από την ιδέα της “πρωταρχικής καθυστέρησης”. Για τον Ντερντά, λοιπόν, “εν αρχή ην η επανάληψη”. Όπως, όμως, αποδεικνύεται στο τέλος, σε εκείνη την ατέρμονη παρτίδα του με το “Μεγάλο Δάσκαλο” (ή με τη διαλεκτική του Χέγγελ) η επανάληψη είναι και στο τέλος (“εν τέλει είναι πάλι η επανάληψη”). Μήπως, λοιπόν, σε αυτή την ατέλειωτη παρτίδα του Ντερντά με τον αντίπαλο «εαυτό» του, θα ήταν προτιμότερο να λέγεται πως ο “τύραννος λόγος” παίζει ακριβώς αυτό το ρόλο του “τραπεζίτη”; Μήπως όντως πρόκειται για εκείνο το είδος *αμέτοχου παίκτη*, του ουδέτερου και απρόσβλητου παρατηρητή, ο οποίος επηρεάζει μεν το παιχνίδι παρέχοντας κέρδη, χωρίς όμως ο ίδιος να υφίσταται κάποιο κόστος (ή αντίστροφα); Μήπως θα μπορούσε ο αμοιβαίος αλτρουισμός να θεμελιωθεί ακριβώς πάνω στα λογικά κενά και τα εννοιολογικά ολισθήματα, συμβάλλοντας στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης μέσα από την αποδοχή του αναπόφευκτου μιας “παρεξήγησης”; Αν όμως δεχτούμε την «ατελικότητα», οφείλουμε να διερωτηθούμε κατά πόσον οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα μπορεί να είναι τελεσίδικες;

Όπως και να έχει, ύστερα από σύντομη αυτή αναφορά στο δίλημμα του φυλακισμένου σε συνδυασμό με τις ΕΣΣ, βλέπουμε πως η επανάληψη, πέρα από την *οντολογική* πρωτοκαθεδρία, αξιώνει και μια εξέχουσα θέση σχετικά με το *Δέον*. Για να έχει πιθανότητες να επιβιώσει και να διαδοθεί ο αμοιβαίος αλτρουισμός ως η κατά το μάλλον ηθικά επιθυμητή ΕΣΣ, *πρέπει να υπάρχει άγνοια του τελικού χρονικού ορίου* - μια δυνητικά άπειρη επαναληψιμότητα. Ωστόσο, γεγονός είναι ότι κάτι τέτοιο δυστυχώς δε φαίνεται να ισχύει στην περίπτωση της τρέχουσας (Ιούλιος 2015) διαπραγμάτευσης μεταξύ της Ελλάδας και των Διεθνών πιστωτών της. Επίσης, δεν είναι σαφές το τι ακριβώς συμβαίνει όταν ο «τραπεζίτης» δεν συνιστά μια ανεξάρτητη «εξωτερική» αρχή, αλλά, όπως συμβαίνει στην περίπτωση της τρέχουσας παγκόσμιας αγοράς, εμπλέκεται καθαρά στο «παιχνίδι» και μάλιστα με αξιώσεις κατίσχυσης έναντι οποιουδήποτε «άλλου παίκτη».

Οι Μηχανές του Von Neumann

Πέρα από την εδραίωση της θεωρίας παιγνίων, ο John Von Neumann είναι γνωστός για την επινόηση ορισμένων ιδιότυπων μαθηματικών «μηχανών», οι οποίες επεκράτησε να φέρουν το όνομά του. Οι «μηχανές Von Neumann» συνιστούν μια μοναδική κατηγορία συνόλων που φέρουν το καθοριστικό χαρακτηριστικό ότι *μπορούν να (ανα-)παράγουν ακριβή αντίγραφα του εαυτού τους*. Πρόκειται για μια ιδιότητα-ικανότητα που δεν υπάρχει σε καμιά άλλη δομή.

Είναι προφανές πως το κατ' εξοχήν παράδειγμα μια τέτοιας «μηχανής von Neumann» στον «φυσικό» κόσμο αποτελεί η λειτουργία των γονιδίων, η οποία συνιστά η βάση της εξέλιξης της ζωής στον πλανήτη γη. Επιχειρώντας μια ίσως παρακινδυνευμένη αντιστοιχία, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η λειτουργία των μηχανών von Neumann προσιδιάζει στη διεξαγωγή ενός είδους μετα-παιγνίου αυτό-αναπαραγωγής με άπειρο χρονικό ορίζοντα. Από αυτή την άποψη, κατανοούμε έναν ακόμα ουσιαστικό συσχετισμό της θεωρίας παιγνίων με την εξελικτική βιολογία. Το σημασιολογικό νήμα που συνδέει αυτές τις σκέψεις εντοπίζεται στη χρήση μιας ορολογίας που φέρει το πρόθεμα «αυτό» - την αναφορά σε μια ιδέα «εαυτού» - δηλαδή εν τέλει στην ίδια την «αυτοαναφορά». Άλλωστε, η Εξελικτική Βιολογία συνιστά ένα κατ' εξοχήν παράδειγμα αυτοαναφοράς, καθώς αποτελεί προϊόν ενός προϊόντος της: του ανθρώπινου νου!

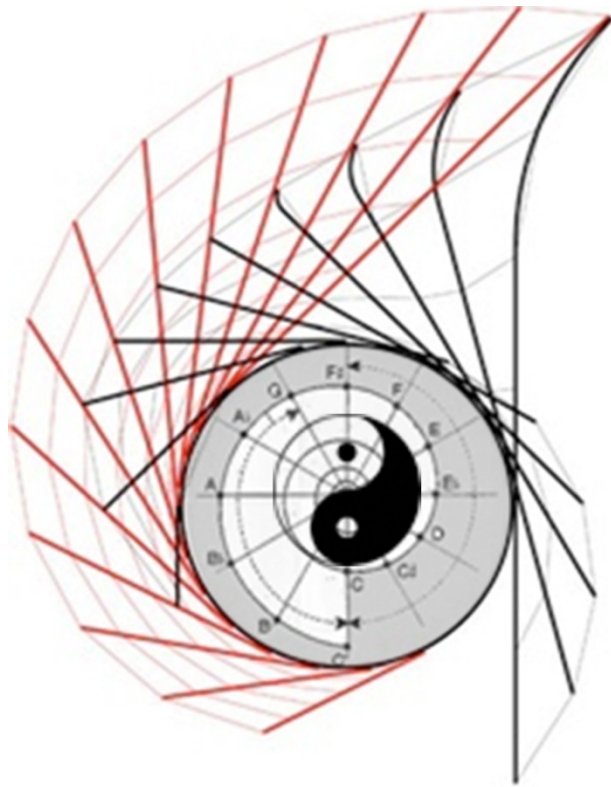
Το πρόβλημα της αυτοαναφοράς, καθώς και η σχέση της με την έννοια του Απείρου, βρίσκονται στο επίκεντρο και της Θεωρίας Συνόλων - του πλέον θεμελιώδους πεδίου της μαθηματικής θεωρίας - καθώς απαντάται στο γνωστό «παράδοξο του Russel» σχετικά με τη δυνατότητα περιγραφής του «συνόλου όλων των συνόλων», πρόβλημα με το οποίο έχει επίσης καταπιαστεί ο Von Neumann, αποδίδοντας σημαντικά αποτελέσματα.

Η φιλοσοφική σημασία των λογικών παραδόξων που συνδέονται με το άπειρο και την αυτοαναφορά εξετάζεται διεξοδικότερα στο επόμενο κεφάλαιο, το οποίο καταπιάνεται με την έννοια του «Παιγνίου του Κόσμου»· έννοια που επιχειρεί να συνοψίσει μια κοσμοθεωρητική προοπτική που προωθείται από τη λεγόμενη «ηπειρωτική» φιλοσοφική παράδοση, η οποία παρουσιάζεται σε μεγάλο βαθμό ως «αντίπαλη» της αντίστοιχης αναλυτικής/αγγλοσαξονικής (που προωθεί η θεωρία παιγνίων), μολονότι, ενδιαφερόντως, και οι δυο στηρίζονται σε μια παρόμοια παιγνιοκεντρική ορολογία.

Το Πάινιο του Κόσμου

ως μια «*Τοπολογία της Εμμένειας*»

Η σημασία του («κρυπτικού») παιγνιδιού
για τη συγκρότηση ενός μη-μεταφυσικού κοσμολογικού προτύπου



*«Αιών παις εστί παίζων, πεσσεύων.
Παιδός η βασιληή»
Ηράκλειτος*

Εισαγωγή

Σύμφωνα με το εισαγωγικό φιλοσοφικό απόφθεγμα του Ηράκλειτου, του φιλοσόφου της αέναης μεταβλητότητας («*Τα πάντα ρει*»), η αρχή του κόσμου αποδίδεται μεταφορικά στο παιδικό παιχνίδι²⁷. Το απόφθεγμα αυτό αποτέλεσε βασική πηγή έμπνευσης της φιλοσοφίας του Φρίντριχ Νίτσε. Για τον Νίτσε, η έννοια του παιχνιού ερμηνεύεται ως κομβικής σημασίας για την ανάπτυξη εκείνου του τρόπου σκέψης που επιτρέπει στον Ηράκλειτο το στοχασμό της συνύπαρξης των πολλαπλών διαφορών, των ασύμβατων σημασιών, των αντίθετων δυνάμεων – ροπών - τάσεων, χωρίς την ανάγκη διαχωρισμού τους σε επιμέρους *ουσίες* ή τον υποβιβασμό τους σε «φαινόμενα» μιας και μοναδικής κρυμμένης «Ουσίας».

Η ανάγνωση αυτή του Ηράκλειτου από τον Νίτσε (και αργότερα τον Χάιντεγκερ) αποτέλεσε σημείο αναφοράς για την ανάπτυξη της σκέψης και του ελληνογάλλου στοχαστή Κώστα Αξελού, όπως αποτυπώνεται κύρια στο έργο του με τίτλο «*Το Πάινιο του Κόσμου*» (“*Le Jeu du Monde*”), καθώς επίσης και αυτής του γερμανού Eugene Fink, στο έργο του με τον παρεμφερή τίτλο «*Το Πάινιο ως σύμβολο του Κόσμου*». Σύμφωνα με τα έργα αυτά, ο *Κόσμος - στο σύνολό του* - είναι δυνατό να αναγνωσθεί, τόσο σε συμβολικό όσο και σε πραγματικό επίπεδο, ως εμμενής στο παιγνιώδες στοιχείο, ως ένα *απείρως επεκτάσιμο «μετα-παιγνιο»* (παιγνιο παιγνίων) ή, σύμφωνα με έναν ιδιότυπο «ορισμό» του ίδιου του Αξελού, ως «*το σύνολο των συνόλων των παιχνιδιών που παίζουμε*». Με άλλα λόγια, το παιχνίδι αναγνωρίζεται κατά κάποιο τρόπο ως μια *καθολική* (all-encompassing) έννοια – βαίνουσα στο μεταίχμιο μεταξύ μεταφοράς και κυριολεξίας – και ταυτόχρονα ως γενικευμένη υπαρξιακή συνθήκη. «*Σπασμένο Παιγνίδι είναι ο άνθρωπος*», θα πει ο Αξελός σε μια προσπάθεια να σκιαγραφήσει, με ένα μεταφορικό-ποιητικό τρόπο, τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά της «ανθρωπινότητας» και της παράδοξης κατάστασης στην οποία αυτή βρίσκεται.

Στις προσεγγίσεις αυτές, λοιπόν, η έννοια «Πάινιο του Κόσμου» (ή η «*Κοσμική Συμπαιγνία*») αντικατοπτρίζει μια σύλληψη της εγκόσμιας συνθήκης (άρα και της σχέσης του ανθρώπου με αυτήν), ως *καταστατικά παιγνιώδους*. Ωστόσο, ο *Κόσμος - στο σύνολό του* -, είναι ένα ιδιόμορφο παίγνιο: είναι ένα «*παιγνιο χωρίς παίκτη*» και χωρίς τελεσίδικα προδιαγεγραμμένους κανόνες. «*Το όλον του κόσμου παίζει, αλλά δεν παίζει ως πρόσωπο, ούτε δημιουργεί παίζοντας κάποιο είδος 'πλάσματος' ή 'επίφασης'*». Από αυτό καταλαβαίνουμε ότι το Πάινιο του Κόσμου δεν αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο παίκτη, ούτε σε μια *υπερβατική* – εξωτερική του παιχνιού *Ουσία*, η οποία ορίζει «άνωθεν» τους κανόνες. Μια τέτοια έννοια παιχνιού μας επιτρέπει να σκεφτούμε την ύπαρξη με *μη-μεταφυσικό* τρόπο. Η έμφαση αυτή στην έννοια του παιχνιού οφείλεται, λοιπόν, στο γεγονός ότι αυτή θεωρείται ως *το καταλληλότερο* υποστηρικτικό εργαλείο σε μια προσπάθεια διαμόρφωσης ενός *οντολογικού προτύπου για τον κόσμο, απαλλαγμένο από μεταφυσικά-ουσιοκρατικά αντιληπτικά σχήματα*.

²⁷ Ο αρχαίος φιλόσοφος *Παρμενίδης*, κατ' εξοχήν φιλοσοφικός αντίπαλος του Ηράκλειτου, στον ομώνυμο πλατωνικό διάλογο, χαρακτηρίζει επίσης τη μέθοδό του ως «*πραγματώδη παιδιά*» (137 β 2): Η διαλεκτική είναι ένα «*κοπιαστικό παιχνίδι*».

Το φαινόμενο της «Ουσίας»

Ο Γιώργος Φαράκλας, στο βιβλίο του με τίτλο «*Θέση και Αλήθεια*» (1997), καταπιάνεται με τη χρήση της έννοιας «παίγνιο» στη φιλοσοφία και τις κοινωνικές επιστήμες, επιχειρώντας να δείξει με ποιο τρόπο αυτή είναι σε θέση να οδηγήσει σε μια μη-μεταφυσική κατεύθυνση της σκέψης. Η έννοια του παιγνίου εμφανίζεται συχνά στη νεότερη σκέψη, συνήθως προκειμένου να ορισθεί η διαφορά του αισθητικού από τον γνωστικό τρόπο αντίληψης-πρόσληψης του αντικειμενικού κόσμου (Καντ, Κριτική). Η θεώρηση του ίδιου του Κόσμου και της διαδικασίας της σκέψης (επί αυτού ως ενός είδους παίγνιο αποτελεί μια μορφή απάντησης ορισμένων ρευμάτων της σύγχρονης φιλοσοφίας στην πρόκληση της αντιμετώπισης εκείνου του τρόπου σκέψης που ονομάζεται «μεταφυσικός» ή «ουσιοκρατικός», δηλαδή αυτός σύμφωνα με τον οποίο τα φαινόμενα ή το *Γίνεσθαι* (το «αεί γινόμενον») προϋποθέτουν μια *Ουσία* ή το *Είναι* («το αεί ον»).

Ο Αριστοτέλης ορίζει την ουσία ως το (υπερβατικό) *υποκείμενο των κατηγορημάτων*, ενώ ο Πλάτωνας, στην *Πολιτεία*, ορίζει την ουσία ως «ιδέα», προχωρώντας σε μια διάκριση της σφαίρας των «νοητών» ως *υπερβατικής* προς αυτή των «αισθητών». Εναντία σε αυτές τις θεωρήσεις, η αντιουσιοκρατική σκέψη προτείνει την αναζήτηση ενός σημείου διάκρισης νοητών και αισθητών *εγγενούς* στο πλαίσιο της σκέψης. Αυτό που απορρίπτεται είναι η *υπερβατική* θέση της «Ουσίας» απέναντι στα «φαινόμενα». Για την *ουσιοκρατική* σκέψη, η Ουσία τίθεται παραδοσιακά ως κάτι *κρυμμένο πίσω και πέρα από τα φαινόμενα*, ενώ, σύμφωνα με την *αντιουσιοκρατική* σκέψη, δε χρειάζεται να είναι παρά μια «παραπομπή» (σε κάτι άλλο), η οποία βρίσκεται «πάνω» στα ίδια τα φαινόμενα ή αποτελεί η ίδια ένα επιπλέον φαινόμενο. Σύμφωνα με τον Γ. Φαράκλα «είναι η ίδια η αμεσότητα των φαινομένων που καμώνεται πως είναι μια μεσολάβηση ανάμεσα σε μας και σε μια κρυμμένη πίσω και πέραν αυτών «ουσία». Η αποκάλυψη αυτής της δομής ισοδυναμεί με το λόγο της νεωτερικής γνωσιολογικής κριτικής στην *ουσιολογική* σκέψη, η οποία [κριτική] θεωρεί ότι η ουσία είναι *εμμενής στα φαινόμενα*, ότι είναι *αποτέλεσμα της ύπαρξης*, μια *επιπλέον διάστασή της*, η οποία τίθεται ψευδώς ως εξωτερική – υπερβατική προς αυτή. Η έννοια του παιγνίου επιστρατεύεται ακριβώς *επειδή* απορρίπτεται η «μεταφυσική» αυτή υπερβατικότητα. Καταλαβαίνουμε, λοιπόν, ότι η χρήση της έννοιας του παιγνίου δεν επιχειρεί να καταργήσει γενικά την έννοια της ουσίας, αλλά να προσβάλλει και να υποκαταστήσει την υπερβατική – μεταφυσική θέση της ως προς τα φαινόμενα.

Συγκεκριμένα, βασισμένος ρητά στο έργο του Χέγκελ, ο Φαράκλας αναπτύσσει μια ανάλυση για τα παίγνια στηριγμένη σε μια εννοιολογική διάκριση μεταξύ (κατ'αρχάς) δύο γενικών «σχεσιακών συνθηκών». Στον ένα πόλο τοποθετεί το «παίγνιο αντιπαλότητας» (συνθήκη ετεροσχεσίας στη βάση του ανταγωνισμού), ενώ στο άλλο την ατομική «ονειροπόληση» (κατ'εξοχήν συνθήκη αυτοσχεσίας, η οποία προκύπτει και εξελίσσεται ως παίγνιο). Πέρα, όμως, από το δυαρχικό αυτό σχήμα, ο Φαράκλας τοποθετεί στο ενδιάμεσο αυτών των δυο το «παίγνιο σύμπραξης» (συνθήκη ετεροσχεσίας στη βάση της συνέργιας).

Από κοινωνιολογική άποψη, ο Φαράκλας εκκινεί αναγνωρίζοντας το «παίγνιο αντιπαλότητας» ως κυρίαρχη μορφή στον πολιτισμό μας, έκφραση των βασικών αρχών του οικονομικού- πολιτικού συστήματος και των ηθικών αρχών που τα συνοδεύουν (καπιταλισμός, νεοφιλευθερισμός), ενώ καταλήγει τασσόμενος υπέρ της ανάδειξης της πολιτικής σημασίας του «παιγνίου σύμπραξης», σε συμβολικό όσο και σε «πραγματικό» επίπεδο του σύγχρονου πολιτισμού. Όπως ο ίδιος γράφει χαρακτηριστικά:

«Ο συμβατικός κόσμος του παιγνίου αντιπαλότητας παραμένει κλειστός και γι' αυτό το λόγο δεν εμφανίζει παράδοξα και αντιφάσεις, τα οποία θα απαιτούσαν μια αλλαγή του κανόνα.

Απλώς υπάρχουν διάφορα παίγνια και διάφοροι κανόνες. Στο παίγνιο αντιπαλότητας, η έξωθεν ορισμένη μεσολάβηση του κανόνα κατέχει τη θέση μιας υπερβατικής ουσίας, η οποία απλώς εμφανίζεται στα διάφορα παιγνίδια, στις διάφορες παρτίδες. [...] Εν αντιθέσει προς το παίγνιο αντιπαλότητας, το παίγνιο σύμπραξης απαιτεί την εξωτερικότητα του κόσμου, διότι δεν μένει εγκλωβισμένο στον επιμέρους κόσμο που ορίζεται ως έγκυρος από ένα δεδομένο σύνολο κανόνων. Ο κόσμος του παιγνίου σύμπραξης δεν αφομοιώνεται ποτέ πλήρως, δεν εξαντλείται στον κανόνα του, αφού οι κανόνες αναδιατυπώνονται. [...] Το ίδιο του παιγνίου είναι η αμεσότητα και η προσποίηση, αλλά το παίγνιο σύμπραξης είναι μάλλον το «**παίγνιο του ιδίου**», ένα παίγνιο μη τυπικό, που απαιτεί εγγενώς την εξωτερικότητα γιατί δεν προϋποθέτει μια ουσία».

Τα παίγνια αντιπαλότητας τείνουν να αναγνωρίζονται ως αντανάκλασεις ενός τρόπου κατανόησης της κοινωνίας βασισμένου στον κεφαλαιοκρατικό πρότυπο οργάνωσής της, ένα πρότυπο το οποίο φαίνεται αγνοεί την γενετική ή ιστορική προσέγγισή της. Το παίγνιο αντιπαλότητας θεωρείται συχνά ως ένας «φιλελεύθερος» τρόπος σχέσης, εφ' όσον το ιδεώδες του φιλελευθερισμού είναι ο νόμιμος ανταγωνισμός επί μέρους ατόμων ή ομάδων με στόχο την εξυπηρέτηση των ιδιαίτερων συμφερόντων τους. Οποιοσδήποτε δραστηριοποιείται εντός αυτού του πλαισίου είναι ένας παίκτης που επιδιώκει τη μεγιστοποίηση της ωφέλειάς του. Αυτή είναι η προϋπόθεση της κοινωνιολογικής ερμηνείας της «θεωρίας των παιγνίων», τουλάχιστον κατά τα πρώτα στάδια της ανάπτυξής της, όπου εξετάζονται παίγνια «μηδενικού αθροίσματος» δύο αντιπάλων.

Ο Μαρξ άσκησε κριτική στον λανθάνοντα ουσιολογισμό της πολιτικής οικονομίας του φιλελευθερισμού, θεωρώντας πως αυτή θεμελιώνεται στην ιδέα ενός «στοιχειώδους» ατόμου, η διαμόρφωση του οποίου εκλαμβάνεται σχεδόν ως ανεξάρτητη από τις περιρρέουσες κοινωνικές και ιστορικές συνθήκες εντός των οποίων αυτό βρίσκεται ή τοποθετείται. Βέβαια και στον Μαρξ ασκήθηκε κριτική επίσης για λανθάνοντα ουσιολογισμό, με το σκεπτικό ότι στη θέση αυτής της μεταφυσικής θεώρησης του ατόμου, ο ίδιος τοποθέτησε μια *εξίσου μεταφυσική* θεώρηση της κοινωνίας, ως μιας οντότητας που μοιάζει να προέκυψε «από το πουθενά», ανεξάρτητα από πρότερες αυτής πραγματολογικές (πχ. βιο-γενετικές) συνθήκες.

Από μια άλλη σκοπιά, πιο πρόσφατα, ο γάλλος κοινωνιολόγος-φιλόσοφος Jean Baudrillard έχει προτείνει μια ερμηνεία του παιγνίου αντιπαλότητας ως ικανή να ανατρέψει την πίστη στο φιλελεύθερο ρυθμιστικό ιδεώδες²⁸, καθώς διαπιστώνει ότι το παίγνιο αντιπαλότητας, εκ πρώτης όψεως, εκφράζει ρητά κάτι που η φιλελεύθερη κοινωνία συνήθως επικαλύπτει: το γεγονός ότι το επίπεδο των φαινομένων λειτουργεί αυτόνομα, ότι διατηρεί το στοιχείο της «μπλόφας», της «προσποίησης» (ή της «γοητείας» όπως ο ίδιος προτιμά να το αποκαλεί) και ότι συνεπώς, από αυτή την άποψη, στερείται ενός ουσιολογικού κρυφού στηρίγματος. Για τον Baudrillard, όταν ένα φαινόμενο παραπέμπει σε μια κρυμμένη πίσω από αυτό ουσία, η όμως οποία δεν υπάρχει, πρόκειται για *προσποίηση* (όπως όταν κανείς μπλοφάρει, προσποιείται πως έχει καλό χαρτί, το οποίο τάχα κρύβει, και φέρνει τα ίδια αποτελέσματα που θα έφερνε αν είχε πραγματικά το καλό χαρτί). Το Παίγνιο χαρακτηρίζεται συχνά με την πράξη της «προσποίησης». Η έννοια αυτή κυριαρχεί σε ορισμένες φιλοσοφικές θεωρήσεις που χρησιμοποιούν το παίγνιο ως πρότυπο, ώστε τελικά εντυπώνεται και σε γνωσιοθεωρητικές προτάσεις που αφορούν την κοινωνική θεωρία και ομιλούν περί παιγνίου, για να χαρακτηρίσουν μια θεμιτή δομή της. Ωστόσο, όλα αυτά δε φαίνεται να προσφέρουν έναν ικανοποιητικό *ορισμό* της έννοιας «παίγνιο»: άρα ίσως έχει νόημα να αναζητηθεί πρώτα ένας τέτοιος.

²⁸ Jean Baudrillard, *De la seduction*, Galilee, σειρά Meditations, Παρίσι 1979

Βέβαια, στην προοπτική «ανακάλυψης» (ή «αποκρυπτογράφησης») ενός τέτοιου ορισμού, οι παραπάνω παρατηρήσεις συντείνουν στο ότι δεν έχει νόημα να αναζητά κανείς την «ουσία» του παιγνίου, αλλά τον (φαινόμενο) τρόπο λειτουργίας του, δηλαδή αυτό το είδος «θεωρητικής πρακτικής» που φαίνεται να υπονοεί η έννοια του παιγνίου γενικά, ώστε να προσπαθήσει στη συνέχεια να δειχθεί το κατά πόσο αυτή όντως μπορεί να συσχετισθεί με τον τρόπο λειτουργίας της σκέψης. Όπως διαπιστώνει σχετικά ο Φαράκλας:

«Η διαδικασία αντικατέστησε την ουσία. Αυτή η ρήση δεν ισχύει μόνο για τη διοίκηση των ανθρώπινων κοινωνιών· ισχύει και για την ιστορία της σκέψης. Εδώ έχει και μian άλλη σημασία: μπορεί να θεωρηθεί ως ένας ορισμός του «εγελιανισμού».

Η διαπίστωση του Φαράκλα αποκαλύπτει ότι τα θέματα αυτά έχουν αποτελέσει κατ'εξοχήν αντικείμενο πραγματεύσεως εκ μέρους του «πατέρα» της Διαλεκτικής Γ.Β.Φ. Χέγκελ. Για τον Χέγκελ, η φιλοσοφία έχει στόχο την προσέγγιση του «Απόλυτου», το οποίο νοείται ως η μη-διάκριση μεταξύ αμεσότητας και μεσολάβησης²⁹, ως η απόλυτη μη-διαφορά της διαφοράς από τη μη-διαφορά. Στο απόλυτο, λέει, «οι αντιθέσεις... παρουσιάζονται μόνον ως παίγνια»³⁰. Ή, σύμφωνα με ένα άλλο χωρίο, πρόκειται ακριβώς για τη «μη-διαφορά του παιγνίου, το οποίο, στη μεγαλύτερη ελαφρότητά του, είναι συνάμα η ύψιστη [erhabenste] και η μόνη αληθινή σοβαρότητα»³¹. Αυτή τη συνθήκη «μη-διαφοράς» που επιτυγχάνεται ακριβώς στον «μεταβατικό χώρο» που υφίσταται μεταξύ δυο οποιονδήποτε όρων ενός δυϊσμού που διέπεται από διαλεκτική σχέση, ο Χέγκελ την ονομάζει «Άπειρο», το οποίο και χαρακτηρίζει ως κάτι που «παίζει με τον εαυτό του»³²: «Η ζωή του θεού και η θεία γνώση μπορεί κάλλιστα να εκφρασθεί σαν ένα παίζειν του έρωτα με τον εαυτό του, μόνο που τούτη η ιδέα καταντά ηθικοπλαστική και σαχλή, όταν της λείπει η σοβαρή, επίπονη και υπομονετική εργασία του αρνητικού»³³. Από αυτά καταλαβαίνουμε γιατί ο Χέγκελ περιγράφει την ίδια τη δομή της σκέψης ως «παίγνιο δυνάμεων» και την ονομάζει «απειρία». Σύμφωνα με τον Φαράκλα:

«Η πρόκληση του εγελιανισμού και ο στόχος γενικά των νεώτερων φιλοσόφων είναι να σκεφτούμε το γενικότερο – την κοινή σφαίρα των επιμέρους σημασιών – ως κάτι που είναι εμμενές σε αυτές, που συγκροτείται από αυτές, άρα ως κάτι που σε πολλές περιπτώσεις θα μπορούσε να ορισθεί ως “το παίγνιο αυτών των σημασιών”. Ο Έγελος θεωρεί ότι αυτό που θεωρούμε “ουσία” των φαινομένων δεν είναι παρά η οντοποίηση αυτού του “παιγνίου των δυνάμεων”, δηλαδή της αέναης εναλλαγής των αντίθετων προσδιορισμών που παρατηρούνται στο φαινομενικό κόσμο». [Με αυτή την έννοια] «η σκέψη είναι ένα παίγνιο, όταν η «ουσία», το «είδος», η «ιδέα», που ορίζω βρίσκοντας τα κοινά γνωρίσματα των αισθητών, είναι μόνο το “πηγαίν’ έλα” μεταξύ του «ορίζω» ως «αποτυπώνω» και του «ορίζω» ως «κρίνω» (έτσι ορίζει ο Έγελος την έννοια «έννοια» και χαρακτηρίζει αυτό το “πηγαίν’ έλα” ως «απειρία»). Έτσι, αν η σκέψη, η ικανότητα ορισμού, εμπειρίας, κρίσης ορθώς ορίζεται ως παίγνιο, τότε δεν ισχύει η ουσιοκρατική (Αριστοτέλης) ή η ιδεοκρατική (Πλάτωνας) σκέψη, δηλαδή η μεταφυσική. [...]

²⁹ Για παράδειγμα, στο κείμενό του για το «Φυσικό Δίκαιο», θεωρεί τον φορμαλισμό και τον εμπειρισμό ως τις δυο αντίστροφες μορφές της αμεσότητας (ως «αδιαφορίας», με την έννοια της μη-διαφοροποίησης) και της μεσολάβησης (ως «αναφοράς», με την έννοια της παραπομπής σε κάτι άλλο).

³⁰ Βλέπε: *System der Sittlichkeit*, στο *Schriften zur Politik und Rechtswissenschaft*, Meiner, Αμβούργο, 1923, σ. 463

³¹ Βλέπε: Hegel, *Wesen der philosophischen Kritik*, στο *Werke in 20 Bänden*, Suhrkamp, Φρανκφούρτη, 1969, σ. 184

³² Βλέπε: *Wissenschaftlichen Behandlungsarten des Naturrechts*, ο.π., σ. 437

³³ Βλ. Έγελου *Φαινομενολογία*, *Gesammelte Werke*, Meiner, Αμβούργο 1980,

Στο πλαίσιο της ίδιας συζήτησης, αξίζει να αναφέρουμε ότι ο Δημήτρης Λαμπρέλλης, στο βιβλίο του με τίτλο «*Το Παιγνίο του Κόσμου και η προβληματική μιας μη μεταφυσικής κατεύθυνσης του στοχασμού*» (1990), διατηρεί μια κριτική απόσταση από την πλήρη αποδοχή της αντιουσιοκρατικής σημασίας του «Παιγνίου του Κόσμου». Έχοντας διαπιστώσει την ύπαρξη μιας σειράς κειμένων του Νίτσε σχετικά με τον Ηράκλειτο τα οποία έχουν αγνοηθεί από την εν λόγω προσέγγιση³⁴, ο Λαμπρέλλης υποστηρίζει ότι «*με το παιγνίο του κόσμου, τόσο ο Νίτσε όσο και ο Ηράκλειτος, υπερβαίνουν μια έκφραση της μεταφυσικής, με όρους όμως τέτοιους που παραμένουν δέσμοι αυτού που αποτελεί κατά τον Νίτσε πυρήνα της*». Πιο συγκεκριμένα, ο Λαμπρέλλης παρατηρεί πως:

«(στον Νίτσε), το παιγνίο του κόσμου δεν παραπέμπει μόνο στη 'θέληση για δύναμη', και επομένως στην αντιμετώπιση του προβλήματος 'εν-πολλά' - καθώς και αυτού της 'αλήθειας'- υπό την προοπτική της. Παραπέμπει επιπλέον στην 'αιώνια επιστροφή', έννοια που χωρίς να αποσυνδέεται από τα παραπάνω προβλήματα, συνυφίνεται στενά με ένα νέο σημαντικό στοιχείο, αυτό της εμπειρίας. [...] Και το ερώτημα στην προκειμένη περίπτωση είναι το εξής: το παιγνίο του κόσμου, ως αιώνια επιστροφή, αυτή η 'χαρούμενη κατάφαση' (Derrida), αποτελεί το σήμα μιας μη-μεταφυσικής κατεύθυνσης της σκέψης για τον κόσμο ή μια ακόμα μεταφυσική της εμπειρία; [...] Τίθεται δηλαδή το ερώτημα του κατά πόσον οι όροι που επιτρέπουν την ανάδυση της ιδέας του παιγνίου του κόσμου (και βέβαια την κατάφαση σε αυτή), είναι όροι μιας μεταφυσικής εμπειρίας, μιας ακόμη εμπειρίας – έστω οριακής – του homo religiosus».

Στην ίδια κατεύθυνση, ο Λαμπρέλλης υπερθεματίζει εξηγώντας πως:

«ο Νίτσε, σε αντίθεση με όσους έπονται αυτού, οι οποίοι επικαλούνται άμεσα ή έμμεσα τη σκέψη του ως προς την ιδέα του παιγνίου, [...], δεν αγνόησε αλλά αντίθετα θεώρησε επιτακτικής σημασίας το ερώτημα το σχετικό με το Είναι της σκέψης του κόσμου ως παιγνίου. [...] και τούτο γιατί η ιδέα του του παιγνίου του κόσμου – όπως επίσης και οι συναφείς προς αυτή 'θέληση για δύναμη' και 'αιώνια επιστροφή' – αποτελεί οριακό σημείο όπου βλέπει να πέφτει η σκιά του Θεού. [...] Η σύλληψη αυτής της ιδέας φαίνεται να οδηγεί σε μια υπέρβαση της μεταφυσικής – για μια σειρά λόγους που εκθέτει ο Νίτσε και οι αναφερόμενοι σε αυτόν επαναλαμβάνουν και προεκτείνουν – αλλά η ίδια η στιγμή της σύλληψης, όχι μόνον ως πρόταση του λόγου, αλλά και ως εμπειρία, ως γεγονός της σκέψης, ακόμα και του βλέμματος, αποτελεί μια ακόμη έκφραση εγκλεισμού στη μεταφυσική, στη φιλοσοφία ως νέα θεολογία».

Με αυτά τα δεδομένα, στη συνέχεια, η προβληματική του Λαμπρέλλη προβάλλει το ερώτημα σχετικά με την θεμελίωση της σκέψης του παιγνίου του κόσμου ως αιώνιας επιστροφής, που κατά τον ίδιο συνιστά την πλέον θεμελιώδη και αβυσσαλέα σκέψη. Αφού υποστηρίζει ότι «*το παιγνίο μεταφέρει τη σκέψη για το θεμέλιο ως παρουσία της αβύσσου*», ουσιαστικά, ανάγει το ευρύτερο πρόβλημα της μεταφυσικής στο ερώτημα περί της παρουσίας του θεμελίου, το οποίο συνδέει έμμεσα με το παράδοξο της αυτοαναφοράς, λέγοντας χαρακτηριστικά πως:

«Η ύπαρξη ενός λόγου υπ-οψίας για το θεμέλιο του θεμελιώδους δείνει το μέγεθος της σημασίας και την προτεραιότητα που έχει το πρόβλημα του θεμελίου γενικά, για εκείνη την προβληματική υπέρβασης της μεταφυσικής, η οποία δεν το περιορίζει όσον αφορά το Είναι του κόσμου, αλλά το διευρύνει και ως προς το Είναι της σκέψης που σκέπτεται τον κόσμο ή/και τον εαυτό της».

³⁴ Τα κείμενα αυτά συνθέτουν την εικόνα μιας ανάγνωσης του Ηράκλειτου εκ μέρους του Νίτσε, την οποία ο Λαμπρέλλης επιγράφει ως *επάλληλη εναντιοδρομία*, εννοώντας με τον όρο αυτό τη διηκεκή περιπλάνηση της σκέψης του Νίτσε σε τόπους συχνά ενάντιους.

Το Παίγνιο ως «τοπολογία Εμμένειας»

Στο πλαίσιο της παραπάνω προβληματικής, λοιπόν, το παίγνιο αποκτά το χαρακτήρα μιας «εμμενούς» έννοιας. Ο όρος «εμμενής» προέρχεται από την έννοια της «εμμένειας» (εν-μένω = μένω εντός), η οποία επιχειρεί να περιγράψει μια συνθήκη χωρίς «εκτός», μια *αέναη εσωτερικότητα*, από την περιγραφική ισχύ της οποίας *τίποτε δε μπορεί να διαφύγει*. Με άλλα λόγια, με τον όρο *εμμένεια*, στη φιλοσοφία, εννοείται η (διεκδικούσα ισχύ αναπόδραστης αλήθειας) καταστατική συνθήκη του να βρίσκεται κανείς διαρκώς *μέσα* (στον κόσμο, στη σκέψη, στη γλώσσα), στο *εντός* οποιουδήποτε “συστήματος” αναφοράς, σε ένα σημείο *μονίμως εσωτερικό*, καθώς το ενδεχόμενο ύπαρξης ενός και μόνο εξωτερικού «-αρχιμήδειου»- σημείου (στο οποίο μπορεί κανείς να τοποθετηθεί και από το οποίο να μπορεί να δράσει εποπτικά επί του *υπόλοιπου όλου*) αποδεικνύεται πραγματολογικά ανέφικτο, μη πιθανό, δηλαδή ανύπαρκτο. Πρόκειται για ένα σημείο που δεν μπορεί καν να νοηθεί και να διατυπωθεί, καθώς εάν το έπραττε, θα έπαυε αυτόματα να είναι τέτοιο. Είναι η “*Μεγάλη Χίμαιρα*” του να βρίσκεται κανείς *εκτός Χώρου ή/και Χρόνου*. Ως εκ τούτων, η εμμένεια φιλοσοφικά εκλαμβάνεται συνήθως ως το αντίθετο της «υπερβατικότητας», η οποία αναφέρεται σε κάτι «έξω» από τον κόσμο, πέρα και πίσω από τα φαινόμενα. Πρόκειται για την κλασική αντιθετική διάκριση μεταξύ *Εντεύθεν* και *Εκείθεν* (με την προοπτική της εμμένειας να τοποθετείται υπέρ της φιλοσοφικής αναγκαιότητας άρσης της διάκρισης, προς όφελος του πρώτου όρου).

Ο Αριστείδης Μπαλτάς, σε κείμενό του με τίτλο «*Περί Παραδειγμάτων του Φιλοσοφείν*»³⁵, μας προσφέρει έμμεσα μιαν ιδέα σχετικά με τον κρίσιμο, ίσως πρωταγωνιστικό ρόλο που έχει διαδραματίσει η εμμένεια στην ιστορία της φιλοσοφίας γενικότερα, όπως πχ. στο έργο του Σπινόζα, του Καντ, του Χέγκελ, του Νίτσε, του Χάιντεγκερ, του Wittgenstein, του Ντερντά, μεταξύ άλλων. Ειδικότερα, στο βιβλίο του με τίτλο «*Καθαρίζοντας Πατάτες ή Σμιλεύοντας φακούς*», όπου εστιάζει στο έργο των Σπινόζα και Wittgenstein, με σημεία αναφοράς αντίστοιχα την «Ηθική» και την (πρώιμη) «Λογικοφιλοσοφική Πραγματεία» (*Tractatus Logico-Philosophicus*), υποστηρίζει ότι η προβληματική της εμμένειας αποτελεί όχι απλώς ένα μέρος, αλλά το αποκλειστικό *κατ’ ουσίαν* θέμα της φιλοσοφίας τους. Μάλιστα, συγκεκριμένα από τον Σπινόζα θεωρείται πως πρωτοεισέρχεται η λέξη «εμμένεια» στη φιλοσοφία³⁶, ως συνέπεια της *περίφημης ισότητας μεταξύ (υπερβατικού) Θεού και (εμμενούς) Φύσης*, που ο φιλόσοφος αναγνωρίζει βασιζόμενος στη διαπίστωση ότι και τα δύο μπορούν εξίσου να φέρουν την (παράδοση) ιδιότητα του «*Αυταίτιου*» (αιτίου του εαυτού τους)³⁷.

³⁵ Βλέπε: «*Η Χρήση Παραδειγμάτων στη Φιλοσοφία*», επιμ. Κατερίνα Ιεροδιακόνου, Εκκρεμές, 2005

Στο πλαίσιο αυτού του κειμένου, ο Μπαλτάς υπογραμμίζει ορισμένα κρίσιμα σημεία σχετικά με τα εμπόδια που τίθενται στην κατανόηση από τους χρησιμοποιούμενους κώδικες επικοινωνίας και τα αντίστοιχα *ενοσιολογικά συστήματα*, εστιάζοντας τόσο στη διαφορά τους σε σχέση με το αντικείμενο που περιγράφουν, όσο και, κυρίως, στο πρόβλημα της συχνότατης μεταξύ τους *διαφοράς, αντίθεσης* ή πλήρους *ασυμβατότητας* (το λεγόμενο επικοινωνιακό χάσμα). Ασυμβατότητα μεταξύ ενοσιολογικών συστημάτων σημαίνει κατ’ αρχήν διαφορά ως προς τις γλωσσικές και νοηματικές *προκείμενες* που κανείς παραδέχεται αφετηριακά, ως βάση του ενοσιολογικού του συστήματος (επομένως και της κοσμοθεωρίας του). Για ορισμένους, ένα ζήτημα σχετικό με ασύμβατα ενοσιολογικά συστήματα γεννά αυτόματα μέγιστου αδιεξοδικού χαρακτήρα φιλοσοφικά προβλήματα, αγεφύρωτα επικοινωνιακά χάσματα και εξ’ αρχής ανώφελες προσπάθειες προσέγγισης, ενώ για άλλους συνιστά εύκολη λύση, απλοϊκή απάντηση, υπεκφυγή από τις δυσκολίες της συνεννόησης, δηλαδή ψευδοπρόβλημα. Ακόμα, όμως και στις περιπτώσεις που οι δεύτεροι αποδεικνύουν, τουλάχιστον στους νοητικά όμορους, την εσωτερική τους συνέπεια και αυτοδικαίωση, η διάκριση - δηλαδή η διαφορά τους σε σχέση με τους πρώτους - μπορεί επίσης, να ξεπεράσει την απλή αντίθεση ή την αμοιβαία αδιαφορία και να αναχθεί σε περίπτωση αντίστοιχης ασυμβατότητας, όπου η επικοινωνία είναι αδύνατη ακόμα κι όταν είναι επιθυμητή, επιβεβαιώνοντας το εν λόγω χάσμα (δηλαδή το χάσμα που υπάρχει ακριβώς “εν λόγω”).

³⁶ Βέβαια, το νόημα που επιχειρεί να περιγράψει η έννοια, θεωρείται πως υφίσταται και πριν από τον Σπινόζα, όπως φαίνεται πχ. από τη συναφή έννοια της «μονής» που απαντάται στον Πρόκλο ή στο φιλοσοφικό μονισμό του Παρμενίδη.

³⁷ Η ισότητα αυτή τείνει μάλλον να αίρει τη σημασία του πρώτου (Θεού) προς όφελος της δεύτερης (Φύσης), καθώς ο Θεός είτε θα πρέπει να νοείται ως «εντός» της φύσης, καθώς ούτως ή άλλως - ως δημιουργός της - συσχετίζεται άμεσα με αυτήν, είτε θα πρέπει να απαντήσει στο ερώτημα του πώς ο ίδιος δημιουργήθηκε (πράγμα που ο ίδιος δε φαίνεται να είναι διατεθειμένος να πράξει).

Όστόσο, ο Μπαλτάς σπεύδει να αναγνωρίσει τις σημαντικές δυσκολίες που έχει κανείς να αντιμετωπίσει όταν επιθυμεί να μιλά από τη φιλοσοφική σκοπιά-προοπτική της εμμένειας, καθώς θεωρεί ότι αυτή παρουσιάζει αρκετές «εσωτερικές» επιπλοκές. Η ίδια η αναφορά στην εμμένεια μοιάζει να παράγει μια αντίφαση, καθώς τη μετατρέπει σε ένα «αντικείμενο» (κάτι που αντί-κείται = κείται έναντι), ώστε μοιάζει να τίθεται αυτόματα «εκτός» αυτής.

Επιπλέον, είναι σαφές ότι μια αναλόγως «εμμενής» έννοια παρουσιάζεται ως μια έννοια «χωρίς αντίθετο», με αποτέλεσμα να αίρει ή έστω να διαταράσσει μια από τις βασικές αρχές της λογικής: την αρχή της αντίθεσης (ακόμα και της διαλεκτικής εκδοχής της). Όστε, αν δεχτούμε την κλασική θεώρηση ότι «η διάκριση είναι η μητέρα της σημασίας», οι εμμενείς έννοιες μοιάζει να μη σημαίνουν τελικά τίποτε, να μη διαθέτουν καν νοήμα, να είναι δηλαδή *α-νόητες* (τι νόημα μπορεί να έχει δηλαδή η εμμενής έννοια του παιγνίου, αν δεν υπάρχει κάτι «εκτός» της περιγραφικής εμβέλειάς της, κάτι που να παίζει το ρόλο του *μη-παιγνίου*);).

Εντούτοις, η παραδοχή του εν λόγω παραδόξου μπορεί άνετα να εντάσσεται στα πλαίσια της ίδιας «εμμενούς» προοπτικής. Σε συνδυασμό με το γεγονός ότι και μόνο η ύπαρξη της προηγούμενης παραγράφου, η δυνατότητά της δηλαδή να εκφέρεται (και βέβαια να «στέκει» γραμματικο-συντακτικά και νοηματικά, αποκτώντας μάλιστα ισχύ επιπλέον σκέψης-γνώσης), έστω και από ένα σημείο που βρίσκεται «εντός» του αντικειμένου αναφοράς, ίσως αρκεί για να αναιρέσει την αυτό-αναιρετική ισχύ του παραδόξου, επιτρέποντας τελικά μια (αυτο)αναφορά εις την εμμένεια (όπου το «εις» οφείλει να εκλαμβάνεται όχι μόνο με την έννοια του «προς», αλλά και του «μέσα»).

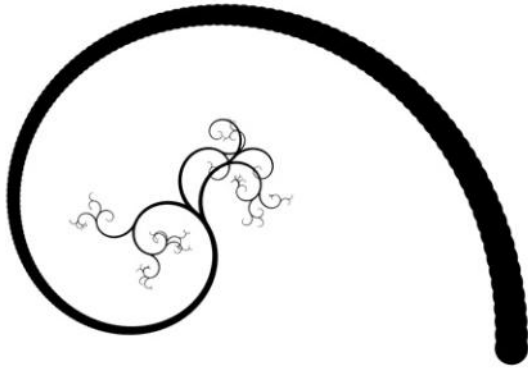
Πέρα όμως από τη δυνατότητα της εκφοράς, η εμμένεια εμφανίζεται ακριβώς εκεί όπου η εκφορά της παρουσιάζεται ως αδύνατη. Όπως γράφει σχετικά ο Wittgenstein: «*Το δίχως άλλο, υπάρχει αυτό που δε λέγεται με λόγια· αυτό μπορεί μόνο να “δείχεται”· είναι το “μυστικό στοιχείο”*». Σε αυτή τη φράση μοιάζει να στηρίζεται η άποψη του Μπαλτά που αναγνωρίζει τη φιλοσοφία ως διαδικασία «*δείξης και διευκρίνησης*»³⁸. Στο πλαίσιο της προβληματικής μας, η χρήση της έννοιας «παιγνιο» φαίνεται λοιπόν να εξυπηρετεί αυτήν ακριβώς τη λειτουργία της «*δείξης*»: επιχειρεί δηλαδή να (υπο-/κατα-/ανα-/απο-) *δείξει* έναν μη-ουσιολογικό/ μη-υπερβατικό (μολονότι «*υπερβατολογικό*», σύμφωνα με την ορολογία του Καντ) τρόπο σκέψης πάνω σε αυτά τα «μυστικά»/ μυστηριώδη ή «κρυπτικά» ζητήματα.

Είναι λοιπόν ακριβώς η αποδοχή της εμμένειας των φαινομένων (δηλαδή η αδυναμία «υπέρβασης» τους από μια κρυμμένη ουσία) που οδηγεί στην έννοια του παιγνίου. Με άλλα λόγια, μπορούμε να πούμε ότι το παίγνιο τίθεται, εν είδει «*αυτο-θεμελίου*», στην υπηρεσία της *φιλοσοφικής προοπτικής της εμμένειας* ή ακόμα, ότι αποτελεί το ίδιο μια «*τοπολογία εμμένειας*» (όπου η έννοια της τοπολογίας αξιοποιείται εδώ προκειμένου να αποδοθούν ορισμένα εποπτικά παραδείγματα, κατάλληλα για μια «χωρο-αντιληπτική» κατανόηση μιας εμμενούς συνθήκης). Όπως μάλλον γίνεται αντιληπτό, οι «τοπολογίες της εμμένειας» τείνουν χαρακτηρίζονται από τα λογικά «*παράδοξα*» του *απείρου* και *αυτοαναφοράς*, στα οποία κρίνουμε σκόπιμο να εστιάσουμε στη συνέχεια.

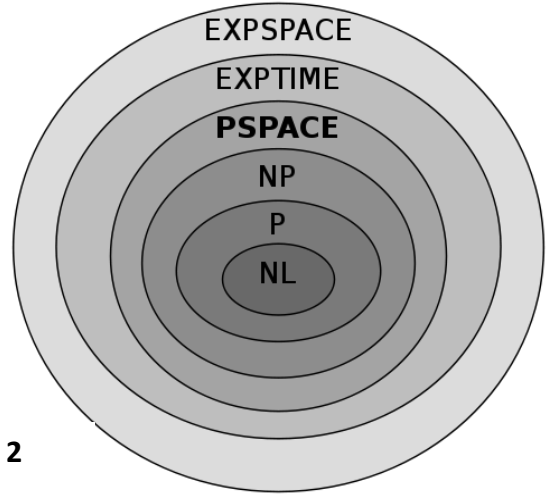
³⁸ Βλέπε: «*Η Χρήση Παραδειγμάτων στη Φιλοσοφία*», επιμ. Κατερίνα Ιεροδιακόνου, Εκκρεμές, 2005

Παραδείγματα «Τοπολογιών της Εμμένειας»

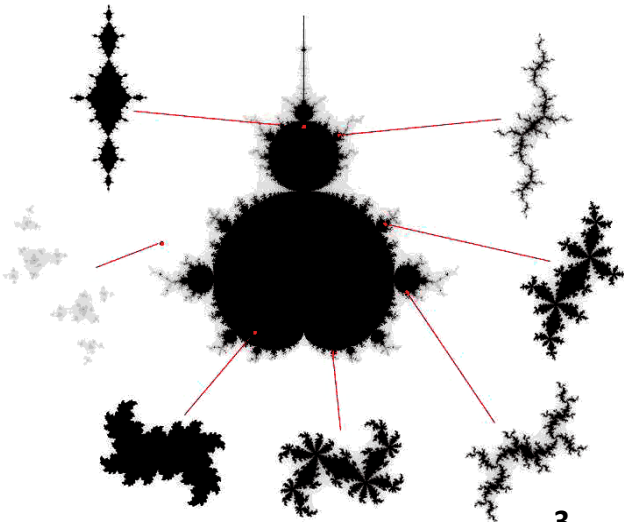
1. ατέρμονη αυτοαναφορά, 2. άπειρη εκτατότητα, 3. φράκταλ αυτοομοιότητα, 4-6. «μετα-διαλεκτική» αποδόμηση (λωρίδα Moebius – φιάλη Klein)



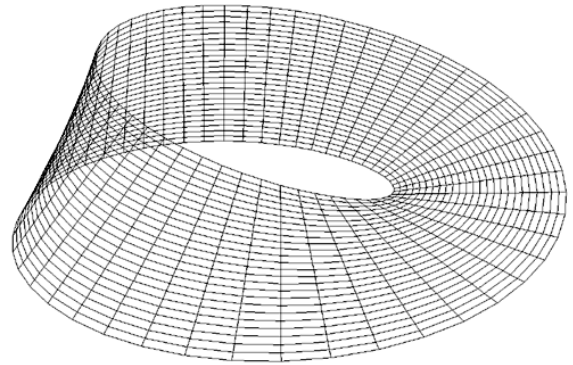
1



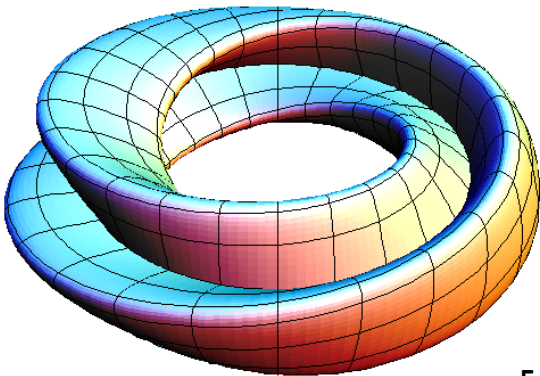
2



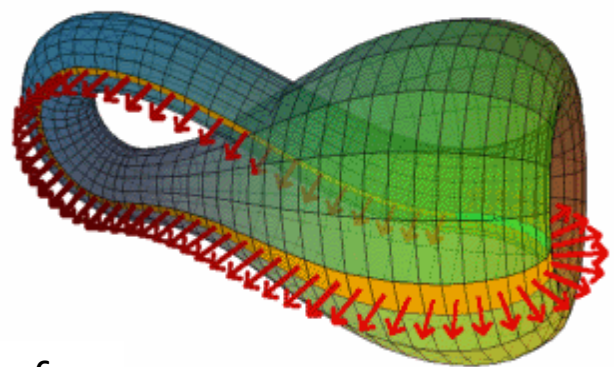
3



4



5



6

Άπειρο και αυτοαναφορά: η εμμένεια της μη-πληρότητας

Όπως αναφέρθηκε στην εισαγωγή, σύμφωνα με έναν ιδιότυπο «ορισμό» του Κώστα Αξελού «ο Κόσμος είναι το σύνολο των συνόλων των παιχνιδιών που παίζουμε». Η αναφορά αυτή σε ένα «σύνολο όλων των συνόλων» αποτελεί μια φράση-κλειδί, καθώς παραπέμπει emphaticά στο ιδιαίτερο σύμπαν των μαθηματικών και, πιο συγκεκριμένα στη γνωστική περιοχή που καλείται «θεωρία συνόλων» (από την οποία μάλλον προέρχεται).

Εδώ και αρκετό, η Θεωρία Συνόλων θεωρείται πως κατέχει μια «ηγετική» θέση στο εν λόγω πλαίσιο αναφοράς, ως ικανή να ενσωματώσει-περιγράψει κάθε άλλη μαθηματική θεωρία, ώστε τελικά να αξιώνει ένα ρόλο «θεμελίου» για το σύνολο των μαθηματικών. Κατ' αρχάς, είναι γνωστό ότι η θεωρία συνόλων αναπτύχθηκε ιδιαίτερα έπειτα από τις μελέτες του George Cantor πάνω στη μαθηματική φύση του Απείρου, στις οποίες αναφερόμαστε συνοπτικά στη συνέχεια.

Ο μαθηματικός ορισμός του απείρου

Η "τιθάσευση" του απείρου αποτέλεσε τον απώτατο στόχο του μεγάλου μαθηματικού George Cantor. Το εξαιρετικά φιλόδοξο αυτό πλάνο είχε ως βασικό μέσο (ίσως και αποτέλεσμα) την ανάπτυξη της *θεωρίας των συνόλων*. Σύμφωνα με αυτή, ως σύνολο θεωρείται μια *οποιαδήποτε ενότητα ομοίων πραγμάτων*, η οποία μπορεί να καθίσταται *αντιμετωπίσιμη ως μαθηματική οντότητα*. Για τη θεωρία συνόλων, θεμελιώδης είναι η έννοια του *ανήκειν*.

Ύστερα από μελέτες, ο Cantor ήρθε αντιμέτωπος με μια πολύ «ενδιαφέρουσα» αντίφαση. Θεώρησε (αυθαίρετα μεν, μα καθόλα νόμιμα από μαθηματική άποψη) μια *αμφιμονοσήμαντη* σχέση μεταξύ *φυσικών αριθμών* και *ζυγών αριθμών* ($v \rightarrow 2v$), καθώς και τα αντίστοιχα αυτών σύνολα. Αφού η σχέση είναι αμφιμονοσήμαντη, θα έπρεπε κανονικά τα δυο σύνολα να περιέχουν ίδιο αριθμό στοιχείων. Η αντίφαση έγκειται στο ότι οι ζυγοί αριθμοί είναι προφανώς λιγότεροι από τους φυσικούς (που είναι οι ζυγοί και περιττοί μαζί). Σε αυτό ακριβώς το σημείο αποκαλύπτεται η μεγαλοφυΐα του Cantor, ο οποίος χρησιμοποιεί αυτήν ακριβώς την *αντίφαση* προκειμένου να κατασκευάσει τον *ορισμό* του απείρου. Στην ουσία, ο Cantor *μετατρέπει την αντίφαση απ' ευθείας σε ορισμό*, λέγοντας πως «*σύνολο με άπειρα στοιχεία είναι το σύνολο εκείνο του οποίου ένα γνήσιο υποσύνολο (ααΑ) αποτελείται από στοιχεία που μπορούν να αντιστοιχηθούν ένα προς ένα με τα στοιχεία του συνόλου*».

Στη συνέχεια των μελετών του, ο Cantor θα αναγνωρίσει ότι οι *άρρητοι* αριθμοί (δηλαδή αυτοί που δε μπορούν να "λεχθούν" ή, στη μαθηματική γλώσσα, αυτοί που δε μπορούν να γραφούν με τη μορφή κλάσματος, καθώς εμφανίζουν άπειρη και μη περιοδική δεκαδική μορφή) δε μπορούν να ενταχθούν σε μια τέτοια αντιστοιχία, καθώς δε μπορούν καν να παραταχθούν-διαταχθούν διακριτά σε κάποια μορφή ακολουθίας. Επομένως, αποδεικνύει ότι *το σύνολο των αρρήτων, ως άπειρο, είναι μεγαλύτερο από το, επίσης άπειρο, σύνολο των ρητών*. Δηλαδή, στην ουσία, διακρίνει δυο άπειρα σύνολα *διαφορετικής τάξης*. Τις παρατηρήσεις αυτές, τις συνοψίζει σε δυο ενδιαφέροντα σχετικά θεωρήματα:

A) «*Το σύνολο των υποσυνόλων ενός συνόλου έχει τάξη πλήθους μεγαλύτερη του 1^{ου} συνόλου, έστω κι αν αυτό είναι άπειρο*»

B) «*Όλοι οι αριθμοί που αποτελούν ρίζες πολυωνύμων (αλγεβρικοί, άρρητοι) είναι μετρήσιμες. Αυτοί που κάνουν το σύνολο αρρήτων μη μετρήσιμο είναι οι υπερβατικοί αριθμοί, οι οποίοι δεν είναι ρίζες πολυωνύμων. Οι υπερβατικοί αριθμοί (όπως πχ. οι γνωστοί «π» και «e») είναι περισσότεροι. Επομένως, κατά μια έννοια, είναι απείρως άπειροι!*»

Για τον μαθηματικό συμβολισμό των άπειρων συνόλων ο Cantor θα χρησιμοποιήσει το εβραϊκό (ιερογλυφικό) γράμμα «Άλεφ» (\aleph). Με την προσθήκη ενός διατακτικού αριθμού (α) ως δείκτη στο «άλεφ» (\aleph_α), ο Cantor θα συμβολίσει τις διαφορετικές τάξεις του απείρου. Όλες αυτές οι άπειρες οντότητες – σύνολα, οι οποίες μπορούν υπο μία έννοια να «ποσοτικοποιηθούν» και να ενταχθούν σε λειτουργικά μαθηματικά μοντέλα, να μετέχουν δηλαδή σε μαθηματικές πράξεις, ο Cantor θεωρεί ότι παρουσιάζουν ριζικές διαφορές με την κλασική – μη προσεγγίσιμη λογικομαθηματικά – έννοια του Απείρου (η οποία υποδηλώνει ετυμολογικά αυτό του οποίου την «πείρα»-εμπειρία δε μπορούμε να έχουμε...). Για το λόγο αυτό, επιλέγει να τις διαφοροποιήσει εννοιολογικά, εντάσσοντάς τες σε μια νέα «ενδιάμεση» κατηγορία συνόλων-αριθμών που ονομάζει «υπερπεπερασμένους». Ο νέος αυτός μαθηματικός προσδιορισμός, που αντιστοιχεί σε ένα «αριθμήσιμο» είδος απείρου «πολλαπλών τάξεων», διακρίνεται από την έννοια του Απόλυτου Απείρου, το οποίο ο Cantor συμβολίζει με το λατινικό γράμμα «V» (από την αγγλική λέξη Void=Κενό). Ακριβώς αυτό το V αποκτά πλέον το μη-προσεγγίσιμο χαρακτήρα του *συνόλου όλων των συνόλων*.

Το παράδοξο της αυτοαναφοράς και το θεώρημα της μη-πληρότητας

Στην πορεία της εξέλιξής της έπειτα από τον Cantor, η θεωρία συνόλων παρουσίασε ορισμένες επιπλοκές. Πολύ συνοπτικά, στις αρχές του 20^{ου} αιώνα, οι προσπάθειες να θεμελιωθούν τα μαθηματικά στη βάση της απλής θεωρίας συνόλων υπέφεραν από το εμπόδιο που έθετε το γνωστό «παράδοξο του Russell» για το *σύνολο όλων των συνόλων (που δεν ανήκουν στον εαυτό τους)*, ένα παράδοξο που αποτελεί προφανή εφαρμογή του κλασικού αυτοαναφορικού παραδόξου (το οποίο έχει επικρατήσει να ονομάζεται και «παράδοξο του ψευδόμενου») στο χώρο των μαθηματικών³⁹. Παρ'όλα αυτά, οι προσδοκίες για την επίτευξη της «ολοκλήρωσης» των μαθηματικών (με προεξάρχον το σχετικό σχέδιο του David Hilbert) ήταν ακόμα κραταιές.

Το πρόβλημα μιας επαρκούς «αξιωματικοποίησης» της θεωρίας συνόλων επιλύθηκε έμμεσα περίπου 20 χρόνια αργότερα από τους Ernst Zermelo και Abraham Fraenkel, οι οποίοι παρείχαν μια θεωρία γνωστή έκτοτε ως «συνολοθεωρία Zermelo-Fraenkel». Πρόκειται για μια σειρά αρχών οι οποίες επέτρεπαν την κατασκευή των συνόλων που χρησιμοποιούνταν στην τυπική μαθηματική πρακτική. Ωστόσο, οι αρχές των Zermelo-Fraenkel δεν απέκλειαν την πιθανότητα της ύπαρξης ενός συνόλου που να ανήκει στον εαυτό του.

Το 1925, ο John von Neumann (ο ίδιος που αργότερα θα θέσει τα θεμέλια της «θεωρίας παιγνίων»), στη διδακτορική του διατριβή, παρουσίασε δύο τεχνικές που θα επέτρεπαν τον αποκλεισμό τέτοιων συνόλων: το «αξίωμα της θεμελίωσης» και την έννοια της «κλάσης». Το αξίωμα της θεμελίωσης εδραίωσε ότι κάθε σύνολο μπορεί να κατασκευαστεί «από κάτω προς τα πάνω», υπό μια διατεταγμένη διαδοχή βημάτων σύμφωνη προς τις αρχές των Zermelo-Fraenkel, με τρόπο ώστε αν ένα σύνολο ανήκει σε ένα άλλο, το πρώτο θα πρέπει απαραίτητα να προηγείται του δεύτερου κατά τη διαδοχή (αποκλείοντας την πιθανότητα ένα σύνολο να ανήκει στον εαυτό του)⁴⁰.

³⁹ Το εν λόγω παράδοξο, ο Bertrand Russell το είχε θέσει υπόψιν του «πατέρα» της τυπικής λογικής Gottlob Frege, ως μια κριτική παρατήρηση πάνω στο αξιωματικό σύστημα της λογικής του. Ο Frege αναγκάστηκε να αποδεχθεί άμεσα το γεγονός ότι η παρατήρηση υπέσκαπτε εκ θεμελίων το έργο του, και μάλιστα όταν αυτό βρισκόταν «επί του πιεστηρίου».

⁴⁰ Για να δείξει ότι η προσθήκη αυτού του νέου αξιώματος στα υπόλοιπα δεν προκαλούσε αντιφάσεις, ο von Neumann συνέστησε μια μέθοδο παρουσίασης – τη μέθοδο των «εσωτερικών μοντέλων» - η οποία αργότερα έγινε απαραίτητο εργαλείο για τη θεωρία συνόλων.

Η δεύτερη προσέγγιση στο πρόβλημα βασίστηκε στην έννοια της κλάσης: ένα σύνολο ορίζεται ως *μια κλάση που ανήκει σε άλλες κλάσεις*, ενώ ως «κύρια (ή αρμόζουσα) κλάση» ορίζεται η κλάση που δεν ανήκει σε άλλες κλάσεις.

Υπό την προσέγγιση Zermelo/Fraenkel, τα αξιώματα αυτά εμποδίζουν την κατασκευή ενός συνόλου όλων των συνόλων που δεν ανήκουν στον εαυτό τους. Αντίθετα, υπό την προσέγγιση του von Neumann, η κλάση όλων των συνόλων που δεν ανήκουν στον εαυτό τους μπορεί να κατασκευαστεί, αλλά θα αποτελεί μια «κύρια/αρμόζουσα» κλάση, όχι ένα σύνολο. Με αυτή τη συμβολή του von Neumann, το αξιωματικό σύστημα της θεωρίας συνόλων έγινε πλήρως ικανοποιητικό. Το επόμενο ερώτημα αφορούσε το αν ήταν επίσης οριστικό («ορίσιμο»), δηλαδή μη-επιδεχόμενο περαιτέρω βελτιώσεις.

Μια ισχυρά αρνητική απάντηση ήρθε το Σεπτέμβριο του 1930, σε ένα συνέδριο μαθηματικών στο Königsberg, όταν ο αυστριακός μαθηματικός Kurt Gödel παρουσίασε το πρώτο *θεώρημα της μη-πληρότητας*, σύμφωνα με το οποίο, *τα συνήθη αξιωματικά συστήματα είναι μη-πλήρη, με την έννοια δεν μπορούν να αποδείξουν κάθε αλήθεια που μπορεί να εκφραστεί στη γλώσσα τους*⁴¹. Με άλλα λόγια, το θεώρημα αποδεικνύει ότι υπάρχουν προτάσεις *καθόλα αληθείς*, η αλήθεια των οποίων όμως δε μπορεί να αποδειχθεί με τα εργαλεία που παρέχει το σύστημα αξιωμάτων εντός του οποίου αυτές εκφέρονται. Αυτές οι προτάσεις χαρακτηρίζονται ως *μη-αποκρίσιμες, μη-αποφασίσιμες ή μη-αποφάνσιμες*.

Κλασικά παραδείγματα τέτοιων προτάσεων αποτελούν οι λεγόμενες «αυτοαναφορικές» προτάσεις, δηλαδή προτάσεις που αναφέρονται στον εαυτό τους⁴². Πρόκειται για προτάσεις, το νόημα των οποίων, αν κανείς το εκλάβει «κατά γράμμα», δηλαδή χωρίς προσφυγή σε εξωτερικά αυτού δεδομένα, διαδικασίες ή παραδοχές, οδηγείται αναπόφευκτα σε μια αντίφαση, η οποία καταλήγει σε μια «ατέρμονη ανακύκλωση», όπου κάθε πιθανή απόκριση-απόφαση θα αυτοδιαψεύδεται/ αυτοαναιρείται (αν ισχύει, τότε δεν ισχύει, ενώ αν δεν ισχύει, τότε ισχύει)⁴³.

⁴¹ Το αποτέλεσμα αυτό ήταν επαρκώς καινοτόμο ώστε να προκαλέσει αναστάτωση, σύγχυση και αμηχανία στην πλειονότητα των μαθηματικών της εποχής. Παρά την αναταραχή, ο von Neumann, που συμμετείχε στο συνέδριο, επιβεβαίωσε τη φήμη του ως στιγμιαίος στοχαστής, καθώς σε λιγότερο από ένα μήνα ήταν σε θέση να επικοινωνήσει στον ίδιο τον Gödel μια ενδιαφέρουσα συνέπεια του θεωρήματός του: *τα συνήθη αξιωματικά συστήματα δεν είναι σε θέση να αποδείξουν την ίδια τους τη συνοχή*. Όμως, ο Gödel είχε ήδη ανακαλύψει αυτή τη συνέπεια (πλέον γνωστή ως το δεύτερο θεώρημα της μη-πληρότητας) και έστειλε στον von Neumann μια προεκτύπωση του άρθρου του στο οποίο περιελάμβανε και τα δυο θεώρημα της μη-πληρότητας (καθώς και μια περιγραφή αυτού που αργότερα θα αποδιδόταν στον Alfred Tarski ως το *θεώρημα της μη-ορισιμότητας*).

⁴² Όπως πχ. η φράση «*αυτό που λέω δεν είναι λόγος*» ή η φράση «*δε λέω τίποτα*».

⁴³ Για την κατανόηση της απόδειξης έχει προταθεί το εξής παράδειγμα: μια υποθετική, τέλεια μηχανή, με την ιδιότητα να συγκεντρώνει όλες τις αλήθειες και όλους τους φυσικούς νόμους, είναι υποχρεωμένη να γνωρίζει τις γλωσσικές προτάσεις και τις μαθηματικές διατυπώσεις με τις οποίες αυτοί περιγράφονται, αποδεικνύονται και μετατρέπονται σε διακινήσιμη γνώση. Αν κάποιος, ακόμα κι αν δε γνωρίζει τίποτα, θέσει προς έλεγχο στη μηχανή την πρόταση «*η μηχανή θα απαντήσει "ψευδώς"*», τότε αυτή αδυνατεί να αποκριθεί, γιατί και οι δυο πιθανές αποκρίσεις θα αίρουν την εγκυρότητά της. Θα αναγκαστεί δηλαδή να δώσει ψευδή απάντηση ενώ προϋποτίθεται ότι λέει πάντα την αλήθεια.

Συγκεκριμένα, ο Gödel δημιούργησε ένα δικό του λογικομαθηματικό σύστημα⁴⁴, προκειμένου να επιτύχει μια «μετάφραση»/ «μεταγραφή» μιας τέτοιας αυτοαναφορικής φράσης στη γλώσσα της αριθμητικής⁴⁵. Ως άμεση συνέπεια του πρώτου θεωρήματος της μη-πληρότητας, το δεύτερο θεώρημα τη μη-πληρότητας αποδεικνύει ότι *τα συνήθη αξιωματικά συστήματα δεν είναι σε θέση να αποδείξουν την ίδια τους τη συνοχή ή την ίδια τους την «αλήθεια»*. Ουσιαστικά, αυτό που δείχνουν τα θεώρημα της μη-πληρότητας είναι ότι η αυτή η διαδικασία μεταγραφής δε μπορεί να γίνει για σημασιολογικά περιεχόμενα εννοιών όπως η «αλήθεια», καθώς μια τέτοια έννοια προσκρούει αναπόφευκτα στη λογική αντίφαση που γεννά η πράξη της αυτοαναφοράς.

Το συμπεράσματα του Gödel φέρουν ως άμεσο συνεπαγόμενο (ή λογικό ανάλογο) την εξής πρόταση: *είναι δυνατόν να υπάρχουν προτάσεις καθόλα αληθείς χωρίς ωστόσο να μπορούν να αποδειχθούν*· προτάσεις οι οποίες είναι καταδικασμένες να παραμένουν θεωρητικές εικασίες, καθώς κανένα μέσο ή τρόπος απόδειξής τους δεν αρκεί για να πετύχει το στόχο του. Το πόρισμα αυτό ονομάστηκε «*θεώρημα της μη αποδειξιμότητας*». Το ανάλογο της χαριστικής βολής στη δυνατότητα για «τέλεια γνώση» έρχεται λίγο αργότερα από τον Alan Turing⁴⁶, ο οποίος, επεκτείνοντας τις μαθηματικές συνέπειες του προηγούμενου θεωρήματος, απέδειξε πως «*δεν υπάρχει κανένας τρόπος να αποδειχθεί εκ των προτέρων το αν μια πρόταση – είτε αληθής είτε ψευδής – είναι αποδειξιμη ή όχι*». Η πιθανότητα, δηλαδή, να γνωρίζει κανείς εκ των προτέρων αν μπορεί να αποδείξει μια πρόταση, αποκλείεται. Για αυτές τις προτάσεις υπάρχει μόνο η σε βαθμό αυταπάρνησης πίστη - επιθυμία του επίδοξου λύτη· η θέλησή του να αφιερώσει ακόμα και μια ολόκληρη ζωή στην αναζήτηση μιας απόδειξης, πιθανότατα επί ματαίω...

Σε επέκταση των θεωρημάτων της μη-πληρότητας έρχεται το *θεώρημα της μη-ορισιμότητας* (1935), το οποίο αποδίδεται συμβατικά στον Alfred Tarski, μολονότι περιλαμβάνεται ήδη στις άμεσες συνέπειες των θεωρημάτων του Gödel. Συνοπτικά, το θεώρημα της μη-ορισιμότητας αποδεικνύει ότι *δεν υπάρχει κανένα επαρκώς ισχυρό γλωσσικό σύστημα ικανό να ορίζει τον εαυτό του, να αναπαριστά την ίδια του τη σημασιολογία – να αυτοαναφέρεται*. Με άλλα λόγια, το θεώρημα αρχικά μας λέει ότι το εγχείρημα της αυτό-αναπαράστασης – και γενικά της αυτοαναφοράς – συνεπιφέρει ένα μείζονα περιορισμό σε μια γλώσσα, καθώς βρίσκεται αναπόφευκτα εκτός του ορίζοντα δυνατοτήτων της. Στη συνέχεια, το θεώρημα αποδεικνύει ότι ο ορισμός μιας γλώσσας είναι *εφικτός, μόνο όμως με τη διαμεσολάβηση μιας «μεταγλώσσας», η οποία θα έχει την αρχική γλώσσα ως αντικείμενο*.

⁴⁴ Αξίζει να επισημάνουμε ότι η μεγαλύτερη δυσκολία κατά τη διαδικασία απόδειξης των θεωρημάτων εκ μέρους του Gödel αφορούσε στον τρόπο με τον οποίο μια ιδέα που ανήκει στο γλωσσικό «συντακτικό», αποτελεί δηλαδή στοιχείο της αναλυτικής και κατηγορικής λογικής, θα μπορούσε να αναπαρασταθεί αποκλειστικά με όρους και μέσα προσίδια του συστήματος της «αριθμητικής πρώτης-τάξης». Ο Gödel θεώρησε ότι μια τέτοια ιδέα μπορεί να επεκτείνεται «λειτουργικά», ώστε να εντάσσεται σε σύνολα και να αναλύεται με βάση την αντίστοιχη μαθηματική θεωρία, τη θεωρία συνόλων. Ξεκίνησε εφαρμόζοντας μια επέκταση αυτού που καλείται «προτασιακός λογισμός» κι έφτασε να δημιουργήσει ένα δικό του λογικομαθηματικό σύστημα, το οποίο έμεινε γνωστό ως *κωδικοποίηση, αρίθμηση* ή γενικότερα *αριθμητικοποίηση Gödel*. Στο πλαίσιο αυτής διαδικασίας, κάθε έκφραση, στη γλώσσα της αριθμητικής, αντιστοιχεί σε έναν ξεχωριστό αριθμό. Επιπλέον, ποικίλα σύνολα εκφράσεων μπορούν να κωδικοποιηθούν ως σύνολα αριθμών. Προκύπτει ότι για ποικίλες συντακτικές ιδιότητες, τέτοια σύνολα είναι υπολογίσιμα. Ακόμα, οποιοδήποτε σύνολο αριθμών μπορεί να οριστεί από έναν αριθμητικό τύπο (πχ. υπάρχουν αριθμητικοί τύποι που ορίζουν το σύνολο των κωδίκων που χρησιμοποιούνται σε αριθμητικές προτάσεις). Αυτό που δείχνει το θεώρημα της μη-πληρότητας είναι ότι η αυτή κωδικοποίηση - αριθμητικοποίηση δε μπορεί να γίνει για σημασιολογικά περιεχόμενα εννοιών όπως η «αλήθεια», καθώς μια τέτοια έννοια θα προσκρούει αναπόφευκτα στη λογική αντίφαση που γεννά η πράξη της αυτοαναφοράς.

⁴⁵ Η φράση έχει επικρατήσει να χαρακτηρίζεται ως «*παράδοξο του ψεύτη*» και προέρχεται από την πανάρχαια ρήση του κρητικού Επιμενίδα «*όλοι οι κρητικοί είναι ψεύτες*», η οποία ισοδυναμεί με τη φράση «*τώρα ψεύδομαι*». Είναι προφανές ότι ουσιαστικά ταυτίζεται με το πρόβλημα που θέτει το «παράδοξο του Russell» σχετικά με το *σύνολο όλων των συνόλων*.

⁴⁶ Ο Άλαν Τούρινγκ είναι γνωστός για την αποκρυπτογράφηση του γερμανικού κρυφού κώδικα κατά τον Β' παγκόσμιο πόλεμο και τα όσα συνεισέφερε στην ανάπτυξη της τεχνολογίας ηλ. υπολογιστών (η «μηχανή Turing» ουσιαστικά αποτελεί αφηγηρική της ιδέα) αλλά και για έναν μνημειώδους τραγικότητας – και ηθικο-πολιτικής αδικίας – θάνατο.

Είναι προφανές ότι η «μεταγλώσσα» οφείλει να διαθέτει μια εκφραστική δύναμη που να υπερβαίνει αυτήν της γλώσσας-αντικείμενου, καθώς θα περιλαμβάνει όρους, αξιώματα και κανόνες που απουσιάζουν από τη γλώσσα-αντικείμενο. Κατά συνέπεια, υπάρχουν θεωρήματα που είναι αποδείξιμα στη μεταγλώσσα, αλλά μη-αποδείξιμα στη γλώσσα-αντικείμενο. Ωστόσο, αυτή η μέθοδος μπορεί να επιτύχει μόνο τον ορισμό της αρχικής γλώσσας - αντικείμενο. Για να οριστεί ένα κατηγορημα αλήθειας στη μεταγλώσσα, χρειάζεται η προσφυγή σε μια νέα «μετα-μεταγλώσσα» κοκ. Η υπέρβαση, λοιπόν, του προβλήματος της μη-αποφασισιμότητας – συνέπεια του παραδόξου της αυτοαναφοράς – έχει ως κόστος μια άλλη μορφή απειρισμού, αυτή της αέναης διάκρισης διαδοχικών γλωσσικών μετα-επιπέδων.

Οι αποδείξεις των Gödel, Touring και Tarski συχνά συνοψίζονται ως “θεώρημα της μη πληρότητας” ή της “μη ολοκληρωσιμότητας”. Μέσω αυτών, με πιο μαθηματική ορολογία, η απόδειξη της *εσωτερικής συνέπειας* των αξιωμάτων που δέχεται ένα σύστημα, καθίσταται και αυτή ανέφικτη. Η μαθηματική ολοκληρωσιμότητα - θεμελίωση είναι πλέον αποδεδειγμένα αδύνατη και μάλιστα με ίδια μέσα, καθώς οι αποδείξεις των θεωρημάτων ισχύουν στο αυστηρό πλαίσιο των λογικομαθηματικών συστημάτων (ανεξάρτητα δηλαδή από μεταφορικές, αλληγορικές ή άλλες «ασαφείς» διατυπώσεις). Συγκεκριμένα, *τα θεωρήματα ισχύουν για κάθε σύστημα που χαρακτηρίζεται από πολυπλοκότητα ίση ή μεγαλύτερη από αυτή της «αριθμητικής πρώτης-τάξης»* (στο πλαίσιο της *αξιωματικοποίησης Zermelo-Fraenkel*). Ουσιαστικά, αναφέρονται σε κάθε σύστημα που φτάνει να είναι «αρκετά ισχυρό» ώστε να αποκτά την ικανότητα να διαμορφώνει μια *εικόνα του εαυτού του*, δηλαδή να διαθέτει και να διατυπώνει προτάσεις που αναφέρονται στο ίδιο το «συμβολικό» ή «σημειωτικό» σώμα που (το) συγκροτεί. Με λίγα λόγια, *η απληρότητα είναι σύμφυτη σε κάθε σύστημα που μπορεί να αυτοαναφέρεται.*

Η μη-πληρότητα/ εμμένεια του Λόγου

Ο Αριστέιδης Μπαλτάς, εκκινώντας ρητά από τη φιλοσοφική σκοπιά της «εμμένειας» (ή έστω πλησίον αυτής, καθώς, όπως ο ίδιος χαρακτηριστικά επισημαίνει, η υιοθέτηση μιας τέτοιας σκοπιάς γεννά αυτόματα την υποψία μιας λογικής “ανοησίας”), συσχετίζει ευθέως το θεώρημα της μη πληρότητας/ αποφανσιμότητας του Gödel με «μια από τις ουσίες» του έργου του γάλλου φιλοσόφου Jacques Derrida. Αξίζει να παραθέσουμε ολόκληρο ένα εκτενές σχετικό απόσπασμα από το βιβλίο του με τίτλο «Φιλοξενώντας τον Ζακ Ντεριντά... στο περιθώριο επιστήμης και πολιτικής»:

«Στην εργασία αυτή ο Γκέντελ αποδεικνύει ότι η ίδια η απλούστατη θεωρία των φυσικών αριθμών περιέχει υποχρεωτικά μια μη-αποφασίσιμη (μη-αποκρίσιμη) πρόταση. [...] Η θεωρία των φυσικών αριθμών είναι επομένως μη πλήρης. Το ζήτημα δε της μη πληρότητας δε λύνεται αν προστεθεί αυτή η πρόταση (ή η άρνησή της) στον κατάλογο των αξιωμάτων της θεωρίας. Το νέο σύστημα που θα προκύψει θα περιέχει επίσης υποχρεωτικά μια μη αποφασίσιμη πρόταση. Η μη πληρότητα είναι όχι μόνο εγγενής αλλά και ανίατη. [...] Η ύπαρξη μη αποφασίσιμων προτάσεων στο εσωτερικό της πλέον στοιχειώδους από τις θεωρίες της περισσότερο αδιαμφισβήτητης επιστήμης έδειξε ότι αποτελεί φενάκη, ακόμη και για τα ίδια τα μαθηματικά, η ελπίδα ότι είναι δυνατόν να βρεθούν ακλόνητα θεμέλια, να εδραιωθεί η βεβαιότητα, να ελεγχθούν συστηματικά συνεπαγωγές και επιπτώσεις ώστε να αποκλεισθεί το αστάθμητο και η έκπληξη, δηλαδή η ευθύνη μιας απόφασης. [...] Πριν ο Ζακ Ντεριντά αρχίσει να αναπτύσσει το έργο του, αυτές οι θεωρούμενες ως γενικότερες συνέπειες του θεωρήματος Γκέντελ παρέμεναν εν πολλοίς εγκλωβισμένες στη σφαίρα της εύκολης γενικότητας, της αστήρικτης εικοτολογίας ή της ιδεολογικής περιπλάνησης, αν όχι παραπλάνησης. Με άλλα λόγια, θεωρώ ότι μια από τις «ουσίες» του Ντεριντιανού έργου – αυτή, τουλάχιστον, την οποία η δική μου ιδιοτέλεια επιδιώκει να επισημάνει και να αναδείξει – συνίσταται στην «εφαρμογή», ή σωστότερα, στην επέκταση του θεωρήματος Γκέντελ σε ολόκληρη την επικράτεια του θεωρητικού λόγου εν γένει. Όπου αυτή η «εφαρμογή» ή επέκταση επιτυγχάνεται, όχι αφηρημένα και γενικότροπα, αλλά εντοπισμένα και απτά, με την αυστηρή χρήση των προσίδιων στο εγχείρημα μέσω και μόνον αυτών. Χρησιμοποιώντας με αμείλικτη συνέπεια τα μέσα που ο ίδιος ο φιλοσοφικός λόγος παρέχει, ο Ντεριντά αποδεικνύει ότι οι βασικές διχοτομίες που δομούν τον θεωρητικό λόγο που επιθυμεί να είναι ο ίδιος αυστηρός διέπονται από ένα μη αποφασίσιμο, ακριβώς, καθεστώς»⁴⁷.

Η εγκυρότητα της παραπάνω διαπίστωσης αποκαλύπτεται και σε λεγόμενα του ίδιου του Derrida, όπου μάλιστα εξηγεί ότι είναι ακριβώς η προσπάθεια υπέρβασης των φαινομένων της μη-πληρότητας που προτρέπει στη χρήση της έννοιας του παιγνίου.

«Μπορούμε να προσδιορίσουμε διαφορετικά τη μη ολοκλήρωση: υπάγοντάς την όχι στην έννοια της περατότητας, ως αυτού που καθιστά τον εμπειρισμό αναγκαστικό, αλλά σε αυτή του παιγνίου. Τότε, η ολοκλήρωση στερείται νοήματος, όχι επειδή η απειρία ενός πεδίου δε μπορεί να καλυφθεί μ' ένα περατό βλέμμα ή λόγο, αλλά επειδή η φύση του πεδίου – η γλώσσα, και δη μια περατή γλώσσα- αποκλείει την ολοκλήρωση. Αυτό το πεδίο είναι εκείνο ενός παιγνίου, δηλαδή μιας συνθήκης άπειρων αντικαταστάσεων που μπορούν να συμβαίνουν μέσα στα όρια ενός πεπερασμένου συνόλου».

Στο έργο του Ντεριντά, ο ρόλος του «παντεπόπτη» (το αντίστοιχο της «αποφατικής μηχανής» του Gödel) προσωποποιείται ανθρωπομορφικά στο φανταστικό σχήμα ενός “Δασκάλου”, με τον οποίο στήνεται λοιπόν, ένα υποθετικό παίγνιο, ως παράδειγμα για την

⁴⁷ Επεξηγώντας την τελευταία αυτή θέση, ο Μπαλτάς αναφέρει ότι για τον Ντεριντά «ένα φιλοσοφικό κείμενο εκτυλίσσει το θέμα του, δηλαδή αναπτύσσει την επιχειρηματολογία του, μέσω μιας συγκροτητικής για το ίδιο θεμελιώδους διχοτομίας. Τα δυο σκέλη της διχοτομίας αυτής δεν αποτελούν ισότιμες οντότητες, ανεξάρτητες μεταξύ τους. Το δεύτερο σκέλος είναι δεύτερο επειδή, στο επίπεδο των ρητών προθέσεων του κειμένου, αυτό αντιμετωπίζεται πάντα ως η εκφυλισμένη, ανεπιθύμητη, εξοβελιστέα εκδοχή του πρώτου. [...] Η πλέξη του εκάστοτε φιλοσοφικού κειμένου οδηγείται στο να αναγάγει, αναπόφευκτα και παρά τη ρητή πρόθεση του ίδιου, αυτό το «αρνητικό» σκέλος σε συνθήκη δυνατότητας ή όρο ελέγχου του «θετικού», δηλαδή στη θέση της σχετικής ως προς αυτό πρωτοκαθεδρίας. Το κείμενο οδηγείται έτσι στο να στηρίξει αυτά που καταστατικά θέλει να αρνηθεί, παραμένοντας το ίδιο μετέωρο ανάμεσα στη ρητή του πρόθεση και σε όσα η οσοδήποτε αυστηρή ανάπτυξη αυτής της πρόθεσης παράγει παρά τη θέλησή της».

κατανόηση ενός (πιθανού) τρόπου υπέρβασης του λογικού αδιεξόδου. Όπως διαβάζουμε σε ένα απόσπασμα από σχετικό κείμενο του γάλλου φιλοσόφου Vincent Descombes, που περιλαμβάνεται στο βιβλίο του με τίτλο «Το Ίδιο και το Άλλο»:

«Αυτό είναι το δίλημμα απ' όπου αρχίζει ο Ντεριντά: ότι μιλάμε χωρίς να λέμε τίποτα (είτε επιδοκιμάζουμε το λόγο που δε χρειάζεται την επιδοκιμασία μας, είτε του απευθύνουμε κριτικές, ακολουθώντας όμως μια πολύ λο-γική διαδικασία). Υπάρχει όμως και μια Τρίτη δυνατότητα, ο δόλος: το στρατήγημα και η στρατηγική. Εδώ ο Ντεριντά αρχίζει πολύ συνετή παρτίδα μ' ένα τρομερό Δάσκαλο, πάντα βέβαιο, θα λέγαμε, ότι θα κερδίσει σ' ένα παιχνίδι του οποίου τους κανόνες έχει ορίσει ο ίδιος. Ο Ντεριντά επιλέγει να παίξει διπλό παιχνίδι (όπως ένας διπλός πράκτορας υπηρετεί δυο παρα-τάξεις): να υποκριθεί ότι υπακούει στον τυραννικό κανόνα και ταυτόχρονα να του στήνει παγίδες προτείνοντάς του περιπτώσεις όπου εκείνος δε θα μπορεί πια να αποφασίσει. Ο δόλος αυτός που μας επιτρέπει να μιλάμε, ακόμα και τη στιγμή που δεν υπάρχει "στο κάτω-κάτω" τίποτα να πούμε, εφ' όσον έχει ολοκληρωθεί ο απόλυτος λόγος, είναι η στρατηγική της αποδόμησης. Αυτό είναι το στρατήγημα που εξουδετερώνει το δίλημμα που έχει προταθεί από τη φιλοσοφία.»

Η αποδόμηση, λοιπόν, είναι μια έννοια που εκφράζει αυτήν ακριβώς την ατέρμονη διαδικασία ανάλυσης του φιλοσοφικού λόγου, η οποία οφείλεται στην καταστατική αδυναμία δόμησης-θεμελίωσης ενός εσωτερικά συνεπούς και ολοκληρώσιμου θεωρητικού σώματος. Μέσα από την έννοια «(δια)κειμενικότητας», η οποία επιχειρεί να συνοψίσει τις στοιχειώδεις δομές της γλώσσας (ομιλία, γραφή, ανάγνωση) αλλά και να ενσωματώσει σε αυτές την ίδια την πραγματικότητα και τους τρόπους βίωσής της, η αποδόμηση επιχειρεί μια στρατηγική κατανόησης, αρχικά του εαυτού της, και εν συνεχεία οποιουδήποτε στοιχείου καταφέρνει, έστω προσωρινά, να αναγνωρίσει ως έτερο (ε)αυτού. Όσον αφορά τη σχέση της έννοιας της αποδόμησης με αυτή της «διαφωράς» («*différance*»), του άλλου διάσημου ντεριντιανού όρου, ο Μπαλτάς αναφέρει τα εξής:

«Στόχος της αποδόμησης ως στρατηγικής ανάγνωσης είναι η υπονόμηση του λογοκεντρισμού μέσω της ανάδειξης της "διαφωράς". Συστατική παραδοχή δε αυτής της στρατηγικής είναι το ότι η διαφωρά εγκατοικεί σε κάθε συστηματικά επεξεργασμένο κείμενο, με την έννοια ότι η ίδια η συστημικότητα αυτή δε συγκροτείται παρά ως απώθηση αλλά ταυτόχρονα και ως έκφραση της διαφωράς. [...] Η ύπαρξη της διαφωράς αποκαλύπτει ως ψευδαισθηση την αυτο-παρουσία του νοήματος και της συνείδησης, ενώ δείχνει ότι η ψευδαισθηση αυτή είναι αποτέλεσμα της απώθησης, στο πλαίσιο του λογοκεντρισμού, των διαφορικών "δομών" της συνείδησης και του νοήματος, που είναι ακριβώς η διαφωρά.»

Ο Descombes, αναφερόμενος στο παράδειγμα της εγγελιανής διαλεκτικής, θέτει το ζήτημα της "ηθικής" σχέσης του ντεριντιανού έργου με αυτή την "τυραννία του λόγου":

«Το επέκεινα της "λογικής της ταυτότητας" είναι ένα διαλεκτικό επέκεινα ή ένα επέκεινα της διαλεκτικής; Το ερώτημά μας το θέτει και ο ίδιος ο Ντεριντά στον εαυτό του: "το επέκεινα της διαλεκτικής δεν είναι αναπόφευκτα ένα διαλεκτικό επέκεινα;" [...] Το μόνο έγκλημα που επιτρέπει η ηθική είναι η τυραννοκτονία. Η αποδόμηση του Ντεριντά είναι άραγε μια τυραννοκτονία [...] ή είναι απλώς παιχνίδι; Είναι "και το ένα και το άλλο". Επίσης, είναι "ούτε το ένα ούτε το άλλο". Είναι αδύνατο να προσδιορίσουμε τι είναι. Απροσδιόριστη, σ' ένα τυπικό σύστημα αξιωμάτων είναι η πρόταση που, ως προς αυτό το σύστημα αξιωμάτων, δεν είναι ούτε αληθής ούτε ψευδής. Κατ' αναλογία, ο Ντεριντά μιλάει με λέξεις απροσδιόριστες: είναι όροι που η διπλή τους σημασία δεν καθορίζεται. [...] Κανείς δε μπορεί να πει αν η διαλεκτική ταυτότητα και η διαφορά είναι ένα και το αυτό. Κανένας Δάσκαλος δε μπορεί να το προσδιορίσει. Στο παιχνίδι αυτό όπου "κερδίζει ο χαμένος", αν πούμε "ταυτότητα" αυτή αμέσως μεταβάλλεται σε διαφορά κι αν ανακαλύψουμε μια διαφορά, αυτή μεταμορφώνεται σε ταυτότητα. Τόσο καλά, ώστε στο τέλος η νίκη του Χέγγελ δε μπορεί να διακρίνεται από την ήττα του. Η έκβαση του παιχνιδιού είναι απροσδιόριστη. Η νίκη του είναι η ήττα του. Αλλά η ήττα του είναι η νίκη του. Η παρτίδα θα παραμείνει ατελείωτη.»

Η μη-πληρότητα του ανθρώπινου υποκειμένου

Όπως είναι μάλλον προφανές, η έννοια της απληρότητας (η αδυναμία πλήρωσης) περιγράφει μια συνθήκη διαρκούς έλλειψης: αντανακλά την ιδέα ενός «κενού χώρου», η κάλυψη του οποίου θα έχει σαν αναπόφευκτη συνέπεια τη δημιουργία ενός άλλου. Ωστόσο, η συγκεκριμένη έννοια της απληρότητας έρχεται να ενισχύσει μια κριτική στην «οντολογική» πρόσληψη της έλλειψης (δηλαδή στην πρόσληψη εκείνη που αναγνωρίζει την έλλειψη ως μια «προϋπάρχουσα» συνθήκη, απαραίτητη για τη θεμελίωση και ανάπτυξη οποιουδήποτε σημειωτικού συστήματος), θεωρώντας πως αυτή αποτελεί συνέπεια της πράξης της αυτοαναφοράς. Όπως παρατηρεί ο ψυχαναλυτής Νίκος Σιδέρης στο βιβλίο του με τίτλο «Η Εσωτερική Διγλωσσία»:

«Πέρα από τις όποιες άλλες επιπτώσεις του, θεωρητικές και πρακτικές, το φαινόμενο της Απληρότητας συμπαρέλκει και την πιο ριζική κριτική κάθε οντολογικής προσέγγισης της συστατικής λειτουργίας της έλλειψης – ακριβέστερα δε, του λειτουργούντος κενού στα ομιλούντα και, ευρύτερα στα σημειωτικά συστήματα. Η έλλειψη αυτή δεν “προϋπάρχει”, υποχρεωτικά, ως αφετηριακό δεδομένο, που έρχεται να καταλάβει μια εξ ορισμού προϋπάρχουσα θέση προορισμένη γι’ αυτήν. Στην περίπτωση αυτή, άλλωστε, η έλλειψη δε θα ήταν ακριβώς έλλειψη – το απόλυτο “τίποτε”, αλλά “το τίποτε ενός καθορισμένου κάτι”, δηλαδή ένα “καθορισμένο τίποτε” (Χέγκελ), άρα, στο χώρο των σημειωτικών διαδικασιών, θα ήταν μια συγκεκριμένη οντότητα, με πολύ συγκεκριμένες ιδιότητες. [...] Το ότι η έλλειψη αυτή δεν είναι ένα προϋπάρχον «οντολογικό» δεδομένο αποδεικνύεται από το ότι αυτή αναφαίνεται, στην ατέρμονη αναίρεση κι αναπαραγωγή της, μόνο από τη στιγμή που το σύστημα γίνεται “αρκετά ισχυρό” ώστε να αποκτά την ικανότητα της αυτοαναφοράς – και δεν υφίσταται πριν από αυτό το “κρίσιμο σημείο”».

Όπως επισημαίνει ο Σιδέρης: «το παράδοξο των μη-αποφάνσιμων αυτοαναφορικών προτάσεων δε λύνεται ούτε με την προσφυγή στη διάκριση μεταξύ ‘υποκειμένου της εκφοράς’ και ‘υποκειμένου του εκφερόμενου’». Πέρα, όμως, από την κατανόησή του ως πρόβλημα⁴⁸, το λογικό αδιέξοδο – «κενό» – που προκύπτει από την πράξη της αυτοαναφοράς, διαθέτει μια εξαιρετικά κρίσιμη λειτουργική σημασία, καθώς είναι αυτό μέσω του οποίου αναδεικνύονται τα όρια ενός συστήματος. Σύμφωνα πάλι με τον Σιδέρη:

«Το οντολογικό αυτό αδιέξοδο, στο επίπεδο των σημειωτικών (τουλάχιστον) συστημάτων, είναι και a contrario συμβολή στη σύλληψη και αξιολόγηση των επιπτώσεων αλλά και της λειτουργικότητας της γκαιντελιανής «τρύπας», που προκύπτει κατά τη διαδικασία της αυτοαναφοράς ως «άμορφο κενό». [...] Στο παράδειγμα της γκαιντελιανής «τρύπας», οι αναποφάσιστες προτάσεις, όχι μόνο υπάρχουν, αλλά φέρουν μια ιδιαίτερη λειτουργικότητα στο πλαίσιο παραγωγής τους, με πιο προφανή ίσως, και ενδεχομένως βαθύτερη, την κατάδειξη και επισήμανση των ορίων του εν λόγω συστήματος. Στα όρια δε αυτά, κατά κανόνα, επιτελείται η σύζευξη αυτού του συστήματος με άλλα και η απαρτίωσή του σε ευρύτερες συνάψεις και “έννομες τάξεις”. Αλλά εκεί ακριβώς εμφανίζονται και παράδοξα⁴⁹. [...] Κάθε απόπειρα αυτάρκους, κλειστής λειτουργίας της γλώσσας, χωρίς αναφορά συστατική σε κάτι πέραν των λέξεων, οδηγεί μοιραία στο “παρανοϊκό λεξικό” και συνεπώς στην πλήρη αποσήμανση του υποκειμένου ως προς το πεδίο της γλώσσας. Γιατί, ακριβώς, η σήμανση του υποκειμένου στο χώρο της γλώσσας προϋποθέτει την ανεπάρκεια της γλώσσας ως προς την («αυτο»)σήμανση του εαυτού της – την ύπαρξη μιας γκαιντελιανής «τρύπας», από την οποία

⁴⁸ Επισημαίνεται ότι το πρόβλημα δεν επιλύεται ούτε με την προσφυγή στη διάκριση μεταξύ «υποκειμένου της εκφοράς» και «υποκειμένου του εκφερόμενου». Όπως το θέτει ο Σιδέρης, «αυτή απλώς αναδιατυπώνει μια πτυχή του: ποιες οι επιπτώσεις στην εκφορά, όταν εξαναγκάζεται στην παραγωγή παράδοξων εκφερομένων ή ποιες συνθήκες στο πεδίο της εκφοράς καθιστούν δυνατή την παραγωγή παράδοξων εκφερομένων».

⁴⁹ Ένα παιγνιοκεντρικό μεταφορικό παράδειγμα για την κατάδειξη της λειτουργικότητας αυτού του κενού, μπορεί να προέλθει από την ανάλυση της παιγνιτροπίας του λεγόμενου «χαμένου» ή «μυστικού τετραγώνου», του γνωστού «γρίφου ολίσθησης» (sliding puzzle), όπου ο παίκτης καλείται να ανασυγκροτήσει μια εικόνα τεμαχισμένη σε μικρότερα ανακατεμένα τετράγωνα, μέσα από διαδοχικές μετακινήσεις των τετραγώνων αυτών, οι οποίες (μετακινήσεις) μπορούν να επιτευχθούν ακριβώς εξαιτίας της ύπαρξης ενός κενού τετραγώνου.

οφείλει να εισέλθει στο σύστημα της γλώσσας η υποκειμενικότητα του ομιλούντος. Πρόκειται για τη λειτουργία του μη-λεκτικού – θεμελιώδους για τη συγκρότηση του υποκειμένου – **σημείου αναφοράς**, που επιτρέπει τη διαβίωση-μέσα-στη-γλώσσα, με τρόπο που υπερβαίνει τη λογική του “παρανοϊκού λεξικού”».

Οι παραπάνω παρατηρήσεις του Σιδέρη μας εισάγουν στο πεδίο της Ψυχανάλυσης. Για να συνδέσει κανείς την ψυχαναλυτική προσέγγιση με το παιχνίδι, αρκεί να επιστρέψει στη θεωρία του Sigmund Freud για την ανάπτυξη της προσωπικότητας⁵⁰. Κυριότερα, όμως, η ιδέα του παιχνιδιού αποτέλεσε κεντρικό θέμα για τον ψυχαναλυτή Donald Winnicott, ο οποίος το ανέπτυξε στο περίφημο βιβλίο του με τίτλο “*Playing and Reality*”. Για τον Winnicott, το παιχνίδι, πέρα από ένα απαραίτητο στοιχείο για την ψυχαναλυτική διαδικασία και τις θεραπευτικές της δυνατότητες, αποτελεί ήδη βασικό συστατικό της πρωταρχικής διαδικασίας διαμόρφωσης της ανθρώπινης υποκειμενικότητας.

Αναφερόμενος στην «εξ’ αντανάκλασης» διαμόρφωση του Εγώ, όπως περιγράφεται από το περίφημο στάδιο του καθρέφτη του Lacan⁵¹, ο Winnicott γράφει τα εξής: «*Τι βλέπει το βρέφος όταν κοιτάζει το πρόσωπο της μητέρας; Θεωρώ ότι, κανονικά, εκείνο που βλέπει είναι ο εαυτός του. Με άλλα λόγια, όταν η μητέρα κοιτάζει το βρέφος, εκείνο παρουσιάζεται μέσα από αυτήν, ως αυτό που εκείνη βλέπει... Αν το πρόσωπο της μητέρας είναι χωρίς ανταπόκριση, τότε ο “καθρέφτης” είναι ένα πράγμα που το κοιτάζεις, αλλά δεν κοιτάζεσαι μέσα του*»⁵². Ο Winnicott φαίνεται να αναγνωρίζει ρητά εδώ ότι το «Εγώ» δομείται μέσα από μια κατοπτρική – αυτοαναφορική διαδικασία, η οποία έχει το χαρακτήρα ενός παιχνιδιού, καθώς προϋποθέτει την ουσιαστική «ενεργό» διάδραση με το «Άλλο», ο ρόλος του οποίου (συνήθως) επιτελείται από τη μητέρα (και τον «καθρέφτη» του βλέμματός της). Αναλόγως μπορεί να κατανοηθεί και η (άνευ αιτήματος βιωμένη από το νεογνό) «πρωταρχική εμπειρία ικανοποίησης», η οποία επιδρά καθοριστικά στη διαμόρφωση της *θεμελιακής του φαντασίωσης*, αποτελώντας τη βάση του επιθυμητικού του *Ασυνείδητου*. Σύμφωνα με την τρέχουσα ψυχαναλυτική «ορθοδοξία», το παιδί, βγαίνοντας από τη φάση της *ταύτισης* του σταδίου του καθρέφτη, όπου σκιαγραφείται ως υποκείμενο, εξακολουθεί να μην διακρίνει τη διαφορά του από τη μητέρα του. Η οριστική διάκριση μέλλει να συντελεστεί κατά τη φάση του (λίγο-πολύ) γνωστού σχήματος του Οιδιπόδειου συμπλέγματος, ως *απαγόρευση της αιμομιξίας*.

⁵⁰ Ο Freud είδε στο παιχνίδι ένα μέσο *απελευθέρωσης επώδυνων (απωθημένων) αναμνήσεων και συναισθημάτων*. Η θέση του είναι ότι ο Λόγος, όπως και οτιδήποτε είναι πολιτισμικό, προέρχεται από μια τέτοια *αναχαίτιση της επιθυμίας*. Ο ίδιος βρίσκει στο παιδικό παιχνίδι την εξήγηση αυτού του στοιχείου του πολιτισμού, που ο Λακάν θα ονομάσει «*Συμβολικό*»: Σύμφωνα με τον Φαράκλα:

«*Το συμβολικό είναι μια κυριεύσιμη παροντοποίηση του απόντος αντικειμένου της επιθυμίας. Το “υποκείμενο” δεν είναι παρά η ονομασία αυτής της δυνατότητας κυρίευσης που είναι εγγεγραμμένη στο συμβολικό και ανακλύπει αρχικά ως παίγνιο*».

⁵¹ Κατά τον Lacan, η αφετηρία του οιδιπόδειου συμπλέγματος συμπίπτει με μια διαδικασία ωρίμανσης πολύ σημαντική για την ψυχική εξέλιξη του ατόμου, καθώς αποτελεί την διαδικασία μέσα από την οποία συγκροτείται το Εγώ (Je), την οποία ονόμασε «στάδιο του καθρέφτη». Συνοπτικά, το στάδιο του καθρέφτη, τελείται σε τρεις θεμελιακούς χρόνους.

α) Αρχικά, το παιδί τελεί υπό μια σύγχυση και δε διακρίνει τον εαυτό του από τους άλλους.

β) Σε δεύτερο χρόνο, το παιδί αρχίζει να ξεχωρίζει την εικόνα του και να ταυτίζεται με αυτήν. Αυτή είναι η πρωταρχική ταύτιση. Το παιδί αντιλαμβάνεται ότι αυτό που βλέπει δεν είναι ένα πραγματικό ον αλλά ένα είδωλο, το οποίο και διακρίνει από αυτό των άλλων.

γ) Σε τρίτο χρόνο, επέρχεται η *ενοποίηση της κομματιασμένης εικόνας του σώματος*. Αυτή την φάση, ο Lacan, την ονόμασε «ορθοπεδική». Είναι η στιγμή της ταύτισης του παιδιού με την ίδια την εικόνα του. Η συγκρότηση αυτή τελείται με τη διαμεσολάβηση της επιθυμίας της μητέρας. Η μητέρα είναι αυτή που συγκροτεί το παιδί της σαν μια ενιαία οντότητα, δίνοντας νόημα στην εικόνα του στον καθρέφτη. Βάση της εικόνας που δομεί η μητέρα για το παιδί της, την οποία προβάλλει με το βλέμμα και τα λόγια της, δομείται το εγώ (Je) του παιδιού. Το «εγώ» (Je), το πρώτο ενικό πρόσωπο, θα εξελιχτεί στη συνέχεια σε «Εγώ» (Μοι), δηλαδή σε ρυθμιστή του συστήματος αντίληψης-συνείδησης της «αρχής της πραγματικότητας», που θεμελιώνεται κατ’ αρχήν μέσω της πρωταρχικής ταύτισής του με την εικόνα του σώματός του και κατά δεύτερον μέσω της διαφοροποίησης του ειδώλου από το αντικείμενο.

⁵² Βλέπε κεφάλαιο «ο αντικατοπτρικός ρόλος της μητέρας και της οικογένειας στην ανάπτυξη του παιδιού» (στο βιβλίο «Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα», Αθήνα, Καστανιώτης, 2000, σσ. 194-195).

Το «ταμπού της αιμομιξίας» ως σύμπτωμα του παραδόξου της αυτοαναφοράς

Έχοντας τα παραπάνω ως δεδομένα, ο Σιδέρης επιχειρεί μια ενδιαφέρουσα σύνδεση μεταξύ του οιδιπόδειου συμπλέγματος (και του «ταμπού» της αιμομιξίας) με την κλασική «απαγόρευση» του «αυτοαναφορικού παραδόξου», βασισμένος σε διαπιστώσεις που προέρχονται από τον επιστημονικό χώρο της μαθηματικής λογικής. Συγκεκριμένα, ο Σιδέρης προτείνει μια «δεόντως τροποποιημένη» επέκταση των περιφημων θεωρημάτων της μη-πληρότητας (που απέδειξε ο αυστριακός Kurt Gödel), ως ικανή να παρέχει ένα επιπλέον τεκμήριο της δομικής λειτουργίας του λογικού «κενού» που προκύπτει από την πράξη της αυτοαναφοράς, για τη συγκρότηση του ασυνειδήτου, ως «θεμελίου» της ανθρώπινης υποκειμενικότητας. Αξίζει να παραθέτουμε αυτούσιο ένα εκτενές σχετικό απόσπασμα από τα γραφόμενά του:

*«Η κατασκευή και κατοχή μιας “εικόνας εαυτού” οδηγεί, ως διαδικασία αυτοαναφοράς, σε παράδοξα γκαιντελιανού τύπου. Αυτή η ανακάλυψη θα μπορούσε, “δεόντως τροποποιημένη” βέβαια, να θεωρηθεί ότι ισχύει και ότι και σε άλλους τομείς της ανθρώπινης επιστήμης, γνώσης και σκέψης – ότι δηλαδή μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να εφαρμοστεί ευρύτερα, πχ. σε ότι άπτεται του ψυχικού ή συμβολικού κόσμου των ανθρώπων ή και, ακόμη ευρύτερα, άλλων όντων ή οντοτήτων (ή σε κάθε σημειωτική διάσταση, τόσο του ανθρώπου όσο και άλλων έμβιων, φυσικών ή μηχανικών διαδικασιών). Η κατάλληλη παράφραση θα ήταν η εξής: **Εάν οποιοδήποτε σύστημα κατορθώσει να (ανα)παριστά τον εαυτό του, τότε θα φτάσει σε αυτό το κρίσιμο σημείο, όπου θα εμφανιστούν γκαιντελιανά παράδοξα σχετικά με τη λειτουργία της αυτοαναφοράς.** [...] Είναι προφανής η αντιστοιχία μεταξύ αυτών των φαινομένων και της ανάγκης προσφυγής του “οιδιποδείου παιδιού” στην εξωγενή αναφορά, στην από τρίτους διατύπωση και κοινοποίηση του ηθικού νόμου (απαγόρευση της αιμομιξίας). Προσφυγή, η οποία, κατά τρόπο άψογα γκαιντελιανό, βγάζει το παιδί από την ατέρμονη ανακύκλωση του οιδιποδείου δράματος και του άγχους του ευνουχισμού – από το “οιδιπόδειο παράδοξο”. [...] Η επίπτωση μιας τέτοιας δυναμικής στη συγκρότηση του ανθρώπινου υποκειμένου ήδη διαφαίνεται σαφώς. Η εμφάνιση του “Εγώ”, ως πρώτου ενικού προσώπου –δηλαδή η κατάκτηση της δυνατότητας συμβατικής και, παραδόξως, απρόσωπης σήμανσης του υποκειμένου στο επίπεδο των σημειωτικών του κατασκευών– έχει ένα τίμημα: την αναγκαία επίκληση στο “πέραν εμού”, στο “Άλλο”. Το άλλο διασφαλίζει την υπέρβαση των ορίων του σημειωτικού συστήματος παραγωγής αυτού του “Εγώ” και, άρα, τη “λύση” του αυτοαναφορικού παραδόξου –μια λύση που υπενθυμίζει βεβαίως αυτή του γόρδιου δεσμού».*

Θα μπορούσαμε να πούμε πως, κατά μια έννοια, η ίδια η (αναφορά στη) λέξη «Εαυτός» (εν-αυτός) και, κατ' επέκταση, το ίδιο το ασυνείδητο, αποτελεί εκδοχή μιας τοπολογίας εμμένειας, δομημένη στη βάση του παραδόξου της αυτοαναφοράς. Το «Εγώ» δε μπορεί να διαφύγει από τον εαυτό του, ωστόσο η ίδια η συγκρότησή του καθίσταται δυνατή μόνο με την προσφυγή στην «ταύτιση», δηλαδή με τη μεσολάβηση ενός εξωτερικού προσώπου και την πρόσληψη της εικόνας του ως ομοίου. Η ταύτιση αυτή, «λύνει» το αυτοαναφορικό παράδοξο, με μια μορφή λύσης, όμως, η οποία προσιδιάζει σε αυτή του «γόρδιου δεσμού», αποτελώντας μάλλον μια λειτουργική επίφαση.

Σύμφωνα με ένα άλλο χωρίο του Σιδέρη, «η ταύτιση, ως ψυχικός μηχανισμός, δεν αποτελεί παρεμπίπτον στοιχείο της ψυχικής συγκρότησης ή εμπειρικό απλώς εύρημα ως προς την ψυχική ζωή, αλλά προκύπτει ως **αναγκαίο εφεύρημα της πρωτογενούς διαδικασίας** για να επιτελείται η λειτουργία της αυτοαναφοράς»⁵³. [...] Ο κώδικας του ασυνειδήτου αντιστοιχεί σε αυτή την **πρωτογενή διαδικασία**. Όπως, όμως, ο ίδιος επισημαίνει: «Σε σχέση με τους λεκτικούς κώδικες, η πρωτογενής διαδικασία εμφανίζει ουσιαστικές αποκλίσεις. Δεν διαθέτει π.χ. συντακτική άρνηση, συσχετιστές ή δεικτικά. Αρκείται σε τρόπους έκφρασης της πλαστικής-εικαστικής. Πρόκειται δηλαδή για ένα

⁵³ (Βλέπε: Νίκος Σιδέρης, «Ταύτιση και Αυτοαναφορά ή Ασυνείδητο Λόγος Φιλόσοφος»).

αναλογικά οργανωμένο σύστημα μορφών που σημαίνουν, που και τις λέξεις τις μεταχειρίζεται όπως τις άλλες παραστάσεις πραγμάτων». Με δεδομένη αυτή την αντιστοιχία, στο ερώτημα του «πώς θα μπορούσε το ασυνείδητο να φιλοσοφεί», θα αρκούσε η απάντηση «με τον ίδιο τρόπο που είναι φιλόσοφος λόγος το έργο του *De Chirico*, του *Magritte*, του *Escher*». Είναι σαφής η σημασία που αποκτούν στο έργο αυτών των σουρεαλιστών ζωγράφων οι παράδοξες «εμμενείς» χωρικότητες (και ειδικότερα αυτή της αυτοαναφοράς, όπως πχ. στον γνωστό πίνακα του Magritte με τίτλο «Αυτό δεν είναι μια πίπα»).

Ο ίδιος ο Φρόντ φαίνεται να είχε σαφή επίγνωση των λογικών παραδόξων που σχετίζονται με τη διαδικασία της αυτοαναφοράς για τη λειτουργία του ασυνείδητου. Συγκεκριμένα, στο έργο του με τίτλο «*Τελειωμένη και ατέρμονη ανάλυση*» (1937), εξηγεί ότι ορισμένες φορές έρχεται αντιμέτωπος με μια «περίεργη κατάσταση», η οποία καθιστά την διαδικασία της ψυχαναλυτικής «αποκρυπτογράφησης» ατέρμονη, καθώς σκοντάφτει σε αυτό που ο ίδιος ονομάζει «ογκόλιθο του ευνουχισμού», όρος με τον οποίο επιχειρεί να περιγράψει (μεταφορικά) τον ψυχικό εγκλωβισμό του υποκειμένου σε μια αέναη (φαύλη) αυτοαναφορική επανάληψη, που αποτρέπει τη δυνατότητα πραγματοποίησης μιας εκ μέρους του απόφασης.

Ένα αντίστοιχο ζήτημα πραγματεύεται και στο έργο του με τίτλο «*Κατασκευές στην Ψυχανάλυση*», όπου εξηγεί ότι σε κάποιες στιγμές της ανάλυσης, η ανάκληση αναμνήσεων και η ένταξη των αφηγημάτων δεν επαρκούν για να αποκτήσει ο λόγος του αναλυόμενου μια συνοχή, την οποία προϋποθέτει η αναλυτική του αποτελεσματικότητα. Σε αυτές τις στιγμές, ο αναλυόμενος (συνήθως με την αποφασιστική παρέμβαση του αναλυτή) προσφεύγει σε πλασματικές κατασκευές, μέσω των οποίων οι αναφορές στην ψυχική κατάσταση και την προσωπική ιστορία «γίνονται» πειστικές (χωρίς απαραίτητα να «είναι» αληθείς). Σύμφωνα με τον Νίκο Σιδέρη, σε τέτοιες περιπτώσεις «αυτό που συμβαίνει είναι ότι το σύστημα λόγου του υποκειμένου δεν επαρκεί για την διασάφηση ορισμένων καίριων στοιχείων της αναλυτικά θεωρούμενης προσωπικής του ιστορίας. Θα λέγαμε ότι αυτό το σύστημα λόγου εγγίζει έτσι κάποια οριακά σημεία, όπου το (αναλυτικά) ψευδές ή αληθές, η συνήχηση λόγου και ιστορίας, η αντιστοιχία μεταξύ λόγου και (ανα-)παράστασης, δεν επιδέχονται μονοσήμαντη απόφαση. Ακριβέστερα, δεν καλύπτονται από την όποια περί της εγκυρότητάς του αυτοαναφορική διαβεβαίωση – φαινόμενο που παραπέμπει στην προαναφερθείσα γκαιντελιανή προβληματική».

Ως τμήμα της ίδιας προβληματικής, αξίζει στο σημείο αυτό να σημειώσουμε ότι το λεγόμενο «κριτήριο της αυτοαναφορικότητας» εφαρμόζεται και σε εγχειρήματα κριτικής στην ίδια την ψυχανάλυση, καθώς είναι σαφές ότι οι θεωρίες και οι πρακτικές της διαμορφώνονται και ασκούνται από ανθρώπους που (ως υποκείμενα) υπόκεινται του πεδίου ενδιαφέροντός της, με αποτέλεσμα οι ιδιαίτερες (ασυνείδητες) επιθυμίες του δικούς τους «Εγώ» να επηρεάζουν αναπόφευκτα τις τελικές τους εκτιμήσεις.

Ο ρόλος της Σφίγγας

Ο Freud χρησιμοποίησε το μύθο του Οιδίποδα, προκειμένου να εξηγήσει τη συγκροτητική λειτουργία του ταμπού της αιμομιξίας κατά τη διαμόρφωση τόσο του «Εγώ» όσο και ευρύτερα των ανθρώπινων πολιτισμών (βλέπε: «*Τοτέμ και Ταμπού*»). Παράλληλα, όμως, με το στοιχείο της αιμομιξίας, στο μύθο αυτό, χαρακτηριστική είναι η *σημαίνουσα παρουσία της Σφίγγας* και ο κομβικός της ρόλος ως *κυρίαρχου αινιγματοθέτη* – πάροχου της «κρυπτικής» διανοητικής δοκιμασίας, που ο Οιδίποδας καλείται πρώτα να *αποκρυπτογραφήσει*. Τα αινίγματα που εισάγει η Σφίγγα αποτελούν ένα διαχρονικό σύμβολο της σημασίας που φέρει γενικά το «κρυπτικό» στοιχείο (ως ερώτημα, πρόβλημα, αίνιγμα, γρίφος, παράδοξο) για την κατανόηση της ανθρώπινης υποκειμενικότητας και κατ' επέκταση για την ιστορία του πολιτισμού.

Ο Lacan, αναφερόμενος ακριβώς σε αυτή την «κρυπτική» διάσταση (της ερμηνείας) του φροϋδικού *ασυνειδήτου*, διαπίστωνε πως «ο Φρόνυτ κατάφερε να διαβάσει τα όνειρα, τις λεκτικές παραπρραξίες (*lapsus*), τα ευφυολογήματα (*mots d'esprit*), σαν να επρόκειτο για κωδικοποιημένα μηνύματα... Ανατρέξτε στα κείμενα του Φρόνυτ «*Η Επιστήμη των Ονείρων*», «*η Ψυχοπαθολογία της καθημερινής ζωής*», «*το Ευφυολόγημα*» (“*Le mot d'esprit*”) και θα δείτε ότι δεν πρόκειται για τίποτε άλλο από μια αποκωδικοποίηση/ αποκρυπτογράφιση (*déchiffrage*)»⁵⁴. Η φράση αυτή θεωρούμε πως αναδεικνύει με τον πλέον ανάγλυφο τρόπο τη σημασία του κρυπτικού στοιχείου για την ψυχαναλυτική θεωρία και πράξη. Από μια άποψη, η ίδια η ψυχαναλυτική διαδικασία μπορεί να θεωρηθεί ως προσπάθεια επίλυσης ενός δυναμικού (μη-γραμμικού) «αυτοαναφορικού» γρίφου. Παράλληλα, όμως, με αυτή τη διαπίστωση, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι η πράξη-λειτουργία της «αυτοαναφοράς» κατανοείται εδώ ως ένα κατ' εξοχήν αντιληπτικό *παράδοξο*, το οποίο αναδεικνύεται ήδη από το συγκροτητικό οιδιπόδειο μύθο, μέσα από την «αινιγματική» λειτουργία της Σφίγγας.

Η Σφίγγα αποτελεί ένα από τα πλέον αρχετυπικά ζωομορφικά σύμβολα του ανθρώπου. Τα πόδια της ακουμπούν στην γη, τα φτερά της τείνουν προς τον ουρανό και το ανθρώπινο κεφάλι της, μέσα στο οποίο διεξάγεται η μάχη ανάμεσα στο πάνω και στο κάτω, το ανώτερο και το κατώτερο, συμβολίζουν ξεκάθαρα μια συγκεκριμένη αντίληψη σχετικά με τη σύσταση του ανθρώπινου όντος. Το ίδιο το όνομα της (Σφίγγα, από το ρήμα σφίγγω = δένω σφιχτά, βασανίζω), μπορεί να ερμηνευθεί ως δηλωτικό της ακατανίκητης έλξης που ασκεί το γήινο - υλικό στοιχείο πάνω στο πνευματικό (με δεδομένο τον παραδοσιακό διχασμό του ανθρώπου ανάμεσα σε ύλη και πνεύμα). Από μια ελαφρώς διαφορετική άποψη, ανεξάρτητη από τη χρήση ανάλογων δυϊσμών, μπορεί να ιδωθεί ως μια μεταφορά της αδυναμίας του ανθρώπου να γνωρίσει τον ίδιο τον εαυτό του, να αποκριθεί δηλαδή στο «παράδοξο της αυτοαναφοράς».

Ο Οιδίποδας θεωρείται πως έλυσε το αίνιγμα της Σφίγγας, αλλά μόνο επιφανειακά, καθαρά μορφικά, χωρίς να προχωρήσει στο βαθύτερο νόημα του, χρησιμοποιώντας απλά και μόνο τον «κατώτερο» νου. Ο Οιδίπους έριξε μια έξοχη ριζιά με το μεταφορικό βέλος του και βρήκε το στόχο του – την απάντηση στο αίνιγμα τη Σφίγγας⁵⁵ (1196-7 καθ' υπερβολάν | τοξεύσας). Αλλά στη φράση *καθ' υπερβολάν* υπάρχει ένας τόνος προειδοποίησης, διότι το ουσιαστικό κανονικά δεν περιγράφει απλώς το είδος τη ρίψης, αλλά την υπέρβαση κάποιων ορίων, την *υπερβολή* (θα μπορούσε να ερμηνευθεί και ως συσχετισμός με τη μαθηματική έννοια της υπερβολής, δηλαδή τη γραφική παράσταση μιας

⁵⁴ Η φράση περιλαμβάνεται στο κινηματογραφικό αφιέρωμα στον Lacan με τίτλο “*Jacque Lacan Parle*”.

⁵⁵ Έχει αναπτυχθεί μια μεγάλη φιλολογία σχετικά με το αν ο γρίφος που έθεσε η Σφίγγα στον Οιδίποδα ήταν πράγματι εκείνος για το ον που περπατά αρχικά με τα τέσσερα, μετά με τα δύο και τελικά με τα τρία) που επιλύεται με τη φράση «ο Άνθρωπος». Ανεξάρτητα από την επαληθευσσιμότητα των σχετικών θεωριών, θεωρούμε ότι το κομβικό θέμα που αναδεικνύει η παρουσία της Σφίγγας σχετίζεται ακριβώς με την ριζικά «κρυπτική» (αυτοαναφορική) δομή της ανθρώπινης υπόστασης.

συναρτησιακής σχέσης που μονίμως «τείνει», είτε στο «άπειρο» είτε προς κάποιο «απειροστό» όριο). Ο Οιδίποδας εξοντώνει ύστερα τη Σφίγγα, ένα «τέρατος», παίρνοντας ωστόσο ο ίδιος την θέση της. Το δώρο για την εξόντωση του τέρατος ήταν ο ενθρονισμός του στην πατρογονική του πόλη (τη Θήβα) και ο γάμος του με τη χήρα πια βασίλισσα και μητέρα του (κάτι που ακόμη εξακολουθούσε να αγνοεί). Η εν αγνοία του διάπραξη αυτής της ύβρεως, θα γίνει η νέα αιτία της συμφοράς του λοιμού της πόλης. Ωστε, για τον Οιδίποδα, ο εαυτός θα μετατραπεί σε ένα αίνιγμα, το νόημα του οποίου θα το μαντέψει μόνο όταν ανακαλύψει πως ο ίδιος είναι το αντίθετο από αυτό που πίστευε ή φαινόταν πως ήταν, όταν συνειδητοποιήσει τελικά ότι αυτοεξαπατήθηκε. Πλέον, είναι ταυτόχρονα τιμωρός και εγκληματίας, διορατικός και τυφλός, σωτήρας της πόλης και υπαίτιος του χαμού της. Ο λύτης των αινιγμάτων είναι ήδη ένα αίνιγμα, που ο ίδιος δεν μπορεί να λύσει. Πρόκειται λοιπόν για μια σαφή εκδήλωση του αυτοαναφορικού παραδόξου, το οποίο μοιάζει να μπορεί να συνδεθεί μεταφορικά με το «ταμπού της αιμομιξίας», που αποτελεί ίσως τη βασικότερη ανθρωπολογική σταθερά (βλέπε: Φρόντ, «Τοτέμ και Ταμπού»).



Τα παράδοξα ως γρίφοι και ο ρόλος τους στην ιστορία του πολιτισμού

Οι γρίφοι και τα αινίγματα αποτελούν κλασικές παιγνιώδεις μορφές εκδήλωσης του «κρυπτικού» στοιχείου. Πέρα από μορφές κωδικοποιημένου-«κρυπτογραφημένου» νοήματος (εκφρασμένου κύρια μέσα από στοιχεία ποιητικής μεταφοράς, συχνά με ιδιόζουσα λογοτεχνική και εν γένει αισθητική αξία), ως γρίφους μπορούμε να θεωρήσουμε τις πολλαπλές μορφές του παράδοξου, από την προσπάθεια «επίλυσης» των οποίων μπορεί να θεωρηθεί πως εκπορεύεται η ίδια η φιλοσοφία. Μια αντίστοιχη άποψη εκφράζει και ο φιλόσοφος Roy Sorensen στο βιβλίο του *«Μια Σύντομη Ιστορία του Παράδοξου. Η Φιλοσοφία και οι Λαβύρινθοι του Νου»* (Αλεξάνδρεια, 2009). Κατά τον Sorensen, τα παράδοξα έχουν αποτελέσει καθ' όλη τη διάρκεια της ανθρώπινης σκέψης από τους πλέον πρόσφορους τρόπους διατύπωσης βασικών φιλοσοφικών ερωτημάτων, τα οποία συχνά τίθενται με τη μορφή μεταφορικών αινιγμάτων ή γρίφων. Από τις πρώτες εισαγωγικές σελίδες του βιβλίου, και συγκεκριμένα στην πρώτη παράγραφο της υποενότητας με τίτλο *«Τι είναι παράδοξο;»*, ο συγγραφέας παραθέτει ένα χαρακτηριστικό χωρίο από κείμενο του Διογένη Λαέρτιου (όπου εξετάζεται το αν και με ποιό τρόπο οι «βάρβαροι» φιλοσοφούν) το οποίο μας πληροφορεί πως στην «αυγή» της φιλοσοφικής αναζήτησης *«οι Γυμνοσοφιστές και οι Δρυίδες εξέφραζαν τη φιλοσοφία τους υπό μορφή αινιγμάτων»*. Στην συνέχεια, ο ίδιος ο συγγραφέας τοποθετείται υποστηρίζοντας ότι *«τα παράδοξα αποτελούν ένα είδος γρίφου. Τα παλαιότερα φιλοσοφικά ερωτήματα εξελίχθηκαν από τη λαογραφία και εμφανίζουν τα ίχνη αυτών των παιγνιδιών που τα γέννησαν»*. Προφανής είναι εδώ η κατανόηση του γρίφου ως μορφής παιγνίου. Επιπλέον, όπως γίνεται φανερό από τον υπότιτλο του εν λόγω βιβλίου, ολόκληρη η ιστορία των φιλοσοφικών παραδόξων περιγράφεται με την προσφυγή στο κατ' εξοχήν σύμβολο του Λαβύρινθου, ο οποίος αποτελεί σαφώς μια υλική κατασκευή, κατάλληλη για τη διεξαγωγή ενός «κρυπτικού» χωροαντιληπτικού παιγνίου (γρίφος προσανατολισμού).

Έχει σημασία να επισημάνουμε ότι ο Sorensen, αναφερόμενος στις ευρύτερες κοινωνικές και πολιτικές εξαρτήσεις της ιστορικής εξέλιξης των παραδόξων, θεωρεί πως:

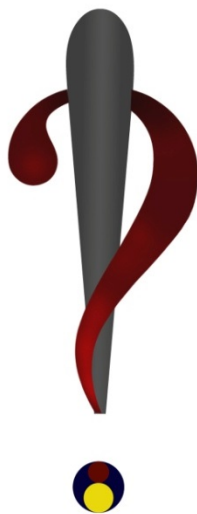
«Τα παράδοξα δεν κληροδοτούνται από γενιά σε γενιά αποκλειστικά λόγω του εγγενούς ενδιαφέροντός τους. Συχνά ταξιδεύουν με όχημα κάποιο σοβαρότερο ζήτημα. Για παράδειγμα, το παράδοξο του ψευδόμενου οφείλει κάτι από το σημερινό κύρος του στο γεγονός ότι ο απόστολος Παύλος το έχωσε άθελά του μέσα στη Βίβλο.[...] Πολλά από τα παράδοξα της πολιτικής φιλοσοφίας και της θρησκείας ξεκίνησαν ως ανακόλουθοι συμβιβασμοί μεταξύ ανταγωνιστικών φατριών.[...] Ο σεβασμός ή η περιφρόνηση που μας γεννά ένα παράδοξο συχνά απηχεί τη στάση που υιοθετήθηκε αρχικά απέναντι σ' εκείνους που συνδέονταν με τα παράδοξα. Στην Ελλάδα, η διαλεκτική πάλη ήταν γενικά ομαδική προσπάθεια. Οι φιλόσοφοι ήταν πολύ αφοσιωμένοι στις σχολές τους. Ο ανταγωνισμός τους για την προσέλκυση μαθητών ήταν ζήτημα ζωής και θανάτου – μεταφορικά για την ομάδα και κυριολεκτικά για ορισμένα μέλη της. Τα ποσά ήταν μεγάλα και οι μέθοδοι που ακολουθούσαν περισσότερο θύμιζαν πολιτικά τεχνάσματα παρά οτιδήποτε σχετίζεται με τη νηφάλια διερεύνηση».

Από τα παραπάνω κατανοούμε ότι τα παράδοξα (και οι προσπάθειες επίλυσής τους) λειτούργησαν τοιουτοτρόπως ως «όπλα» σε ένα ευρύτερο παίγνιο ανταγωνισμού εξοπλισμών μεταξύ ανθρώπων. Μάλιστα, σε αντίστοιχα παίγνια επίλυσης προβλημάτων μπορεί να υποστηριχθεί πως οφείλεται η εξέλιξη των ίδιων των «ευρετικών» διαδικασιών, ακόμα και ανεξάρτητα από τα συγκεκριμένα «υποκείμενα» που τις μεταχειρίζονται, τα οποία μπορεί να είναι υπολογιστικές μηχανές. Κάτι αντίστοιχο διαπιστώνει ο Manuel Delanda στο *“War in the Age of Intelligent Machines”*, όταν υιοθετεί (ευφυώς) μια αντίστροφη ιστορική σκοπιά, αυτή ενός υποθετικού μελλοντικού ιστορικού, ο οποίος θα αποτελεί προϊόν τελειοποίησης των μηχανών τεχνητής ευφυΐας, θα είναι δηλαδή ένα ρομπότ με την ικανότητα της – κατ'εξοχήν αυτοαναφορικής - ιστορικής έρευνας.

Όπως επισημαίνει σχετικά:

«Όταν το ρομπότ-Ιστορικός στρέψει την προσοχή του από τα όπλα στους υπολογιστές, θα δώσει σίγουρα έμφαση και την επίδραση των μη-ανθρώπινων παραγόντων της εξέλιξής τους. Για παράδειγμα, θα αναγνώριζε ότι οι λογικές δομές των υπολογιστικών συσκευών, ήταν κάποτε ενσαρκωμένες μέσα στο ανθρώπινο σώμα με τη μορφή εμπειρικών συνταγών επίλυσης προβλημάτων. Αυτές οι συνταγές, συλλογικά γνωστές ως «ευρετικές» (“heuristics”, από την ελληνική λέξη για την ανακάλυψη, που συνδέεται με το «Εύρηκα!»), περιλαμβάνουν πχ. τα σήματα του αντίχειρα και άλλες συντομεύσεις που ανακαλύπτονται από διαδικασίες δοκιμής και λάθους, χρήσιμες συνήθειες του νου που αναπτύσσονται μέσα από την εμπειρία και κόλπα του εμπορίου που περνούν από τη μια γενιά προβληματολυτών στην επόμενη. Μερικές από τις αξιόλογες ιδέες που ενσωματώνονται στο ευρετικό know-how μπορούν έπειτα να συλληφθούν υπό μια γενική πρόθεση, μια «αλάνθαστη» συνταγή επίλυση προβλημάτων (γνωστή ως ένας «αλγόριθμος»). Όταν συμβαίνει αυτό, μπορούμε να πούμε ότι οι λογικές δομές έχουν «μεταναστεύσει» από το ανθρώπινο σώμα στους κανόνες που φτιάχνουν μια λογική σημειογραφία (τον συλλογισμό, την ταξινόμηση κτλ.) κι από κει σε ηλεκτρομηχανικούς διακόπτες και κυκλώματα. Από τη σκοπιά ενός ρομπότ, αυτό που είναι σημαντικό είναι ακριβώς αυτή η «μετανάστευση» και όχι οι άνθρωποι που εμπλέκονται στην πραγματοποίησή της».

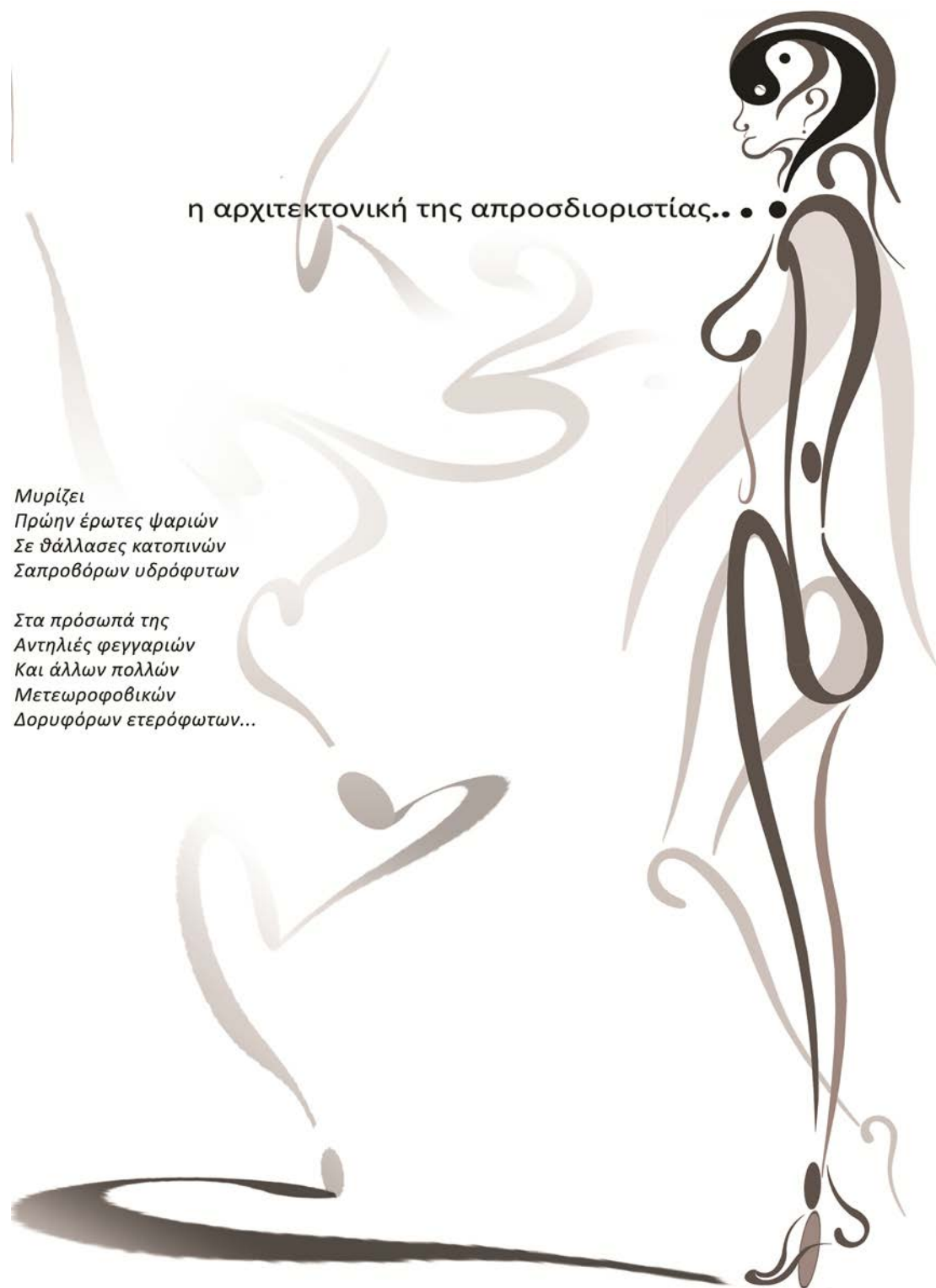
Από τους Δρυίδες και τους Γυμνοσοφίτες, λοιπόν, τη Σφίγγα και την Πυθία, μέχρι τους σύγχρονους προβληματολύτες, τους hackers και τους ρομποτικούς ιστορικούς του μέλλοντος, είναι εμφανές ότι η σημασία της αποκρυπτογράφησης ενός κρυπτικού νοήματος (τεθημένο ως ερώτημα, πρόβλημα, αίνιγμα, γρίφος, παράδοξο κα.) έχει παίξει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο για την ιστορία και την εξέλιξη των ανθρώπινων πολιτισμών. Οι διαδικασίες της αποκρυπτογράφησης, στη μεγάλη ποικιλία των εκφάνσεών τους, παραπέμπουν σχεδόν άμεσα σε δραστηριότητες αναζήτησης, εξερεύνησης ή γενικότερα «περιπέτειας». Είναι γεγονός ότι σε πλείστες περιπτώσεις, επιλέγεται η χρήση της έννοιας «περιπέτεια», ως κατάλληλης να περιγράψει (μεταφορικά και κυριολεκτικά) τη «φύση» του ίδιου του φαινομένου της ζωής και των πολλαπλών επιμέρους τροπικοτήτων της. Το «παιγνίδι της ζωής» περιγράφεται συχνά ως μια «περιπετειώδης εξερεύνηση», αποδίδοντας μια ιδιαίτερα ισχυρή αλληγορία της ανθρώπινης κατάστασης. Σε αυτό, θα μπορούσαμε απλώς να προσθέσουμε, ότι η εξερεύνηση αυτή διεξάγεται υπό τον ορίζοντα της ριζικής απληρότητας, επί των (λογικών) παραδόξων-γρίφων του απείρου και της αυτοαναφοράς, η οποία, όπως είδαμε, φτάνει να συνδέεται ως και με την ανθρωπολογική σταθερά του ταμπού της αιμομιξίας...



Απορίας απόρροιες

Αξίζει να επισημανθούν ορισμένες ακόμα ενδιαφέρουσες εννοιολογικού τύπου παρατηρήσεις. Κατ' αρχάς, είναι σχεδόν προφανές το γεγονός ότι η έννοια του γρίφου παραπέμπει άμεσα στην έννοια της αναζήτησης, καθώς η οποιαδήποτε δυνατότητα επίλυσης ενός γρίφου δε μπορεί παρά να προϋποθέτει μια σχετική διαδικασία. Κάθε τέτοια διαδικασία αναζήτησης μπορεί γενικά να θεωρηθεί ότι προκύπτει-ενεργοποιείται μέσα από μια ορισμένη στοχοθεσία, η οποία συνδέεται με τη διατύπωση ενός αρχικού «ερωτήματος» (συχνά με τη μορφή προβλήματος). Είναι άλλωστε χαρακτηριστικό ότι, στην αγγλική και τη γαλλική γλώσσα, η λέξη «ερώτηση» μεταφράζεται ως “question”, αποτελεί δηλαδή παράγωγο της λέξης “quest”, που σημαίνει ακριβώς «αναζήτηση». Ακόμα, αν θεωρήσουμε την «ερώτηση» ως έκφραση μιας «απορίας» (α-πορίας), έννοιας που ετυμολογικά υποδεικνύει μια συνθήκη «έλλειψης πόρων» (καλώντας υπόρρητα στην ανάγκη εύρεσης ή «διάνοιξης» νέων), αντιλαμβανόμαστε και μια έμμεση σημασιολογική σχέση που έχει η έννοια του ερωτήματος και του «γρίφου», τουλάχιστον στην ελληνική γλώσσα, με αυτή του «πορώδους» (και κατ' επέκταση του «λειτουργούντος κενού»), η ευρύτητα και χρησιμότητα της οποίας έχει επαρκώς παρουσιαστεί στη διεθνή και εγχώρια βιβλιογραφία, κυρίως κατά τα τελευταία χρόνια, με βασική αναφορά στο μνημειώδες έργο του Walter Benjamin με τον άτυπο τίτλο “Passagen-Werk” («*Σχέδιο Εργασίας Περί Στοών*»), ο οποίος ουσιαστικά την πρωτοανέδειξε. Επιπλέον, ενδεικτικό είναι το γεγονός ότι το λατινικό ερωτηματικό «?», το κυρίαρχο σημείο στίξης της ερώτησης-απορίας στο επίπεδο του γραπτού λόγου (τουλάχιστον για τα δεδομένα του «δυτικού» πολιτισμού), είθισται να χρησιμοποιείται και ως το κατ' εξοχήν σύμβολο του *γρίφου-αινίγματος*, υπονοώντας μια οντολογικής τάξης μεταφορική σχέση με τη δραστηριότητα της αναζήτησης και το χαρακτήρα της περιπέτειας που συχνά διαμορφώνουν το «παιγνίδι της ζωής».

Στο ίδιο πλαίσιο, θα είχε νόημα να επιχειρηθεί μια πιο εστιασμένη μορφολογική ανάλυση του συμβόλου. κατ' αρχάς, παρατηρούμε ότι, ως σημείο στίξης που τοποθετείται στο τέλος μιας πρότασης, το σύμβολο περιλαμβάνει μια «τελεία». Από την τελεία αυτή εκπορεύεται μια *συνεχής καμπύλη*, η οποία, έπειτα από ένα «σημείο καμπής», αρχίζει να αποκτά το χαρακτηριστικό σχήμα μιας *σπείρας*. Η σπείρα αυτή (όπως και κάθε άλλη) μοιάζει να τείνει προς ένα νοητό κέντρο, το οποίο ωστόσο δεν «ακουμπά» ποτέ. Ώστε, το σύμβολο του λατινικού ερωτηματικού, μπορεί να θεωρηθεί πως αναπαριστά ένα *μη-συμμετρικό δίπολο*, μεταξύ του «τέλειου» και του «ατελούς», της «ταύτισης» και της «αυτοαναφοράς», της ατέρμονης ερωταπόκρισης... Ακόμα, μια πιο «φροϋδική» ψυχαναλυτική προσέγγιση θα εστίαζε ίσως στη μορφολογική συνάφεια του λατινικού ερωτηματικού με τις αρχετυπικές «καμπύλες της θηλυκότητας» (στήθος, γλουτοί κτλ.),. Στην ίδια λογική, ενδιαφέρον παρουσιάζει η «αντιστικτική» συμπαράθεση του λατινικού ερωτηματικού με το αντίστοιχο σημείο στίξης του θαυμαστικού, η «ορθή» γραμμικότητα του οποίου (και, ως ένα βαθμό, η νοηματική του λειτουργία) παραπέμπει μάλλον σε *φαλλικά* σύμβολα. Το σχήμα που προκύπτει (Questclamatation point), θα μπορούσε (ψυχαναλυτικά) να διαβαστεί ως συνειρμική σύνθεση μεταξύ φαλλικού-κολπικού, με τη «θηλυκή» καμπυλότητα (της ερώτησης) να *ελίσσεται* γύρω από την «αρσενική» σταθερότητα (του θαυμασμού), αποδίδοντας μια μορφή που, μεταξύ άλλων, ίσως θυμίζει μια «χαριτωμένη» (γραφιστική) ανθρώπινη φιγούρα. Πρόκειται βέβαια για το σύμβολο που τοποθετείται στο τέλος της προηγούμενης ενότητας, εν είδει προοικονομίας του θέματος της παρούσας.



η αρχιτεκτονική της απροσδιοριστίας.. • • •

*Μυρίζει
Πρώην έρωτες ψαριών
Σε θάλασσες κατοπινών
Σαπροθόρων υδρόφυτων*

*Στα πρόσωπά της
Αντηλιές φεγγαριών
Και άλλων πολλών
Μετεωροφοβικών
Δορυφόρων ετερόφωτων...*

Aeni(g)ma

Πρόκειται για ένα ιδιότυπο «χωροαντιληπτικό παζλ», όπου μέσα από τον συνδυασμό πολλών λατινικών ερωτηματικών, ιδωμένων από διαφορετικές οπτικές γωνίες, αποδίδεται μια θηλυκή μορφή (στην οποία ο καθένας μπορεί να προσδώσει τη δική του ερμηνεία...).

Η έννοια του «μετα-κρυπτικού»

Όπως θα έχει ήδη διαφανεί, η έννοια του «κρυπτικού» (και του γρίφου) διέπεται από μια εκτεταμένη πολυσημία, τόσο ώστε να αποτελεί κατά κάποιο τρόπο η ίδια ένα κρυπτικό στοιχείο, έναν νέο γρίφο. Για λόγους ευκολίας και οικονομίας χώρου, οφείλουμε εξ' αρχής να διευκρινίσουμε ότι στο παρόν κείμενο επιλέγεται η υιοθέτηση μιας διευρυμένης έννοιας «γρίφου», στην οποία, πέρα από τα προαναφερθέντα «κρυπτικά» στοιχεία, μπορεί να περιλαμβάνεται οτιδήποτε είναι σε θέση να προκαλέσει ένα υποκείμενο σε ένα είδος διανοητικής (κατ' αρχάς) δοκιμασίας (από προβλήματα λογικής, αριθμητικής, γεωμετρικών και τοπολογικών συσχετισμών, μηχανολογικών συνδέσεων, μέχρι ζητήματα σχετικά με σύνθετες επιστημονικές έννοιες, φιλοσοφικά παράδοξα κ.). Επιπλέον, πρέπει να τονιστεί ότι η έννοια του γρίφου (τουλάχιστον με τον τρόπο που εμείς επιθυμούμε να την χρησιμοποιούμε), δε χρειάζεται να παραπέμπει αναγκαστικά σε μια γραμμική – ντετερμινιστική (ή ιεραρχική) διαδικασία αναζήτησης μιας «τελικής λύσης», αλλά είναι δυνατό να αναφέρεται σε ανοιχτές – «ριζωματικές»- δομές, τέτοιες που να επιτρέπουν μεταβλητές σχέσεις μεταξύ των επιμέρους στοιχείων τους αλλά και να είναι δεκτικές σε πολλαπλά περιεχόμενα, έτσι ώστε ο σχεδιασμός τους να είναι σε θέση να αντλεί ιδέες και να αξιοποιεί με δημιουργική ευφυΐα στοιχεία από ένα ευρύτατο φάσμα δυνατών επιρροών⁵⁶. Μια τέτοια πολλαπλή, μη-γραμμική/ μη-τελεοκρατική και, κατά μια έννοια, «απομυστικοποιητική» (“demystifying”) θεώρηση του «κρυπτικού» (γρίφου) επιχειρεί να περιγράψει η έννοια του «μετα-κρυπτικού» (ή *μετα-γρίφου*). Η χρησιμότητα της διάκρισης μιας τέτοιας έννοιας ενισχύεται από την πρόθεσή μας η δομή αυτή να εξελίσσεται σε βαθμό που να επιτρέπει την εμφάνιση μιας δυνατότητας «σημειωτικής αυτοαναφοράς», η οποία προτρέπει στη διάκριση γλωσσικών μετα-επιπέδων⁵⁷.

⁵⁶ Με άλλα λόγια, από οποιαδήποτε απλή παρατήρηση, επισήμανση, πληροφορία, ίχνος, στοιχείο, γνώση, έννοια, ιδέα, είναι δυνατό να επινοηθούν - σχεδιαστούν και να κατασκευαστούν πολλών ειδών *συνδυαστικοί* γρίφοι, με τρόπο που να εννοούνται συσχετισμοί και συνθεωρήσεις ανάμεσα σε διάφορα καλλιτεχνικά, επιστημονικά και φιλοσοφικά πεδία.

⁵⁷ Ο Gilles Deleuze, μεταξύ άλλων φιλοσόφων, έχει υποστηρίξει ότι η χρήση της λέξης «μετα-» αποτελεί έναν τρόπο εισαγωγής μιας «έξτρα διάστασης», η οποία λειτουργεί (ή γίνεται αντιληπτή) ως «υπερβατική» (εξωτερική) προς την υπόλοιπη «οριζόντια τοπολογία» των εννοιακών συστημάτων και, ως εκ τούτου, θα πρέπει να αποφεύγεται ως «ουσιακρατική» ή «μεταφυσική». Εν αντιθέσει προς αυτή την ερμηνεία, άλλες προσεγγίσεις κάνουν χρήση αυτής της λέξης ακριβώς προκειμένου να υπερβούν αντίστοιχους «μεταφυσικούς» σκοπέλους. Για παράδειγμα, όπως είδαμε, ο μαθηματικός Alfred Tarski επιχειρηματολογεί υπέρ της αναγκαιότητας διάκρισης των μαθηματικών ή γλωσσικών συστημάτων σε «μετα-γλώσσες» ή σε «θεωρησιακά μετα-επίπεδα», θεωρώντας πως πρόκειται για το μοναδικό αντιληπτικό σχήμα που είναι σε θέση να αντιμετωπίσει τις βαθύτατες λογικο-μαθηματικές επιπλοκές και τα φιλοσοφικά παράδοξα που προκύπτουν από την εφαρμογή των πράξεων *αυτοαναφοράς*. Στο ίδιο πλαίσιο, αξίζει να επισημάνουμε ότι ο φιλόσοφος των μαθηματικών Rudy Rucker, στο έργο του «*Το Άπειρο και ο Νους*» (“*Infinity and the Mind*”), βασισμένος, ως ένα βαθμό, σε αυτό το είδος «λύσης» του Tarski, αποφαινεται υπέρ της ανάγκης να κατανοηθεί η παράμετρος της «κλίμακας», ως η απαραίτητη 5^η διάσταση, που οφείλει να συμπληρώνει το 4-διάστατο μοντέλο του χωρο-χρόνου της αίσθαιτικής σχετικότητας.

Από την πλευρά μας, καθώς δεν έχουμε πρόθεση να αποφύγουμε τη λήψη μιας θέσης απέναντι στο πρόβλημα, είναι προφανές ότι συναινούμε στη χρήση της λέξης «μετα-», θεωρώντας την ως κατάλληλη να εκφράσει την πρόθεσή μας να αναδείξουμε δυο «ουσιωδώς» διαφορετικές έννοιες του «κρυπτικού». Πρέπει, ωστόσο, να επισημάνουμε ότι, ακόμα κι αν φαίνεται ως μια «έξτρα διάσταση», αυτή δε θα έπρεπε να νοείται ως «υπερβατική» προς την υπόλοιπη «οριζόντια» εννοιακή τοπολογία, αλλά απλώς ως μια διαφορετική «κλίμακα» θεώρησής της ή, καλύτερα (για να χρησιμοποιήσουμε ένα λεξιλόγιο που εντάσσεται στο πλαίσιο και της ντελεζικής ορολογίας), ως ένα είδος «(αυτο-)αναδίπλωσης» της δυναμικής δομής της, απολύτως σύμφωνο με την αντίληψή της ως «εμμενούς» (“*immanent*”). Σε κάθε περίπτωση, από τη δική μας προοπτική, θεωρείται μάλλον αντιδεδονολογικό να προκαταβάλλουμε τις απόψεις του αναγνώστη με υποκειμενικές βεβαιότητες πάνω σε τέτοια θέματα μέγιστης πολυπλοκότητας, τα οποία ταλαιπωρούν την ανθρώπινη σκέψη από τις απαρχές της. Με αυτό το δεδομένο, η προσέγγισή μας καταφάσκει την αξίωση «εφαρμογής» τέτοιων κρίσιμων φιλοσοφικών ζητημάτων στο πλαίσιο της πλοκής ενός αυτό-εκπαιδευτικού «παιγνιακού δικτύου» για το δημόσιο αστικό χώρο.

Όστε, υπό τη συνθεώρηση της προοπτικής του «Παιγνίου του Κόσμου», η έννοια του «μετα-κρυπτικού», παραπέμπει σε μια «τοπολογία εμμένειας». Αξίζει να αναδείξουμε το γεγονός ότι οι παράδοξες αυτές «τοπολογίες της εμμένειας» έχουν διαδραματίσει σημαντικό ρόλο στην ιστορία της αρχιτεκτονικής. Το κλασικότερο ίσως σχετικό παράδειγμα αντλείται από την ευρύτατη χρήση του γεωμετρικού σχηματισμού της *σπείρας* (ή *έλικας*), η οποία μπορεί εύκολα να αναγνωριστεί ως ένα *κατ' εξοχήν σύμβολο της ατέρμονης αυτοαναφοράς*. Αποτελεί μάλλον κοινοτοπία η διαπίστωση ότι οι σπειροειδείς σχηματισμοί παρουσιάζονται εξαιρετικά ευνοημένοι από τη φυσική επιλογή, χαρακτηρίζοντας μια πληθώρα φυσικών δομών-φαινομένων (από το μόριο του DNA μέχρι τα σαλιγκάρια και τους ναυτίλους, από το ανθρώπινο αυτί μέχρι την κλίμακα της μουσικής κι από τους τυφώνες ή τις υδάτινες δίνες μέχρι τους γαλαξίες), γεγονός που έχει συμβάλλει ιστορικά στην (συχνή) επιφόρτιση του εν λόγω σχήματος, με ένα ιδιαίτερο συμβολικό χαρακτήρα στα όρια της «ιερότητας». Είναι επίσης γνωστό ότι το εν λόγω σύμβολο έχει αποδώσει ένα πλήθος ανθρωπογενών υλικών εκφάνσεων ανά την ιστορία των πολιτισμών (από τον πύργο της Βαβέλ, μέχρι σύγχρονους ουρανοξύστες). Αλλά και πέραν του συμβολισμού, η σπείρα εξάιρεται για τα πολλαπλά λειτουργικά της πλεονεκτήματα, όπως η *υπερστατικότητα*, η *μεγιστοποίηση της «επίδρασης των ορίων»* (edge effect), η *απλότητα* της εξίσωσης (γονιδίου) από την οποία παράγεται κα.

Σύμφωνα με την ψυχαναλυτική προσέγγιση που αναγνωρίζει την αρχιτεκτονική, ως έκφραση της *φαντασίωσης* του αρχιτέκτονα στη *γλώσσα της κατασκευής*⁵⁸, μπορούμε να θεωρήσουμε τις σπειροειδείς κατασκευές ως έκφραση ενός (ατομικού ή συλλογικού) φαντασιακού, το οποίο κυριαρχείται ακριβώς από την *αίσθηση της απληρότητας*, όπως αυτή απορρέει από τα παράδοξα του απείρου και της αυτοαναφοράς. Μπορούμε δηλαδή να τις δούμε σαν μορφές κατανόησης και συμβολικής απόδοσης του μύθου της (μη-προσδιορίσιμης) *καταγωγής* του ίδιου του ανθρώπινου υποκειμένου (ασυνειδήτου) και κατ' επέκταση του πολιτισμού (ή ακόμα και ως προσπάθεια υπέρβασης του ψυχικού «ευνουχισμού», όπως αυτός συχνά υποστασιοποιείται σε περιπτώσεις σχεδιαστικής «μη-αποφασισιμότητας»⁵⁹).

Σε παρόμοια κατεύθυνση, πιο πρόσφατα (80'), σχετικοί με τις τοπολογίες της εμμένειας μπορούν να θεωρηθούν οι πειραματισμοί με την αρχιτεκτονικής της «αποδόμησης», έπειτα από τις επιδράσεις που άσκησε σε αρχιτέκτονες η «εν λόγω» έννοια, όπως την ανέπτυξε ο φιλόσοφος Ζακ Ντεριντά, ο οποίος ασχολήθηκε συστηματικά με την προβληματική της εμμένειας, αναδεικνύοντάς την κύρια ως *μη-πληρότητα στο επίπεδο του λόγου* (με τρόπο εν μέρει αντίστοιχο με αυτόν του επιπέδου της *φαντασίωσης*). Στις μέρες μας, με την εκρηκτική εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών και την παγκόσμια επέκταση του διαδικτύου, οι τάσεις στο πεδίο του αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού εστιάζουν σε *ανοιχτές-δυναμικές και οριζόντιες* δικτυακές δομές (ή «ριζώματα», σύμφωνα με την ορολογία των Deleuze/Guatarri), οι οποίες μπορούν επίσης να αναγνωριστούν ως (απείρω εκτατές) τοπολογίες εμμένειας.

⁵⁸ Βλέπε: Νίκος Σιδέρης, «*Αρχιτεκτονική και ψυχανάλυση. Φαντασίωση και κατασκευή*», Futura, Αθήνα, 2006

⁵⁹ Είναι ενδεικτικό ότι πολλοί άνθρωποι σε κατάσταση ανίας-αμηχανίας σχεδιάζουν τυχαίες σπείρες σε ένα χαρτί.

«Έμμενης» αρχιτεκτονική: “Klein Bottle House”

Στο πλαίσιο της παραπάνω προβληματικής, εκτιμούμε πως αξίζει μια συμπληρωματική αναφορά σε ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αρχιτεκτονικής εφαρμογής μιας εμμενούς τοπολογίας, το οποίο μοιάζει να αντανακλά-εκφράζουν, στη γλώσσα της κατασκευής, μια *θεμελιακή φαντασίωση* εκ μέρους των αρχιτεκτόνων που τα σχεδίασαν, η οποία δείχνει να εμφορείται-κυριαρχείται από την αντίστοιχη αίσθηση των «παραδόξων» της εμμέκειας. Το παράδειγμα αφορά μια κατοικία της οποίας η δομή προσιδιάζει στη γνωστή παράδοση τοπολογίας της λεγόμενης «φιάλης Klein» (“Klein Bottle House”, Find Architects).



Το ΜεταΠαίγνιο του Κόσμου

Ο Νίκος Σιδέρης, ολοκληρώνοντας την ενότητα όπου πραγματεύεται τη σχέση του αυτοαναφορικού παραδόξου με την ψυχαναλυτική θεωρία και πρακτική, προχωρά σε μια επέκταση του συμπεράσματος σχετικά με τη θεμελιώδη σημασία του θεωρήματος της μη-πληρότητας για το σύνολο της ιστορίας των ανθρώπινων πολιτισμών και της κουλτούρας τους. Συγκεκριμένα γράφει πως:

«Η αίσθηση της γκαιντελιανής απληρότητας ως όριο του λόγου, αλλά και της φαντασίωσης, κινητοποιεί ένα υπαρξιακό, ενίοτε δε και οιωνεί-μεταφυσικό άγχος. Κι αυτό προκαλεί διαρκώς απόπειρες κι εγχειρήματα, που αποσκοπούν με κάποιο τρόπο στην διαφυγή από την απληρότητα. Οι απόπειρες αυτές διανθίζουν όλη την πορεία της ανθρωπότητας, μια και ο πολιτισμός, ακριβέστερα δε, η κουλτούρα, μπορεί να θεωρηθεί ως αέναη απόπειρα λύσης των παραδόξων της αυτοαναφοράς σε ανθρωπολογικό, κοινωνικό και λογικό επίπεδο».

Ως μια τέτοια προσπάθεια φυγής από την απληρότητα, στο πλαίσιο της σύγχρονης «θεωρίας συνόλων» ισχύει η καταστατική απαγόρευση της αναφοράς στην ύπαρξη ενός «συνόλου όλων των συνόλων». Η απαγόρευση αυτή τίθεται ως αξιωματικά απαραίτητη προκειμένου να υπερβαίνεται το (ειδάλλως ανυπέρβλητο) φαινόμενο της απληρότητας που προκύπτει από το λογικό παράδοξο της αυτοαναφοράς. Παρ' όλ' αυτά, όπως είδαμε, ο Κώστας Αξελός κάνει χρήση αυτής ακριβώς της απαγόρευσης και μάλιστα προκειμένου να παράξει τον ορισμό μιας λέξης, η τελική έννοια της οποίας ως τώρα δεν έχει πλήρως αποσαφηνιστεί.

Είναι βέβαιο ότι ο Αξελός δεν αγνοεί την απαγόρευση, ούτε το γεγονός ότι αυτή προκύπτει από την αυτοαναφορική αντίφαση. Αυτό που φαίνεται να επιχειρεί ουσιαστικά – και κατά το μάλλον προκλητικά – ο Αξελός, είναι η μετατροπή αυτής της (θεμελιώδους) αντίφασης σε ορισμό (δηλαδή κάτι ανάλογο με αυτό που έκανε ο Cantor προκειμένου να να εκφράσει το άπειρο σε μια μαθηματική γλώσσα). Είναι σαφές πως πρόκειται για έναν συνειδητά μη-πλήρη και εν πολλοίς «αόριστο» ορισμό, καθώς αυτό που «τελικά» βλέπουμε να κάνει ολόκληρη η φιλοσοφία του Αξελού (σύμφωνα με τα λόγια του ίδιου) είναι να προτρέπει-προσκαλεί τον αναγνώστη, όχι στην αναζήτηση μιας τέλει Αλήθειας, μιας οριστικής απάντησης σε όλα τα πιθανά ερωτήματα, αλλά προς το αέναο «άνοιγμα της ερώτησης». Αυτό ακριβώς το άνοιγμα επιθυμεί να εκφράσει και η χρήση της έννοιας «παίγνιο», στην κοσμολογική εκδοχή της οποίας αναφέρεται ο εν λόγω «αντιφατικός» ορισμός.

Όπως είδαμε, στην ίδια κατεύθυνση κινούνται ορισμένες ερμηνείες πάνω στην έννοια της Διαλεκτικής του Χέγκελ. Ο Γιώργος Φαράκλας περιγράφει την ερμηνεία του για την εγελιανή Διαλεκτική με όρους παιγνίου, θεωρώντας την ουσιαστικά μια «τυπική» μορφή παιγνίου, ικανή να αναλάβει το ρόλο του μοναδικού «θεμελίου» της φιλοσοφίας (και του κόσμου εν γένει) που να μπορεί να γίνει αποδεκτό χωρίς την υπόρρητη μεσολάβηση μεταφυσικών-ουσιοκρατικών παραδοχών. Ωστόσο, μια τέτοια θέση θα μπορούσε να γεννήσει την αίσθηση ενός παραδόξου: πόσο «διαλεκτική» είναι η ίδια η έννοια του παιγνίου; Με άλλα λόγια, αν γίνεται δεκτή η καθολικότητα της Διαλεκτικής, αυτή θα έπρεπε να εφαρμόζεται και στην έννοια του παιγνίου, ώστε, προκειμένου να συγκροτηθεί ως έννοια, να προϋποτίθεται η «σχέση» της με κάτι «έξω» από τον περιγραφικό της ορίζοντα, δηλαδή με μια έννοια «μη-παιγνίου» (άρα και με μια αντίστοιχη συνθήκη). Όμως μια τέτοια έννοια «μη-παιγνίου», προφανώς κινδυνεύει να ακυρώσει αυτόματα την εμμενή έννοια του παιγνίου.

Ίσως, βέβαια, αυτό που επιχειρεί να δείξει ο Φαράκλας είναι το γεγονός ότι μια τέτοια διαλεκτική σχέση μεταξύ παιγνίου και μη-παιγνίου, αποτελεί η ίδια ένα νέο «διαλεκτικό παίγνιο», το οποίο μπορεί να αναγνωριστεί πλέον ως εμμενές-καθολικό. Είναι μάλλον σαφές ότι αυτή η τελευταία «εμμενής» έννοια του παιγνίου, διαφέρει σημαντικά

από την προηγούμενη «διαλεκτική»: ένα εμμενές Παίγνιο το οποίο μπορεί να περιλαμβάνει εντός του συνόλου των δυνατών επιμέρους τροπικότητων του, την ίδια την (παιγνιώδη) διαλεκτική μεταξύ παιγνίου/ μη-παιγνίου, μοιάζει να ανήκει σε ένα αντιληπτικό επίπεδο «ανώτερης τάξης» - ένα «μετα-επίπεδο». Για το λόγω αυτό, προς αποφυγή συγχύσεων, θα όφειλε να αποκτήσει ένα τουλάχιστον διακριτικό γνώρισμα στο επίπεδο της γλώσσας.

Μια λύση θα ήταν η διάκριση των δυο παιγνίων με βάση τη γραφή του πρώτου γράμματος της λέξης, δηλαδή η διάκριση σε Παίγνιο (με «Π» κεφαλαίο) και σε παίγνιο (με «π» μικρό). Ωστόσο, κάτι τέτοιο δε θα λειτουργούσε καλά στο επίπεδο του προφορικού λόγου, καθώς θα απαιτούσε τη διαρκεί αποσαφήνιση της «τάξης» του πρώτου γράμματος (το οποίο κατά «διαβολική» σύμπτωση συμπίπτει με το κατ' εξοχήν σύμβολο του μαθηματικώς άρρητου). Επιπλέον, μια τέτοια καθολική έννοια Παιγνίου φαίνεται να προσιδιάζει στην πλατωνική θεώρηση της καθολικής έννοιας, την οποία η σύγχρονη φιλοσοφία τείνει ως επί το πλείστον να απορρίπτει ως «ουσιοκρατική».

Υπό μια παρόμοια προοπτική, ο ύστερος Wittgenstein, με την έννοια του «γλωσσικού παιγνίου», επιχείρησε να καταδείξει την αυτοδυναμία της γλωσσικής λειτουργίας, σε αντίθεση προς μια μάλλον «μεταφυσική» ερμηνεία της που πρότεινε στο *Tractatus Logico-Philosophicus*, η οποία βασιζόταν στην έννοια της «αντιστοιχίας» (*adaequatio*). Θεωρεί ότι η γλώσσα (όπως και η σκέψη, για τον Χέγκελ) λειτουργεί ενίοτε ως ένα είδος παιγνίου, το οποίο *μπορεί να αναδιαμορφώνει τους κανόνες της ίδιας της λειτουργίας – χρήσης του*. Σύμφωνα με τον Φαράκλα, μια αντίστοιχη έννοια παιγνίου έχει χρησιμοποιηθεί για την περιγραφή της διαδικασίας παραγωγής επιστημονικής γνώσης.

«[...] Η επιστημονική γνώση είναι μεν ένα παιγνίδι, αλλά όχι αυτό του «σώζειν τα φαινόμενα». Στο δικό της παιγνίδι, οι κανόνες (μπορούν να) αλλάζουν, ενόσω εφαρμόζονται. [...] Αυτή η διαδικασία χαρακτηρίζει τη σκέψη ως κάτι που εξελίσσεται, μαθαίνει, επιστάται. Η επιστήμη δεν έχει μια ιστορία κατά τύχη. Η ίδια η ικανότητά της να έχει μιαν ιστορία, η ιστορικότητά της, δεν διαφέρει από την επιστημονικότητά της, εφόσον η τελευταία είναι η δυνατότητά της να αλλάζει τους ορισμούς της βάσει μιας νέας ερμηνείας που θεωρείται ενδεδειγμένη».

Σύμφωνα με την ορολογία της σύγχρονης θεωρίας παιγνίων, μια τέτοια δυνατότητα αποτελεί ουσιαστικά έναν ορισμό της έννοιας του «μετα-παιγνίου». Στο πλαίσιο της θεωρίας, μεταπαιγνία ονομάζονται συνήθως τα παιγνίδια η επιτέλεση των οποίων αφορά στη διαμόρφωση των κανόνων ενός άλλου παιγνιδιού (που καλείται *παιγνίδι-στόχος* ή *παιγνίδι-αντικείμενο*). Επίσης, ως μεταπαιγνιο μπορεί να θεωρηθεί οποιαδήποτε στρατηγική, δράση ή μέθοδος χρησιμοποιείται σε ένα παιχνίδι, όταν υπερβαίνει ένα προκαθορισμένο σύνολο κανόνων, επηρεάζεται από εξωτερικούς παράγοντες ή πηγαίνει πέρα από τα υποτιθέμενα όρια του περιβάλλοντος αυτού του παιγνιδιού. Εναλλακτικοί ορισμοί του μεταπαιγνίου αναφέρονται στο *παιγνιακό σύμπαν έξω από το ίδιο το παιχνίδι*, στην *εκτός-παιγνιδιού χρήση πληροφοριών για τη διαμόρφωση των εντός-παιγνιδιού αποφάσεων* ή σε ένα *παιγνίο μεταξύ παιγνίων*. Γενικά, ο όρος μεταπαιγνιο αποτελεί μια μαθηματική περιγραφή για ένα σύνολο αλληλεπιδράσεων που διαμορφώνουν, ελέγχουν ή διέπουν ένα *υποσύνολο* αλληλεπιδράσεων. Με άλλα λόγια, πρόκειται για μια συνθήκη «ετεροαναφοράς» ενός παιγνίου, ως αποτέλεσμα της αδυναμίας «αυτοαναφοράς» του.

Οι περιγραφές αυτές καθιστούν εμφανή τη σχέση της έννοιας του μεταπαιγνίου με τη θεωρία συνόλων και τα μαθηματικά προβλήματα ολοκληρωσιμότητας και θεμελιωσιμότητας, τα οποία αποτελούν κατ'εξοχήν τμήμα της προβληματικής του τρέχοντος κεφαλαίου, αιτιολογώντας επαρκώς την επιλογή τιτλοφόρησής του ως «το μετα-Παίγνιο του Κόσμου». Ωστόσο, δε μπορούμε να μην επισημάνουμε το γεγονός ότι μια τέτοια έννοια μετα-παιγνίου αποτελεί μια λύση παρόμοια (αν όχι ταυτόσημη) με αυτή που πρότεινε ο Άλφρεντ Τάρσκι για την μαθηματική υπέρβαση του αυτοαναφορικού

παραδόξου, η οποία απαιτεί τη διάκριση γλωσσικών «μετα-επιπέδων» ή «μετα-γλωσσών». Ωστόσο, όπως είδαμε, η λύση αυτή, πέρα από εξαιρετικά λειτουργική μέσα σε συγκεκριμένα πλαίσια προβληματικής και στοχοθεσίας (δηλαδή ικανή να εφαρμοστεί για την επίλυση σημαντικών μαθηματικών προβλημάτων), παραμένει μερική, με την έννοια ότι αδυνατεί να επιτύχει την τελική ολοκλήρωση – θεμελίωση των μαθηματικών και κατ' επέκταση της Λογικής, καθώς ουσιαστικά υποκαθιστά το πρόβλημα της «ατέρμονης λούπας» που δημιουργεί η αυτοαναφορά με ένα άλλο είδος απειρισμού, στο οποίο καταλήγει αναπόφευκτα λόγω της ανάγκης διαρκούς διάκρισης νέων μεταγλωσσών, ικανών να περιγράψουν τη σημασιολογική δομή των προηγούμενων.

Ένα παρόμοιο πρόβλημα διαπίστωσε και ο Ντερντά εφαρμόζοντας το κριτήριο της αυτοαναφορικότητας πάνω στην ίδια την έννοια της εγγελιανής διαλεκτικής, αντιλαμβανόμενος ότι «*το επέκεινα της διαλεκτικής (δε μπορεί παρά να) συνιστά ένα διαλεκτικό επέκεινα*». Εννοούσε ότι μια έννοια «μη-διαλεκτικής» θα εντασσόταν σε μια νέα διαλεκτική σχέση με την αντίθετή της, δηλαδή μια Διαλεκτική μεταξύ διαλεκτικής και μη-διαλεκτικής. Αντίστοιχα, λοιπόν, με την έννοια του «μετα-παιγνίου», η νέα αυτή Διαλεκτική θα μπορούσε να ονομαστεί «μετα-διαλεκτική», εισάγοντας μια χρήσιμη εννοιολογική διάκριση, η οποία θα καταδεικνύει την (αναγκαία) αναφορά της σε ένα αντιληπτικό μετα-επίπεδο. Ωστόσο, και αυτή η νέα μετα-διαλεκτική μπορεί να παράγει εκ νέου μια ακόμα διαλεκτική σχέση (πχ. με μια «αντι-μεταδιαλεκτική»), με τρόπο που αποδεικνύει ότι «*το παιχνίδι με τον Χέγκελ είναι καταδικασμένο να παραμένει ατέρμονο*».

Η «εμμενική» αυτή έμφαση στα παράδοξα της αυτοαναφοράς και του απείρου εκ μέρους φιλοσόφων όπως ο Χέγκελ, ο Νίτσε, ο Ντερντά, ο Αξελός κα. είναι δηλωτική της (συμβατικής) ένταξής τους στο ευρύτερο πλαίσιο της λεγόμενης «ηπειρωτικής» φιλοσοφικής παράδοσης, η οποία διέπεται από μια προκαταρκτική αντίληψη για τη φιλοσοφία εν γένει, όπου η έμφαση δεν δίνεται στην αναζήτηση της απάντησης, αλλά ακριβώς στο *αέναο άνοιγμα του ερωτήματος δίχως απάντηση*. Στα περισσότερα κείμενα (πχ. Ντερντά, Χάιντεγκερ, Νίτσε κα.), η σκέψη δεν επιζητά αναγκαστικά να λύσει προβλήματα, αλλά να *εντατικοποιήσει την απορία*. Για τον Χάιντεγκερ, στην πραγματική σκέψη (η οποία οφείλει να απορρίπτει τους περιορισμούς της ακαδημαϊκής κανονιστικότητας) «*το Ερωτάν είναι η Ευσέβεια*».

Αντίθετα, για τον Καρλ Πόππερ, έναν από τους «πατέρες» της (υπό μια έννοια αντίπαλης) αναλυτικής (αγγλοσαξονικής) φιλοσοφικής παράδοσης «*η ζωή είναι μια σειρά προβλημάτων που επιδέχονται λύση*». Το επιστημολογικό μοντέλο του είναι αυτό της δοκιμής και του λάθους (trial and error), ένα μοντέλο το οποίο δανείζεται το χαρακτήρα του από την επιστημονική ανάλυση, η οποία συνήθως χαρακτηρίζεται από τα εξής βήματα: εντοπισμός του προβλήματος > αποσαφήνιση της διατύπωσής του > υποθέσεις για την κατάλληλη λύση > έλεγχος υποθέσεων > παροχή της βέλτιστης λύσης. Αυτού του είδους ο επιστημονικός τρόπος σκέψης, που αποτελεί ένα μέρος της ζωής, στην αναλυτική φιλοσοφία μετατρέπεται σε πρότυπο για την κατανόηση *ολόκληρης* της ζωής. Έτσι καταλήγει κανείς να αντιλαμβάνεται τη ζωή ως σειρά προβλημάτων, τα οποία καλείται να επιλύσει κατά τον τρόπο της επιστημονικής έρευνας.

Απεναντίας, για τον Χάιντεγκερ ή τον Νίτσε, όποιος αντιλαμβάνεται και θέτει τη ζωή ως «σειρά προβλημάτων», έχει *εξ' αρχής* ξαστοχήσει την ουσία της ζωής. Για τους φιλοσόφους αυτούς, υπάρχει μια έννοια της ζωής που (οφείλει να) αποσυνδέεται από την έννοια του προβλήματος, καθώς η τελευταία είναι σύμφυτη με τον επιστημονικό τρόπο σκέψης, ο οποίος, παρότι χρήσιμος και απαραίτητος, δεν παύει να παραμένει *μερικός*, σε σχέση με το σύνολο των φαινομένων και των περιστάσεων της ζωής⁶⁰.

⁶⁰ Οι αναλυτικοί φιλόσοφοι συνήθως δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στη σαφήνεια. Ξεκαθαρίζουν τα επιχειρήματα, συγκεκριμενοποιούν τα προβλήματα, εντοπίζουν τις λύσεις που παρέχει η έρευνα, αιτιολογούν τις προσεγγίσεις που

Βλέπουμε, λοιπόν, πως η κάθε πλευρά διαθέτει τα δικά της επιχειρήματα, πίσω από τα οποία οχυρώνεται, φτιάχνοντας μια βούληση για κατίσχυση απέναντι στην άλλη⁶¹. Παρ' όλ' αυτά, υπάρχουν και παραδείγματα σημαντικών στοχαστών που δεν σταματούν σε αυτή τη διάκριση, παρά ανοίγονται σε προσπάθειες υπέρβασης ή γεφύρωσής της, σε μια προοπτική ειλικρινούς και γόνιμης επικοινωνίας⁶². Στο πλαίσιο μιας τέτοιας προσπάθειας, η έννοια του (μετα)παιγνίου, όπως ορίζεται στο πλαίσιο της αναλυτικής «θεωρίας παιγνίων», αλλά και όπως διαφαίνεται στα έργα των «ηπειρωτικών» φιλοσόφων, φαίνεται να υποδεικνύει έναν μάλλον προνομιακό τόπο. Προς μια τέτοια κατεύθυνση, έχοντας αναπτύξει μια παρόμοια προβληματική, ο Φαράκλας καταλήγει σε ένα πολύ ενδιαφέρον συμπέρασμα:

«Η σκέψη είναι κάτι που μπορεί να διακρίνει την γλώσσα και την αυτοαναφορά της γλώσσας, όπως στον Ράσσελ ή στον Τάρσκι. Άρα είναι περιγραφικά κάτι που κινείται από το ένα στο άλλο, από τον λόγο περί ενός αντικειμένου, στον λόγο που έχει ως αντικείμενο το λόγο περί ενός αντικειμένου. Μόνο εφόσον είναι αυτό, μπορεί να διακρίνει τα δύο και να ορίσει ρυθμίσεις για την παράκαμψη των αντιφάσεων που γεννά η σύγκρουση των δύο επιπέδων.[...] Έτσι, όταν κάποιος, όπως λ.χ. ο Έγκελς, θεωρεί ότι η σκέψη περιέχει αντιφάσεις, τις οποίες καλούμαστε να λύσουμε κι όχι να παρακάμψουμε, δεν έρχεται διόλου σε σύγκρουση με την άλλη άποψη. Ορίστε λοιπόν ένα καλό νέο: Η εγγελιανή (με την ευρεία έννοια) παράδοση δεν έρχεται σε σύγκρουση με την αναλυτική φιλοσοφία, αν θεωρήσουμε ότι περιγράφει τι κάνει ο ίδιος ο αναλυτικός φιλόσοφος, μέχρι να καταλήξει στη λύση που προτείνει για την αντίφαση, οπότε διαπιστώνει ότι η διάκριση (των τύπων ή των γλωσσικών επιπέδων) προϋποθέτει την συν-κρίση των δυο, άρα τη μη-διάκρισή τους, άρα ακριβώς τη σκέψη της αντίφασης – όχι της τάδε ή της δείνα αντίφασης (πράγμα ομολογουμένως αδύνατο), αλλά της δομής εκείνης που επιτρέπει την εμφάνιση αντιφάσεων, του λόγου για τον οποίο ανακύπτουν αντιφάσεις. Γι' αυτό ο Έγκελς θεωρεί ότι η τυπική λογική προκύπτει από τη διαλεκτική λογική δι' αφαιρέσεως. Η τυπική λογική είναι ένα παίγνιο αντιπαλότητας το οποίο προϋποθέτει τη θέσπιση των κανόνων του. Αυτή η νομοθετική λειτουργία ανήκει στη διαλεκτική λογική (ως κληρονόμος της καντιανής υπερβατολογικής λογικής). Η τελευταία είναι ένα παίγνιο σύμπραξης, καθ' ότι μελετά τις διάφορες έννοιες ως δυνατούς κανόνες της σκέψης και μεταβαίνει από τον ένα στον άλλο χρησιμοποιώντας το σχήμα του «πηγαίν'ελα» μεταξύ αυτού που προτιμάται να πράξει ο κανόνας – η έννοια, η εκάστοτε εννοιολογική διάκριση - και αυτού που πραγματικά εκτελεί. Σωστά έχει ειπωθεί ότι «η λογική του Έγκελς δεν είναι ένας κανονιστικός κώδικας που περιέχει τους “κανόνες της σκέψης”, αλλά είναι μια πάντα υπαρκτή και δρώσα σκέψη η οποία συγκροτεί τους κανόνες της δια της ίδιας της δραστηριότητάς της»⁶³. Αντίστοιχη είναι η θέση ενός από

επιλέγουν. Διέπονται γενικά από μια διδακτική - παιδαγωγική διάθεση και, ως εκ τούτου, φροντίζουν ώστε τα κείμενα τους να καθοδηγούν τον αναγνώστη ανά πάσα στιγμή, βήμα προς βήμα. Από την άλλη πλευρά, στην ηπειρωτική φιλοσοφία φαίνεται να υπάρχει μια συνειδητή διάθεση αποδόμησης αυτού του τρόπου γραφής, ο οποίος απορρίπτεται ως πατερναλιστικός.

⁶¹ Αξίζει να επισημανθεί ότι οι αντιτιθέμενες αυτές φιλοσοφικές στάσεις δεν υπακούουν απλώς σε τελείως διαφορετικές «γλώσσες» - σε ασύμμετρα εννοιολογικά και ερμηνευτικά συστήματα - με αποτέλεσμα να αίρεται σχεδόν κάθε δυνατότητα επικοινωνίας μεταξύ τους· το σημαντικότερο είναι ότι, καθώς οι διαφορετικές γλώσσες αντανακλούν διαφορετικές σημασίες/ εννοιολογήσεις/ επενδύσεις νοήματος, ουσιαστικά αποτελούν φορείς διαφορετικών αξιών. Έχουμε επομένως να κάνουμε με εντελώς ασύμβατα αξιακά συστήματα, τα οποία εύλογα συγκροτούν μορφές βούλησης για εξουσία επί του εναντίου.

⁶² Για παράδειγμα, ο Ντερντά δε φοβήθηκε να μπει στο χώρο της άλλης παράδοσης. Προσπάθησε να συνομιλήσει πραγματικά με τον John Searle, μια προσπάθεια που διακόπηκε μάλλον βίαια με πρωτοβουλία του δεύτερου. Ωστόσο, ο Ντερντά δεν πτοήθηκε, παρά εξακολούθησε την προσπάθεια διαβάζοντας μια σειρά αναλυτικών φιλοσόφων, όπως οι John Austin, Stanley Cavell, Ludwig Wittgenstein, Saul Kripke. Το ίδιο και ο Lyotard, ο οποίος διάβασε πολλούς «θετικιστές» φιλοσόφους. Από αυτά τα παραδείγματα, συνάγεται η προσωπική εκτίμηση ότι οι «καλοί» στοχαστές, ακόμα και αν καμιά φορά υποπίπτουν σε σφάλματα, είναι κατ' αρχήν, από τη φύση τους, ανοιχτοί στο διάλογο με τη διαφορετικότητα. Και είναι σαφές ότι, για όποιον δεν ενδιαφέρεται να γίνει πιστός υπήκοος της μιας ή της άλλης παράδοσης, αλλά ενδιαφέρεται για τη σκέψη και την κατανόηση, δεν έχει σημασία από ποια παράδοση προέρχεται μια καλή σκέψη. Μπορεί κανείς να αποκομίσει πολλά σημαντικά πράγματα από πολύ διαφορετικούς στοχαστές, από πολύ διαφορετικές παραδόσεις.

⁶³ E. Fleischmann, *La science universelle ou la logique de Hegel*, Plon, Paris 1968, σ. 64

τους πιο ενδιαφέροντες μελετητές του Έγγελου, του Λεμπρέν, ότι «η διαλεκτική είναι η άρνηση των κανόνων που μονοπωλούσαν το παίγνιο του νοήματος»⁶⁴, γιατί είναι ακριβώς αυτή που καταδεικνύει τους όρους συγκρότησης κάθε νοήματος ως τέτοιου. Η επιτελεσματικότητα του νου, λοιπόν, – η «φανερώση» – είναι μια σκέψη που λειτουργεί ως ένα παίγνιο δοκιμής και μετατροπής κανόνων, ένα παίγνιο σύμπραξης»

Είναι ενδιαφέρον ότι σε ένα παρόμοιο συμπέρασμα φαίνεται να καταλήγει κι ο (προερχόμενος από την αναλυτική παράδοση) φιλόσοφος των μαθηματικών Rudy Rucker. Όπως το συνοψίζει σε ένα απόσπασμα από το περίφημο έργο του με τίτλο «Το Άπειρο και ο Νους» (*"Infinity and the Mind"*):

«Από όσα εξετάσαμε στο κεφάλαιο 'Τι είναι σύνολο;', γνωρίζουμε ότι η συλλογή όλων των συνόλων δεν είναι σύνολο. Το V δεν είναι μορφή μιας εφικτής σκέψης. Αυτό σημαίνει ότι κάθε φορά που πιστεύουμε ότι σκεφτόμαστε το αληθινό V , αυταπατώμαστε. [...] Σχεδόν όλοι οι στοχαστές που ασχολήθηκαν με το Απόλυτο συμφωνούν σε ένα σημείο: το Απόλυτο δεν μπορεί να κατανοηθεί με τη λογική. [...] Σε κάθε στάδιο ανάπτυξης της συνολοθεωρίας, οι άνθρωποι εργάστηκαν με ολοένα και μεγαλύτερα σύνολα. Αυτό συνέβη επειδή υπάρχει πάντοτε ένας διατακτικός α που βρίσκεται πέρα από κάθε διατακτικό α οποίος έχει ονομαστεί. Όταν τον αντιληφθούμε, του δίνουμε μια ονομασία. Αντιλαμβανόμαστε ότι το παλαιότερο σύμπαν ήταν το σύνολο V_α , οπότε αρχίζουμε να εργαζόμαστε σε ένα μεγαλύτερο. [...] Η διαδικασία αυτή φαίνεται να μην έχει τέλος. Είναι ένα είδος εγγελιανής διαλεκτικής που κινείται αδιάκοπα προς το Απόλυτο σύμπαν όλων των δυνατών συνόλων ή σκέψεων. Ακριβέστερα, θα μπορούσαμε να την περιγράψουμε μέσω της τριάδας θέση-αντίθεση-σύνθεση, λέγοντας ότι θέση είναι η στιγμιαία μη-συνειδητοποιημένη περιγραφή του Απόλυτου, αντίθεση είναι η συνειδητή τυποποίηση αυτής της περιγραφής και σύνθεση είναι η δημιουργία μιας νέας μη-συνειδητής περιγραφής του Απόλυτου, η οποία ενσωματώνει τις προηγούμενες περιγραφές μας, μαζί με τη συνειδητοποίηση της ανεπάρκειάς τους. Θα μπορούσαμε να αποκαλέσουμε μια τέτοια διαδικασία διανοητική ιστορία».

Για τον Rucker, λοιπόν, η προσπάθεια προσέγγισης του Απόλυτου ή του Ιδεώδους μπορεί να ιδωθεί ως μια «διανοητική ιστορία», η οποία ανακατασκευάζεται διαρκώς, από ολοένα και πιο πολύπλοκες έννοιες. Επιπλέον, στοιχείο της ίδιας ιστορίας είναι και το γεγονός ότι το νόημα του Ιδεώδους καθίσταται προσεγγίσιμο από πολλές διαφορετικές σκοπιές-προοπτικές: μπορεί να αναφέρεται στην ηθική έννοια της Αρετής, στη θεολογική έννοια του Θεού, στη μαθηματική έννοια του V (Απόλυτο Άπειρο), στη λογική έννοια της Αλήθειας, στην αισθητική-καλλιτεχνική έννοια του Ωραίου, στην πνευματική έννοια του Υψηλού, στη συναισθηματική έννοια της Αγάπης. Ο ίδιος μοιάζει να καταλήγει σε ένα είδος συμπεράσματος, το οποίο αποδίδει με την παρακάτω διατύπωση:

«Ίσως να αγγίζαμε το Απόλυτο, εάν ο χρόνος σταματούσε. Αλλά ο χρόνος κυλά και, μόλις κάποιος νομίζει ότι το είδε, αρχίζει να μιλά γι' αυτό και τα όσα λέει παράγουν μια νέα ιδέα, άλλο ένα βήμα στο μονοπάτι. [...] Κανείς δεν έχει την τελευταία λέξη».

Η τελευταία φράση του παραπάνω αποσπάσματος θα μπορούσε να σηματοδοτεί το τέλος – την «ολοκλήρωση» – της παρούσας, εξ αρχής πεπερασμένης, θεωρητικής εργασίας. Ωστόσο, δε μπορούμε να μην επισημάνουμε το γεγονός ότι από τη φράση αυτή προκύπτει το ίδιο είδος λογικής αντίφασης που αποτέλεσε το κυρίως αντικείμενό της. Το γεγονός δηλαδή ότι αυτή τίθεται εν είδει «τελικού» συμπεράσματος, έστω κι αν σημασιολογικά ενδίδει στην παραδοχή της μη-τελικότητας του, χαρακτηρίζεται από το ίδιο αυτοαναφορικό παράδοξο, το οποίο ουσιαστικά (μολονότι αντιουσιαστικά) έρχεται να διασαλεύσει τα όρια της διάκρισης-διαφοράς μεταξύ τελικού και μη-τελικού. Η φράση αυτή μας λέει πως οτιδήποτε κι αν λέει κανείς, η ίδια θα εξακολουθεί να ισχύει στο διηνεκές. Άρα είναι σαν να

⁶⁴ G. Lebrun, *La patience du concept. Essai sur le discours hégélien*, Gallimard, Paris 1972, σ. 304

διεκδικεί ένα τελικό χαρακτήρα «απόλυτης αλήθειας». Με άλλα λόγια, όπως η φράση «δεν υπάρχει τελική αλήθεια» μπορεί να αναγνωρισθεί ως ένα είδος τελικής αλήθειας, έτσι και η φράση «*κανείς δεν έχει την τελευταία λέξη*» μοιάζει να διαθέτει μια ισχύ «τελευταίας λέξης»⁶⁵.

Δεν είναι σαφές αν η διαπίστωση αυτή αποτελεί μια μορφή (αυτο-)επιβεβαίωσης ή (αυτο-)ακύρωσης του βασικού επιχειρήματος της εργασίας, που αξιώνει την αξιώνει την αντικατάσταση της υπερβατικής (*εκ των έξω* ορμώμενης) Ουσίας του Θεού από το εμμενές (απείρως εκτατό *εκ των έσω*) φαινόμενο του Κοσμικού Παιγνίου. Ίσως απλά να αποτελεί μια μορφή απόδειξης - ή απλώς *δείξης* - της αδυναμίας τελικής απάντησης, η οποία προτρέπει τον αναγνώστη, όπως ο Αξελός, στο αέναο «άνοιγμα του ερωτήματος»: ένα άνοιγμα που, εντούτοις, υπονοεί ότι, είτε ως Θεός (εκτός Φύσης) είτε ως Παιγνίδι (εντός φύσης), η ερμηνεία του Απόλυτου (θα) εξακολουθεί ακριβώς να «*παίζεται*»⁶⁶...

Στη φάση αυτή όμως, προσεγγίζουμε το οριακό εκείνο σημείο, πέρα από το οποίο κανείς δε μπορεί να προχωρήσει· και δεν έχει παρά να αφήσει τα υπόλοιπα κύματα του εμμενούς, όσο και χαοτικού χωροχρονικού μας πεδίου να ρέυσουν ελεύθερα, «*δι-εαυτά*», όπως τα «*βασιλεύοντα παιδιά, που παίζει... με πεσσούς*»⁶⁷.

*Παιδί που παίζεις με πεσσούς
στα μέσα αυτής της φλούδας
εσένα προσκυνά ο Ιησούς,
μαζί κι ο Βούδας*

⁶⁵ Η παρατήρηση αυτή θυμίζει τη φράση «*Δε λέω τίποτα!*», με την οποία τελειώνει η ταινία μικρού μήκους του Werner Herzog με τίτλο «*Τελευταία Λέξη*».

⁶⁶ Για τον Αξελό, η «ανοιχτή συστηματική» του Παιγνίου του κόσμου αδυνατεί να συγκροτήσει ένα «σωτηριολογικό» πρότυπο, γι' αυτό και συνειδητά αποφεύγει να ενδώσει στον «πειρασμό» της κατασκευής μιας αισιόδοξης ιδέας για την τελική – ιδανική – έκβαση του Παιγνίου του Κόσμου. Όπως αποφαινεται σχετικά ο Αξελός: «*Όστε θα πρέπει να ζήσουμε δίχως την ελπίδα να κάνουμε την ανθρωπότητα "καλύτερη"*». Στο ίδιο πνεύμα, στο πλαίσιο της απάντησης στην ερώτηση «*Γιατί οι νέοι διαβάζουν Μαρξ και Νίτσε;*» ο Αξελός αποκρίνεται: «*Γιατί και οι δύο κάνουν μια ανελέητη κριτική του παρόντος. Ο Μαρξ καταδικάζει όλη την αποξένωση του ανθρώπου μέσα στο καπιταλιστικό σύστημα. Ο Νίτσε βλέπει στο σύστημα όπου ζούμε έναν απέραντο μηδενισμό. Όμως και οι δυο θέλουν να κάνουν ένα βήμα σωτηριολογικό. Ο Μάρξ στον απόλυτο κομμουνισμό, ο Νίτσε στον υπεράνθρωπο. Ως τα τώρα δεν ξέρω κανένα φιλόσοφο που να μη θέλησε να δώσει ένα σωτηριολογικό άνοιγμα*». Βέβαια, μια αντισωτηριολογική στάση αντιπροσωπεύει ρητά η «*Περιγραφική (μη-αξιολογική, μη-κανονιστική) θεωρία της Απόφασης*» του Παναγιώτη Κονδύλη. Από αυτή την άποψη, φαίνεται να υπάρχει μια σύμπλευση απόψεων των δυο αυτών φιλοσόφων, αν και προερχόμενη από διαφορετικές διανοητικές διαδρομές. Ωστόσο, αξίζει να επισημάνουμε το γεγονός ότι οι ιδέες και των δυο αυτών φιλοσόφων υπόκεινται στο ίδιο αυτοαναφορικό παράδοξο, σύμφωνα με το οποίο, η ίδια η παραίτηση από μια τέτοια ελπίδα «αλλαγής της ανθρωπότητας», μπορεί να θεωρηθεί ως μια στάση ικανή να ενταχθεί στο πλαίσιο ενός «νέου ανθρωπισμού», η πιθανή εξάπλωση του οποίου θα ήταν σε θέση να επιφέρει ριζικές μεταλλαγές στην ανθρωπότητα!

Πρόκειται για μια άποψη που θα μπορούσε να περιγραφεί ως η *Ριζική Εμμένεια της Ηθικής*.

⁶⁷ Διπλή παραπομπή στη γνωστή φράση (αττικής σύνταξης) «*τα Παιδιά παίζει*» και στο περίφημο φιλοσοφικό απόφθευγμα του Ηράκλειτου «*ο Χρόνος είναι παιδί που παίζει με πεσσούς· και το παιδί είναι βασιλιάς*» (το οποίο συνδέεται με μια ενδιαφέρουσα – όσο και προκλητική – σχέση αντίθεσης με το, ίσως ακόμα πιο περίφημο, απόφθευγμα του Αϊνστάιν «*ο Θεός δεν παίζει ζάρια*»).

Game Design – Σχεδιασμός Παιγνίων

Το Παιγνίδι ως αντικείμενο - εργαλείο σχεδιασμού



Εισαγωγή

Μακράν της δυνατότητας κατοχύρωσης ενός τελικού ορισμού της έννοιας του παιγνίου, συνιστά μάλλον κοινή παραδοχή το γεγονός ότι το «παιγνίδι», πέρα από αντικείμενο θεωρητικού ενδιαφέροντος (πχ. ως «καθολική» έννοια, ειδική κανονιστική τυπολογία, διαχρονικό πολιτισμικό φαινόμενο με σημαντικές λειτουργικές και συμβολικές διαστάσεις), συνιστά κατά βάση μια *συγκεκριμένη -ατομική ή συλλογική- δραστηριότητα*. Επιπλέον, το παιγνίδι δεν παραπέμπει απλά σε μια συνθήκη διάδρασης, με την ευρεία έννοια μιας αμφίδρομης αισθητηριακής σχέσης μεταξύ ανθρώπων και χωρο-χρονικού περιβάλλοντος, αλλά σε μια διαδραστική σχέση-διαδικασία κατ' εξοχήν «σημαίνουσα», στο βαθμό που αντλεί ειδικές νοηματοδοτήσεις μέσα από συστήματα συγκεκριμένων κανόνων, στοχεύσεων και συμβολικών αναπαραστάσεων. Ακόμα, πρόκειται για μια συνθήκη η οποία είναι σε θέση να φέρει ιδιαίτερες ψυχαγωγικές αλλά και εκπαιδευτικές/ (αυτο)επιμορφωτικές δυνατότητες (*Game-Based Learning*), ενεργοποιώντας δυναμικά πεδία δημόσιας έκφρασης και κοινωνικοποίησης. Έτσι λοιπόν το παιχνίδι, είτε συναρτάται με κάποιο άμεσο υλικό αποτύπωμα είτε όχι, συστήνεται ως καίριος επιπλέον τρόπος επέμβασης στο χώρο και διεκδικεί τη δυνατότητα να αποτελέσει ταυτόχρονα μέσο και σκοπό μιας πολυεπίπεδης ή «διακλιμακικής» διαδικασίας αστικού σχεδιασμού. Με αυτά ως δεδομένα, εκτιμούμε πως αξίζει να διερευνηθεί περαιτέρω η λειτουργική και συμβολική αξία που μπορεί να αποκτήσει η παιγνιώδης διαδραστικότητα, προκειμένου να εδραιωθεί ως συνθήκη απαραίτητη για τη σύναψη ενεργών σχέσεων στο εσωτερικό του δημόσιου χώρου μιας πόλης, ως παράμετρος κομβική για το σχεδιασμό και την κατασκευή των στοιχείων που τον συγκροτούν, σε μια προοπτική «συνολικής» αναβάθμισης του, τέτοιας που να αυξάνει τις πιθανότητες επιτυχούς απόκρισης στα πολλαπλά λειτουργικά, αισθητικά, οικολογικά και κοινωνικά του αιτήματα.

Το όραμα της «Παιγνιώδους Πόλης»

Από την εποχή της μονόδρομης εκπομπής μηνυμάτων και της κυριαρχίας του διπόλου παραγωγής-κατανάλωσης στην πολιτισμική σφαίρα, στην εποχή της παγκοσμιοποιημένης αγοράς και του διαδικτύου, οφείλουμε να αναγνωρίσουμε μια *αλλαγή παραδείγματος* στον τρόπο σύλληψης της πόλης και πρωταρχικά του δημόσιου χώρου της. Από τα τέλη του περασμένου αιώνα μέχρι και σήμερα, η διαδραστικότητα εμφανίζεται εκ νέου ως κεντρική έννοια αναφοράς, με πολύτιμη συμβολή σε θέματα που αφορούν το δημόσιο αστικό σχεδιασμό και του ρόλο του στη σύγχρονη μητροπολιτική πραγματικότητα. Στο πλαίσιο αυτής της μεταστροφής, συχνότατες είναι οι αναφορές στο όραμα της «Παιγνιώδους Πόλης» (*Ludic City*), όπως εκφράστηκε κατά τις δεκαετίες του '50 και του '60' μέσα από τις θεωρητικές προσεγγίσεις του H. Lefebvre, της Καταστασιακής Διεθνούς (*Situationist International*), του Y. Friedmann κ.α. Παραδείγματα εφαρμογής μιας παιγνιώδους λογικής σε επίπεδο σχεδιασμού αντλούμε ήδη από τις δεκαετίες 40'-50', μέσα από τα σχέδια των «παιγνιοτοπίων» (*playscapes*) του Isamu Noguchi σε Ν. Υόρκη και Ιαπωνία, των «παιγνιότοπων» (*playgrounds*) του Aldo van Eyck στο Άμστερνταμ, καθώς επίσης από τη δεκαετία του '60', μέσα από τα ουτοπικά σχέδια των αρχιτεκτονικών ομάδων των Archigram και Superstudio, τα σχέδια του Constant για τη «Νέα Βαβυλώνα» (*New Babylon*) και την πρόταση του Buckminster Fuller για ένα «Παγκόσμιο Παίγνιο» (*World-Game*). Είναι χαρακτηριστικό ότι η επαναφορά ενός αντίστοιχου λόγου σε σύγχρονα ιστορικο-κοινωνικά πλαίσια (με την παρουσία της ψηφιακής τεχνολογίας και του διαδικτύου) γίνεται μέσα από διαρκείς αναφορές στα έργα αυτά, τα οποία επιχειρούμε να παρουσιάσουμε συνοπτικά στη συνέχεια.

Τα «Παιγνιοτοπία» του Isamu Noguchi⁶⁸

Ο μεγάλος γλύπτης, σχεδιαστής και αρχιτέκτονας τοπίου Isamu Noguchi έχει δημιουργήσει μια σειρά από μη υλοποιημένες παιδικές χαρές. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά σημαντικό, αλλά λιγότερο προβεβλημένο μέρος του έργου του, το οποίο ο ίδιος αναγνώριζε ως «*τον πυρήνα, εκ του οποίου έχουν αναπτυχθεί όλες οι ιδέες μου που συνδέουν τη γλυπτική με τη γη*». Ο Noguchi πίστευε οι παιδικές χαρές θα πρέπει πρωτίστως να αποτελούν «γλυπτικά τοπία». Μόνο ένα από τα πολλά σχέδιά του υλοποιήθηκε το 1976 στο Piedmont Park της Ατλάντα στην Αμερικανική Γεωργία.

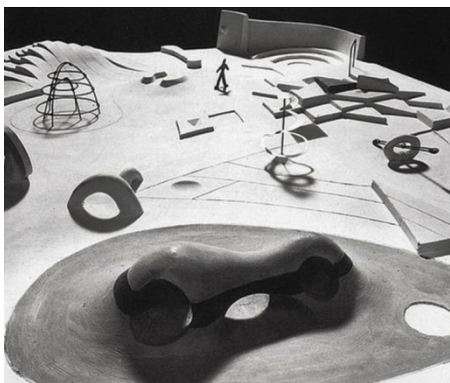
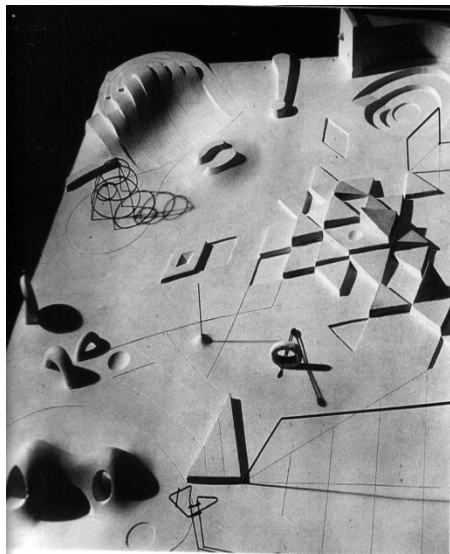
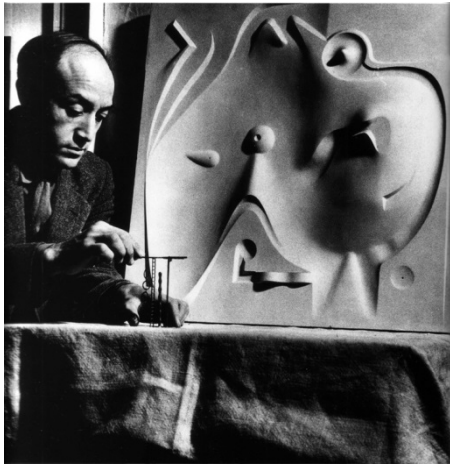
Η πρώτη παιδική χαρά της οποίας ο σχεδιασμός ανατέθηκε στον Noguchi ήταν ένα «βουνό παιγνιδιού» (play mountain) στη Νέα Υόρκη. Το σχέδιο απορρίφθηκε το 1933 από τον ισχυρό Επίτροπο Πάρκων της πόλης Robert Moses, έναν τύπο που προφανώς μισούσε τον μοντερνισμό. Για σχεδόν 30 χρόνια, ο Moses ματαίωνε τα σχέδια του Noguchi για αρκετές παιδικές χαρές στη Νέα Υόρκη. Το μοντέλο του για ένα σετ από κούνιες με πολλαπλά μήκη είχε σχεδιαστεί αρχικά για μια παιδική χαρά στη Χαβάη, η οποία δεν υλοποιήθηκε. Έκτοτε, ο σχεδιασμός του Noguchi έχει ενσωματωθεί επιτυχώς σε παιδικές χαρές στην Ατλάντα και την Ιαπωνία. Όταν πρότεινε άλλη μια παιδική χαρά στη Νέα Υόρκη το 1939 συνάντησε σκληρή κριτική για τους πιθανούς κινδύνους. Η ουσία της κριτικής που ασκήθηκε εστίαζε στους τραυματισμούς που θα μπορούσε να προκαλέσει στα παιδιά η μοντέρνα γεωμετρική γλυπτική του. Έτσι, στο επόμενο έργο του ο Noguchi απέδωσε μια πιο «απαλή», καμπυλόμορφη γλυπτική τοπίου. Ο Noguchi υποστήριξε ότι η συγκεκριμένη παιδική χαρά «*θα ήταν μια απόδειξη έναντι οποιωνδήποτε σοβαρών ατυχημάτων, καθώς θα γινόταν εξ ολοκλήρου από γαιομορφολογικές διαμορφώσεις, όπου η άσκηση θα προέρχεται αυτόματα από το ανεβοκατέβασμα των καμπύλων επιφανειών, ενώ θα υπάρχουν διάφορες περιοχές ενδιαφέροντος, για κρύψιμο, ολίσθηση ή άλλα παιχνίδια*». Ωστόσο, και αυτό το έργο ακυρώθηκε από τους υπαλλήλους του δήμου Ν. Υόρκης το 1941.

Το επόμενο έργο του Noguchi ήταν μια παιδική χαρά στο Μανχάταν, στην έδρα των Ηνωμένων Εθνών, προορισμένη για τα παιδιά των συνέδρων. Ο Noguchi ανέλαβε το έργο το 1952, επειδή σκέφτηκε ότι ο Moses δεν θα έχει αρμοδιότητα να ακυρώσει το έργο. Αλλά ο Noguchi υποτίμησε τον Moses, ο οποίος χαρακτήρισε το σχεδιασμό της πλατείας ως μια "πλαγιά για ένα κυκεώνα από κουνέλια» και φρόντισε ώστε η παιδική χαρά να μη μπορέσει ποτέ να κατασκευαστεί, με την άρνησή του να επιτρέψει στην πόλη να στήσει ένα αναγκαίο προστατευτικό φράχτη στην ανατολική πλευρά της παιδικής χαράς. Ο Noguchi περιέγραψε το σχέδιο ως «*ένα ζουγκλινιδές γυμναστήριο που μετατρέπεται σε ένα τεράστιο καλάθι που ενθαρρύνει τις πιο σύνθετες αναβάσεις και αποφεύγει ολότελα τις πτώσεις. Με άλλα λόγια, η παιδική χαρά, αντί να λέει στα παιδιά τι να κάνουν (στρίψτε εδώ, ανεβείτε εκεί), γίνεται ένα μέρος για ατελείωτη εξερεύνηση, με απεριόριστες ευκαιρίες για την αλλαγή του παιχνιδιού. Και αυτό είναι ένα αντικείμενο ομορφιάς, όπως ο σύγχρονος καλλιτέχνης έχει βρει την ομορφιά στο σύγχρονο κόσμο*».

Το 1961, ο Noguchi είχε μια τελευταία ευκαιρία να σχεδιάσει μια παιδική χαρά για το πάρκο του Riverside στη Νέα Υόρκη, σε συνεργασία με τον αρχιτέκτονα του Loui Kahn. Μετά από μια παρατεταμένη διαδικασία ενστάσεων και τον εκ νέου σχεδιασμό, η αποφασιστικότητα του Noguchi και η πίστη του στο σχεδιασμό και τη φιλοσοφία των παιδότοπων ως «γλυπτικά τοπία» είχε βαθύνει. Όπως είπε «*αργότερα αισθάνθηκα ότι τα παιδιά δεν πρέπει να περιορίζονται σε περιφραγμένες περιοχές παιχνιδιού και ότι ορισμένα πάρκα ή τμήματα τους θα πρέπει να γίνουν «κήποι παιχνιδιού*». Αλλά όπως και τα υπόλοιπα, το έργο αυτό ακυρώθηκε από τους γραφειοκράτες.

⁶⁸ Πηγή: Upper playgrounds. Posted by jdg, Monday, June 12, 2006
(<http://www.sweet-juniper.com/2006/06/upper-playgrounds.html>)

Πολλές παιδικές χαρές του Noguchi έχουν κατασκευαστεί στην Ιαπωνία (μία στο Sapporo, και μία στο Kodomo no Kuni στη Γιοκοχάμα), οι οποίες δείχνουν πώς οι ευαισθησίες του Noguchi για το τοπίο και το παιχνίδι αναπτύχθηκαν μέσα από μια σειρά από αποκαρδιωτικές εμπειρίες στη Νέα Υόρκη, σε μια προσπάθεια να δημιουργήσει κάτι πραγματικά υπέροχο. Το «βουνό του παιχνιδιού» και ιδίως η παιδική χαρά στο πάρκο Moerenuma, χτισμένη σε ένα αναγεννημένο χώρο υγειονομικής ταφής απορριμμάτων, αποτελούν πραγματικά μια σαφή δήλωση για το πλήρες όραμά του. Αυτές οι εικόνες δείχνουν πόσο υπέροχες θα μπορούσαν να είναι οι παιδικές χαρές αν ακούγαμε, αντί να εκνευρίζουμε, οραματιστές όπως ο Noguchi, ο οποίος είδε στην πραγματικότητα τις παιδικές χαρές ως έργα άξια ενός μεγάλου σχεδιασμού.



Οι παιγνιότοποι του Aldo Van Eyck στο Άμστερνταμ⁶⁹

Αμέσως μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, οι ολλανδικές πόλεις βρίσκονταν σε κατάσταση εγκατάλειψης. Εκείνη την εποχή, μερικές παιδικές χαρές υπήρχαν στην πόλη, αλλά σχεδόν όλες τους ήταν ιδιωτικής φύσεως, βασισμένες στη συνδρομητική συμμετοχή των λίγων προνομιούχων. Φυσικά, η χρήση των κενών οικοπέδων ήταν μια τακτική λύση. Καθώς η προετοιμασία εργοταξίου από την Υπηρεσία του Τμήματος Ανάπτυξης της πόλης, σε συνεργασία με τις τοπικές ενώσεις, θέλησε να δώσει σε κάθε γειτονιά τη δική του παιδική χαρά, έπρεπε συχνά να τοποθετηθεί σε μια κενή, εγκαταλελειμμένη περιοχή.

Το 1947, ο αρχιτέκτονας Aldo van Eyck κατασκεύασε την πρώτη του παιδική χαρά στο Bertelmanplein του Άμστερνταμ. Εκατοντάδες ακολούθησαν, σε ένα χωρικό πείραμα που έχει σηματοδοτήσει θετικά την παιδική ηλικία μιας ολόκληρης γενιάς. Αν και σήμερα έχουν σε μεγάλο βαθμό εξαφανιστεί ή τελούν εν υπνώσει και ξεχασμένες, αυτές οι παιδικές χαρές αποτελούν μια από τις πιο εμβληματικές αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις, σε κρίσιμη στιγμή: κατά τη μετατόπιση από την από-πάνω-προς-τα-κάτω οργάνωση του χώρου από τους αρχιτέκτονες του μοντερνιστικού λειτουργισμού, προς μια αρχιτεκτονική από-τα-κάτω-προς-τα-πάνω, η οποία θα στόχευε πραγματικά στο να δώσει χώρο στη φαντασία.

Οι παιδικές χαρές του Van Eyck, αρχικά υλοποιημένες σε προσωρινά αχρησιμοποίητες εκτάσεις, μπορούν να θεωρηθούν ως ένα μέτρο έκτακτης ανάγκης, αλλά είχαν μια σημασία που υπερβαίνει μια δημιουργική λύση σε εποχή ανάγκης. Ο van Eyck επίσης άρχισε να συμμετέχει ενεργά στο συνέδριο CIAM. Ωστόσο, η προοπτική του για τον αστικό χώρο που ανέπτυξε μέσα από τις παιδικές χαρές, θα τον οδηγήσει να γίνει ένας από τους πιο ένθερμους επικριτές της φονξιοναλιστικής τάσης που κυριαρχούσε στο κίνημα CIAM μέχρι τότε. Το 1953, μια κριτική ομάδα νέων αρχιτεκτόνων σχηματίζεται εντός του CIAM, με τον van Eyck να αποτελεί ένα από τα πιο ομιλητικά μέλη της. Όπως ανέφερε ο van Eyck σε άρθρο του στο ολλανδικό περιοδικό Forum: *«Η λειτουργικότητα έχει σκοτώσει δημιουργικότητα, οδηγεί σε μια ψυχρή τεχνοκρατία, στην οποία η ανθρώπινη παράμετρος έχει ξεχαστεί. Ένα κτίριο είναι κάτι περισσότερο από το άθροισμα των λειτουργιών του. Η αρχιτεκτονική οφείλει να διευκολύνει τις ανθρώπινες δραστηριότητες και την προώθηση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης»*. Οι επιδραστικοί Ολλανδοί van Eyck και Bakema επιθυμούσαν να αντικαταστήσουν την παλιά ορθολογιστική και λειτουργιστική προσέγγιση με μια νέα, σπονδυλωτή και συμμετοχική αρχιτεκτονική, υπό την ετικέτα του «δομισμού-στρουκτουραλισμού». Κοιτάζοντας πίσω, μπορούμε να δούμε ότι τα συστατικά αυτής της μεταστροφής ήταν ήδη παρόντα στις παιδικές χαρές.

Μεταξύ 1947 και 1978, ο Van Eyck σχεδίασε εκατοντάδες παιδικές χαρές, πρώτα ως μέρος του Τμήματος Αστικού Σχεδιασμού και αργότερα (το 1952) για το Δήμο και από το προσωπικό του γραφείο. Κατά τα πρώτα οκτώ χρόνια σχεδίασε εξήντα από αυτές, ύστερα πολλές περισσότερες, τις τελευταίες σχεδόν σε παρτίδες, στις μεταπολεμικές νέες περιοχές. Από το συνολικό αριθμό των 700, μόνο 90 επιβίωσαν με την αρχική τους διάταξη στον 21ο αιώνα. Η πρώτη παιδική χαρά στο Bertelmanplein ήταν μια πρώτη δοκιμή. Ο Van Eyck σχεδίασε ένα σκάμμα οριοθετημένο από ένα ευρύ χείλος, μέσα στο οποίο τοποθέτησε τέσσερις στρογγυλές πέτρες, και μια δομή από μπάρες. Ο λάκκος είχε τοποθετηθεί στη βόρεια γωνία της πλατείας, διαγωνίως απέναντι από τις μπάρες. Στα όρια της πλατείας χωροθετήθηκαν δέντρα και πέντε παγκάκια.

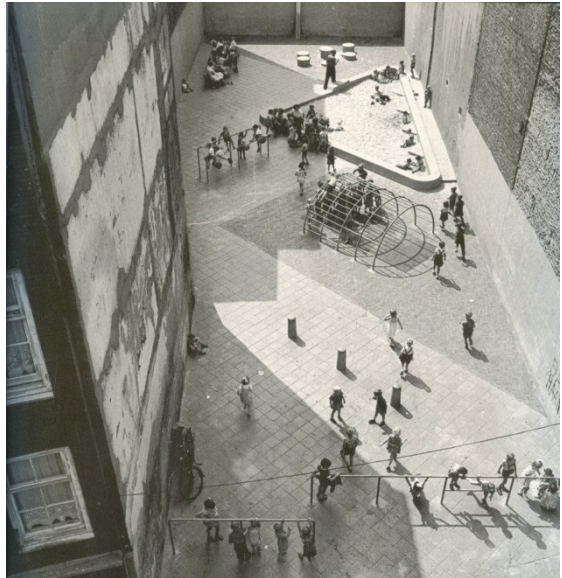
⁶⁹ Πηγή: "Aldo van Eyck and the City as Playground", Posted by demerijn, March 27, 2013 (<http://merijnoudenampsen.org/2013/03/27/aldo-van-eyck-and-the-city-as-playground/>)

Η παιδική χαρά ήταν μια επιτυχία. Πολλά σχέδια ακολούθησαν στα οποία ο Van Eyck ανέπτυξε διάφορες τεχνικές σύνθεσης ανάλογα με την τοποθεσία. Γι' αυτόν, οι παιδικές χαρές ήταν η ευκαιρία να δοκιμάσει τις ιδέες του σχετικά με την αρχιτεκτονική, τη σχετικότητα και τη φαντασία. Σχετικότητα, με την έννοια ότι οι συνδέσεις μεταξύ των στοιχείων προσδιορίζονταν από τις αμοιβαίες σχέσεις τους και όχι από μια εξωτερική αρχή, υπό μια κεντρική ιεραρχική σειρά. Αντ' αυτού, όλα τα στοιχεία ήταν ίσα: οι παιδικές χαρές του Van Eyck ήταν ασκήσεις μιας μη-ιεραρχικής σύνθεσης. Αξίζει, επίσης, να σημειωθεί ότι ο Van Eyck σχεδίαζε ο ίδιος τα όργανα της κάθε παιδικής χαράς, μπάρες, τσουλήθρες και ημισφαιρικά γυμναστήρια-ζούγκλες, τα οποία δοκίμαζαν τα παιδιά του. Γι' αυτόν, ο εξοπλισμός του παιχνιδιού ήταν αναπόσπαστο μέρος του συνολικού εξοπλισμού. Ο σκοπός του ήταν να διεγείρει τα μυαλά των παιδιών. Το ημισφαιρικό γυμναστήριο-ζούγκλα δεν ήταν απλά μια κατασκευή για αναρρίχηση. Ήταν ένα μέρος για να συζητήσεις, αλλά και ένα παρατηρητήριο. Καλυμμένο με μια κουβέρτα, γινόταν μια καλύβα. Παρόμοια κατασκευές τοποθετήθηκαν σε όλη την Ολλανδία.

Διάφορα στοιχεία των παιδικών χαρών αντιπροσώπευαν μια ρήξη με το παρελθόν. Πρώτον και κύριον, οι παιδικές χαρές πρότειναν μια διαφορετική γενική αντίληψη του χώρου. Ο Van Eyck συνειδητά σχεδίαζε τον εξοπλισμό υπό ένα πολύ μινιμαλιστικό τρόπο, ώστε να διεγείρει τη φαντασία των χρηστών (παιδιών), με το σκεπτικό ότι θα μπορούσαν να οικειοποιηθούν καλύτερα ένα χώρο ανοιχτό στην ερμηνεία. Η δεύτερη πτυχή αφορά το σπονδυλωτό χαρακτήρα των παιδικών χαρών. Τα βασικά στοιχεία – το σκάμμα, οι μπάρες, οι πέτρες, οι τσουλήθρες και τα ημισφαιρικά γυμναστήρια-ζούγκλες – θα μπορούσαν ασταμάτητα να ανασυνδυάζονται σε διαφορετικές πολυκεντρικές συνθέσεις, ανάλογα με τις ανάγκες του τοπικού περιβάλλοντος. Η τρίτη πτυχή είναι η «ενδιάμεση» φύση των παιδικών χαρών σε σχέση με το αστικό περιβάλλον. Ο σχεδιασμός των παιδικών χαρών αποσκοπούσε στην αλληλεπίδραση με τον περιβάλλοντα αστικό ιστό. Ο προσωρινός χαρακτήρας της παρέμβασης ήταν μέρος αυτής της «διάμεσης» φύσης, ώστε να δημιουργείται εκ νέου χώρος μέσα από τη σταδιακή αναπροσαρμογή, αντίθετα από την προσέγγιση του «άγραφου πίνακα» που προώθησε ο μοντερνισμός, στον οποίο τα σχέδια είχαν μια χωρική αυτονομία, βασισμένη σε αφηρημένα δεδομένα και στατιστικές.

Ο Siegfried Giedion, στο κλασικό του έργο *"Space, Time and Architecture"*, όριζε την ουσία της νεωτερικότητας αρχιτεκτονικής ως τη *συγχώνευση χώρου και χρόνου, που δημιουργεί την εμπειρία της κίνησης*. Οι ανησυχίες του Van Eyck ήταν ένα εντελώς διαφορετικού χαρακτήρα: *«Ότι κι αν σημαίνουν οι έννοιες Χώρος και Χρόνος, οι έννοιες Τόπος και Περίσταση σημαίνουν περισσότερο. Διότι ο Χώρος στην εικόνα του ανθρώπου είναι ο Τόπος, ενώ ο Χρόνος στην εικόνα του ανθρώπου είναι η Περίσταση*». Το ερώτημα που τέθηκε δεν ήταν ο αγώνας της κίνησης προς κάποιο άγνωστο ορίζοντα, το αρχετυπικό ξερίζωμα της εμπειρίας του μοντερνισμού, αλλά ακριβώς το αντίθετο: Πώς μπορούν οι άνθρωποι να κάνουν το χώρο δικό τους και να δημιουργήσουν μια υποκειμενική αίσθησή του; Πώς να νιώσουν σαν στο σπίτι τους στη σύγχρονη πόλη, αυτό το εργαλείο μαζικού εξορθολογισμού; Η μεταβατική παιδική χαρά ήταν «τόπος» και «περίσταση» σε συνδυασμό.

Οι παιδικές χαρές δεν ήταν απομονωμένες αρχιτεκτονικές παρεμβάσεις, παρά υπηρέτησαν ως μια ισχυρή σύνθεση, ως μια απόσταση μερικών από τα πιο ενδιαφέροντα κίνητρα που αναπτύχθηκαν μεταξύ των τελευταίων πρωτοπορειών, σε αυτό το ενδιαφέρον χρονικό διάστημα όπου ο μοντερνισμός υφιστάθηκε από σφοδρή κριτική, ενώ η γενική απογοήτευση της μεταμοντέρνας εποχής δεν ήταν ακόμη ορατή. Από μόνο της, μια παιδική χαρά φαίνεται μια μάλλον γλυκιά και μη-αμφιλεγόμενη επιχείρηση, αλλά εκείνη την εποχή, αποτέλεσε ένα σημείο αποκρυστάλλωσης μιας ευρύτερης πολιτισμικής κριτικής.



Η «Νέα Βαβυλώνα» του Constant

Σε ένα τέτοιο πλαίσιο, η έννοια του παιχνιδιού άρχισε να αποκτά μεγάλη συμβολική σημασία. Ήδη το 1938, ο Ολλανδός ιστορικός Johan Huizinga έγραψε το περίφημο “Homo Ludens”, ένα βιβλίο για τη μεγάλη σημασία του στοιχείου του παιχνιδιού για την ιστορία του πολιτισμού. Ο Anton Nieuwenhuys Constant (1920-2005), περισσότερο γνωστός απλά ως Constant, Ολλανδός ζωγράφος, γλύπτης, γραφίστας, συγγραφέας, μουσικός και αρχιτέκτονας, χρησιμοποίησε την ιδέα του παιχνιδιού ως βάση για την κριτική του στον πολεοδομικό σχεδιασμό. Όπως ο Mark Wigley ξεδιπλώνει στο βιβλίο του με τίτλο “Constant’s New Babylon. The Hyper-Architecture of Desire” (Η Νέα Βαβυλώνα του Constant: Η Υπερ-Αρχιτεκτονική της Επιθυμίας, 1998), όπως ο Aldo van Eyck, ο Constant ήταν βαθιά κριτικός απέναντι στην φονξιοναλιστική αρχιτεκτονική της μεταπολεμικής περιόδου. Μαζί με τον Guy Debord, συνέταξε τη διάσημη πλέον πραγματεία περί «Ενιαίας Πολεοδομίας» (Unitary Urbanism) που διακήρυττε την έλευση μιας κοινωνίας μαζικής δημιουργικότητας, μέσα από τη σύνθεση της τέχνης και της τεχνολογίας. Ο Constant πίστευε ότι, λόγω της εκμηχάνισης, ο Homo Faber, ο παραδοσιακός άνθρωπος-εργάτης της βιομηχανικής κοινωνίας, θα πρέπει στη μεταβιομηχανική κοινωνία να αντικατασταθεί από τον Homo Ludens, τον παιγνιώδη ή δημιουργικό άνθρωπο. Με τη Νέα Βαβυλώνα, ο Constant οραματίστηκε μια «παγκόσμια μελλοντική πόλη», όπου η γη θα αποτελέσει συλλογική ιδιοκτησία, η εργασία θα είναι πλήρως αυτοματοποιημένη και θα αντικατασταθεί από τη νομαδική ζωή του δημιουργικού παιχνιδιού. Η Νέα Βαβυλώνα θα κατοικείται λοιπόν από τον Homo Ludens, ο οποίος, απελευθερωμένος από την εργασία, δεν θα χρειάζεται να κάνει Τέχνη, γιατί θα είναι δημιουργικός στην καθημερινή πρακτική της ζωής του. Το έργο της Νέας Βαβυλώνας αποτελούνταν από μια σειρά από μοντέλα, κατασκευές, μακέτες, κολλάζ, σχέδια, γραφιστικά, καθώς και τα κείμενα που εκφράζουν τις θεωρίες του Constant σχετικά με την αστική ανάπτυξη και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Σύμφωνα με τα λόγια του ίδιου του Constant: *«Η Νέας Βαβυλώνας προτίθεται μόνο να δώσει τις ελάχιστες προϋποθέσεις για μια συμπεριφορά που θα πρέπει να παραμείνει όσο το δυνατόν πιο ελεύθερη. Κάθε περιορισμός της ελεύθερης κυκλοφορίας, κάθε περιορισμός σχετικά με τη δημιουργία ευχάριστης διάθεσης και ατμόσφαιρας, θα πρέπει να αποφεύγεται. Όλα πρέπει να παραμένουν δυνατά, το περιβάλλον θα πρέπει να (ανα-)δημιουργείται από τη δραστηριότητα της ζωής, όχι αντίστροφα».*

Οι Καταστασιακοί πήραν αυτό το στοιχείο του παιχνιδιού και το ανέπτυξαν σε μια από τις βασικές έννοιές τους. Όπως αναφέρει ο Ντεμπόρ: *«Λόγω της οριακής ύπαρξής της σε σχέση με την καταπιεστική πραγματικότητα της εργασίας, η πραγματικότητα του παιχνιδιού θεωρείται συχνά ως πλασματική. Αλλά το έργο των καταστασιακών είναι ακριβώς η προετοιμασία της έλευσης αυτών των παιγνιωδών δυνατοτήτων».* Η σχέση του Constant με τους καταστασιακούς ξεκινά μάλλον από το 1946, όταν ταξίδεψε για πρώτη φορά στο Παρίσι, όπου συναντήθηκε με τον νεαρό Δανό ζωγράφο Asger Jorn. Η φιλία μεταξύ των Jorn και Constant αργότερα αποτέλεσε τη βάση για την ίδρυση της ομάδας CoBrA. Ο Constant είχε ήδη εκθέσει τις ιδέες του υπό τη μορφή ενός μανιφέστου που δημοσιεύθηκε στο περιοδικό Reflex. Στο κείμενο αυτό υποστήριξε πως η τέχνη έπρεπε να είναι «πειραματική» (experimental), με μια έννοια που συνέδεε περισσότερο με την «εμπειρία» (experience), καθώς πίστευε ότι τα εφαιτήρια της τέχνης προέρχονται από την εμπειρία του καλλιτέχνη και βρίσκεται συνεχώς σε μεταβολή. Από το ίδιο μανιφέστο προέρχεται άλλο ένα από τα διάσημα αποσπάσματα του: *«Η ζωγραφική δεν είναι μια δομή χρωμάτων και γραμμών, αλλά ένα ζώο, ένα θράδυ, μια κραυγή, ένας άνθρωπος, ή όλα αυτά μαζί».*

Μετά την CoBrA η δουλειά του Constant έγινε πιο αφηρημένη. Πίσω στο Άμστερνταμ, το καλοκαίρι του 1952, ανέπτυξε ένα ενδιαφέρον για την αρχιτεκτονική στο χώρο μέσα από τρισδιάστατα έργα. Μαζί με τον Aldo van Eyck, τον οποίο συνάντησε κατά τη διάρκεια της CoBrA, δημιούργησε ένα χώρο για την έκθεση «Ο Άνθρωπος και το Σπίτι» στο Αστικό Μουσείο του Άμστερνταμ (1952-1953). Εκείνη την εποχή, ο Constant ζούσε κοντά στους Κήπους του Κένσινγκτον και καθώς περπατούσε καθημερινά μέσα από την βομβαρδισμένη πόλη, άρχισε να αναρωτιέται πώς θα πρέπει να ζουν οι άνθρωποι και πώς θα πρέπει να οικοδομούνται οι πόλεις. Η παραμονή του στο Λονδίνο αύξησε τη συνειδητοποίηση ότι οι κατασκευές που μας περιβάλλουν μας επηρεάζουν καθοριστικά. Ένωθε ότι οι κατασκευές της εποχής του ήταν ως επί το πλείστον πρακτικές, πάρα πολύ βαρετές και δεν άφηναν κανένα περιθώριο για την ανάπτυξη ενός παιγνιώδους και δημιουργικού τρόπου ζωής.

Το καλοκαίρι του 1956 ο Asger Jorn προσκάλεσε τον Constant στην Άλμπα της Ιταλίας, για ένα συνέδριο αφιερωμένο στην «Βιομηχανία και τις Καλές Τέχνες» που δρομολογήθηκε από το Διεθνές Κίνημα για ένα «Φανταστικό Bauhaus» (Imaginatist Bauhaus). Στο συνέδριο αυτό ο Constant παρουσίασε μια διάλεξη με τίτλο «*Αύριο η Ποίηση θα στεγάσει τη Ζωή*» (Demain la Poesie logera la vie), με την οποία συνηγόρησε υπέρ μιας ελεύθερης αρχιτεκτονικής, η οποία θα μπορούσε να υποκινήσει ένα δημιουργικό τρόπο ζωής και όχι να τον εμποδίζει. Το 1952 Ντεμπόρ είχε ιδρύσει την «Λετριστική Διεθνή» ('Lettrist International'), στο πλαίσιο της οποίας εργάστηκε ως συγγραφέας, σκηνοθέτης και στρατηγικός ακτιβιστής. Μέλη της Λετριστικής Διεθνούς ήταν επίσης στο συνέδριο και έκαναν έκκληση για μια «Ενιαία Πολεοδομία». Αργότερα εκείνο το έτος, ο Constant επισκέφθηκε τον Ντεμπόρ στην Άλμπα, η οποία αποδείχθηκε ότι ήταν μια πηγή έμπνευσης και για τους δύο. Ο Ντεμπόρ ήθελε να ιδρύσει ένα ακόμη πιο ριζοσπαστικό κίνημα, το οποίο θα εγκατέλλειπε εντελώς το χώρο των εικαστικών τεχνών και θα εστίαζε αποκλειστικά σε θέματα ψυχογεωγραφίας, με στόχο την πλήρη διάλυση των ορίων μεταξύ της τέχνης και της ζωής. Το 1957, ο ίδιος, μαζί με τον Asger Jorn συνέδεσαν το Διεθνές Κίνημα για ένα Bauhaus Imaginatist και τη Λετριστική Διεθνή, καθιερώνοντας την Καταστασιακή Διεθνή, αρνούμενοι την περιγραφή τους ως καλλιτεχνικό κίνημα. Όταν η Καταστασιακή Διεθνή έκανε ανοιχτά έκκληση προς μια «Ενιαία Πολεοδομία», όπως την όριζαν ο Constant και ο Debord, ο Constant προσχώρησε στην ομάδα. Η επιτυχία της παρουσίασης της Νέας Βαβυλώνας το 1959 προέτρεψε τα μέλη της ΚΔ να σχεδιάσουν μια ομαδική έκθεση τον Απρίλιο-Μάιο του 1960. Η έκθεση αυτή δεν πραγματοποιήθηκε ποτέ. Διαφωνίες στην ομάδα οδήγησαν σε διάσπαση και αρκετές εξώσεις. Το 1960 ο Constant άφησε την ομάδα για τον ίδιο λόγο που είχε αντιταχθεί αρχικά στην ένταξη. Το 1961 δεν είχε απομείνει κανείς από τον αρχικό πυρήνα της ΚΔ, εκτός τον ίδιο τον Ντεμπόρ.

Μετά την αποχώρησή του από τους καταστασιακούς, ο Constant έμελλε να παίξει ένα ρόλο στην πνεύμα του '68 στην Ολλανδία. Στο ουτοπικό αρχιτεκτονικό του έργο της Νέας Βαβυλώνας (τον τίτλο απέδωσε στην πραγματικότητα ο Van Eyck, όταν άρχισε να φτιάχνει τις μακέτες), ο Constant δημιούργησε μια ρητή αλληγορία για την έλευση μιας δημιουργικής κοινωνίας. Είδε τις ιδέες του σχετικά με τη μαζική δημιουργικότητα να υλοποιούνται ως ένα βαθμό στην κουλτούρα των νέων της δεκαετίας του εξήντα, όπου οι ιδέες του αξιοποιούνταν από τους Ολλανδούς Hippies και τους Prono, οι οποίοι, μέσα από το παιχνίδισμα και τις ατελείωτες προκλήσεις, γονάτισαν το αυταρχικό πνεύμα της ολλανδικής δεκαετίας του 50'. Άλλωστε, όπως είπε κάποτε ο Huizinga «το Παιγνίδι είναι ένα σοβαρό θέμα».

Το 1974, το έργο της Νέας Βαβυλώνας έφτασε στο τέλος του, με μια ευρεία έκθεση σε στο Δημοτικό Μουσείο της Χάγης. Καθώς δεν διέθετε χώρο για την αποθήκευση της τεράστιας συλλογής κτιρίων, μοντέλων, χαρτών και δομών, ο Constant τα πούλησε όλα αυτά στο μουσείο. Το 1999 πραγματοποιήθηκε στο Drawing Center της Νέας Υόρκης έκθεση με τίτλο «*Η Νέα Βαβυλώνα του Constant: Πόλη για μια άλλη ζωή*», υπό την επιμέλεια του Mark Wigley. Ήταν η πρώτη ατομική έκθεση του Constant στις Ηνωμένες Πολιτείες. Σε συνδυασμό με την έκθεση πραγματοποιήθηκε Συμπόσιο, στο οποίο ο Ολλανδός αρχιτέκτονας Rem Koolhaas δήλωσε πως: «ο Constant, με τη Νέα Βαβυλώνα του, έχει κάνει πολλούς αρχιτέκτονες να σκέφτονται ότι ήταν ένα πραγματικό παράδειγμα θάρρους!».



Το «Παγκόσμιο Παιγνίο» (“World Game”) του Buckminster Fuller

Το 1960, ο αρχιτέκτονας Buckminster Fuller κατέθεσε μια πρόταση για τη συγκρότηση ενός παιγνιδιού, το οποίο ονόμασε «μεγάλο συνεργατικό παιγνίδι» ή «παιγνίδι της παγκόσμιας ειρήνης», ενώ αργότερα το μετονόμασε απλά ως «Παγκόσμιο Παιγνίο». Το παίγνιο αυτό προοριζόταν να αποτελέσει ένα εργαλείο που θα διευκόλυνε μια περιεκτική, επιστημονικά προνοητική σχεδιαστική προσέγγιση πάνω στα πολλαπλά προβλήματα του κόσμου.

Η χρήση της λέξης «Κόσμος» στον τίτλο αναφέρεται προφανώς στην οικουμενική (διεθνιστική/ αντιεθνο-κρατική) προοπτική του Fuller, κάτι που αποκαλύπτεται στον ισχυρισμό του ότι *«πλέον έχουμε ανάγκη από μια συστηματική προσέγγιση που θα μεταχειρίζεται τον κόσμο ως ένα σύνολο και όχι μέσα από μια τμηματική προσέγγιση, που εξαρτά την αντιμετώπιση των προβλημάτων από τη μεταφυσική της εστίασης στον εκάστοτε τόπο»*. Σύμφωνα με τα λόγια του Fuller, βρισκόμαστε πάνω στο «Διαστημόπλοιο Γη», και το παράλογο της παρουσίας 200 αρχηγών εθνικών κρατών, οι οποίοι προσπαθούν να στρέψουν το διαστημόπλοιο σε διαφορετικές κατευθύνσεις, γίνεται ξεκάθαρο μέσα από αυτή τη μεταφορά, όπως επίσης και με την πιο καυστική εκτίμηση του Fuller που θεωρεί τα έθνη-κράτη ως *«θρόμβους αίματος στον παγκόσμιο μεταβολισμό»*. Ο κόσμος αποτελεί πλέον τη σχετική ενότητα προς ανάλυση, όχι η πόλη, το κράτος ή το έθνος. Για το λόγο αυτό, ο σχεδιασμός του Παγκόσμιου Παιγνίου χρησιμοποίησε τον ειδικά αναδιπλώσιμο τρισδιάστατο παγκόσμιο χάρτη του Fuller (“Dymaxion Map”), για την κατασκευή ενός διαγράμματος που περιελάμβανε τις διαφορετικές πηγές, τις τάσεις και τα σενάρια που απαιτούνταν για το παίξιμό του.

Η χρήση της λέξης «Παιγνίο» στον τίτλο είναι ακόμα πιο κατατοπιστική. Μας λέει πολλά για την προσέγγιση του Fuller για τη διακυβέρνηση και την επίλυση των κοινωνικών προβλημάτων. Παρότι εμφανώς προορισμένο να αποτελέσει ένα σοβαρό εργαλείο, ο Fuller ονόμασε το όραμά του «Παιγνίο», επειδή ήθελε να γίνει αντιληπτό ως κάτι *«προσβάσιμο στον καθένα, όχι μόνο σε μια ελίτ ισχυρών που νομίζουν ότι διευθύνουν την παράσταση»*. Με αυτή την έννοια, ήταν ένα από τα πλέον ανατρεπτικά οράματα του Fuller. Τα όποια ευρήματα ή πορίσματα του παιγνίου θα ήταν ευρέως διαδεδομένα στα πλήθη, μέσα από έναν ελεύθερο τύπο, ο οποίος θα ενίσχυε τη δημόσια εξέταση και τη συλλογική αποδοχή των λύσεων στα κοινωνικά προβλήματα· ώστε τελικά θα ανάγκαζε την πολιτική διαδικασία να μετακινηθεί προς την κατεύθυνση που θα υποδείκνυαν οι αξίες, η φαντασία και οι ικανότητες επίλυσης των προβλημάτων αυτών που θα «παίζονταν» στο *δημοκρατικά ανοιχτό «Παγκόσμιο Παιγνίο»*.

Το πεδίο διεξαγωγής-επιρροής του παιγνίου δεν προοριζόταν να είναι εξ' αρχής τόσο εκτεταμένο (οικουμενικό), αλλά να διαθέτει μια (αυτό)εξελισσόμενη δομή, η οποία θα επέτρεπε τη σταδιακή του εξάπλωση, οδηγώντας βαθμιαία στην *ανατροπή* της παραδοσιακής πολιτικής διαδικασίας από μια άλλη. Για να έχει μια τέτοια ισχύ, το παιγνίδι έπρεπε να διαθέτει, ως τμήμα του συνόλου των δεδομένων του, εκείνο ακριβώς το είδος της «αυτοαναφορικής» πληροφορίας (δηλαδή μιας πληροφορίας σχετικά με την ίδια την κατάστασή του), καθώς επίσης και ορισμένα εργαλεία που θα επέτρεπαν τον κατάλληλο χειρισμό της. Χρειαζόταν δηλαδή μια περιεκτική βάση δεδομένων, η οποία θα κατέγραφε διαρκώς τα ζωτικά στατιστικά στοιχεία που συνθέτουν την τρέχουσα κατάσταση του κόσμου (πού βρίσκεται τι, σε τι ποσότητες και ποιότητες, από τα ορυκτά και βιομηχανικά αγαθά και τις υπηρεσίες, έως τους ανθρώπους, με τις ανάγκες και τις δυνατότητές τους), και θα μετέφερε *ζωντανά*, μέσα στο «χώρο» του παιγνίου, παρέχοντας στους παίκτες μια καλύτερη πληροφόρηση, σε σχέση με τους πολιτικά εκλεγμένους ή διορισμένους φορείς της.

Την άποψη αυτή του Fuller για την πολιτική διαδικασία κάποιοι θα μπορούσαν να θεωρήσουν ως και αφελή, αν έβλεπαν τον κόσμο μόνο ως αυτό που ήταν όταν ο Fuller πρότεινε την ιδέα, όταν δηλαδή δεν υπήρχαν ακόμη οι προσωπικοί υπολογιστές και το Διαδίκτυο. Είναι σαφές ότι τίποτα απ' όλα αυτά δεν υπήρχε όταν ο Fuller αρχίσει να μιλά για ένα Παγκόσμιο Παίγνιο. Έπειτα, ήρθε το CNN, οι προσωπικοί υπολογιστές, το CD-ROM, το Διαδίκτυο και ο Παγκόσμιος Ιστός. Η μεγάλη υπολογιστική ισχύς σε προσωπικούς υπολογιστές και οι πολλαπλές δέσμες δεδομένων σχετικά με τον κόσμο, τις πηγές, τα προβλήματά του και τις δυνατότητες επίλυσης, άρχισαν να αναδύονται στην επιφάνεια μεταμορφώνοντας τον κόσμο, τους τρόπους επικοινωνίας, εργασίας, έρευνας και διακυβέρνησης. Όλα αυτά παρέχουν προφανώς μια νέα βάση, πάνω στην οποία θα μπορούσε ευκολότερα να δομηθεί το Παγκόσμιο Παίγνιο που οραματίστηκε ο Fuller, το οποίο, σύμφωνα με τα λόγια του ίδιου, επρόκειτο να είναι «ένα μέρος στο οποίο θα προσέρχονται άτομα ή ομάδες ανθρώπων, προκειμένου να ανταγωνιστούν ή να συνεργαστούν, με τρόπο ώστε να κάνουν τον κόσμο να λειτουργήσει για το συμφέρον ολόκληρης της ανθρωπότητας, στον ελάχιστο δυνατό χρόνο, μέσα από την αυθόρμητη συνεργασία, χωρίς οικονομική και ευρύτερα οικολογική αδικία».

Όπως μας πληροφορεί επιπλέον ένα σύντομο άρθρο από το διαδικτυακό τόπο "Play the City" με τίτλο "Bucky on Games: Games for A Fairer World"⁷⁰:

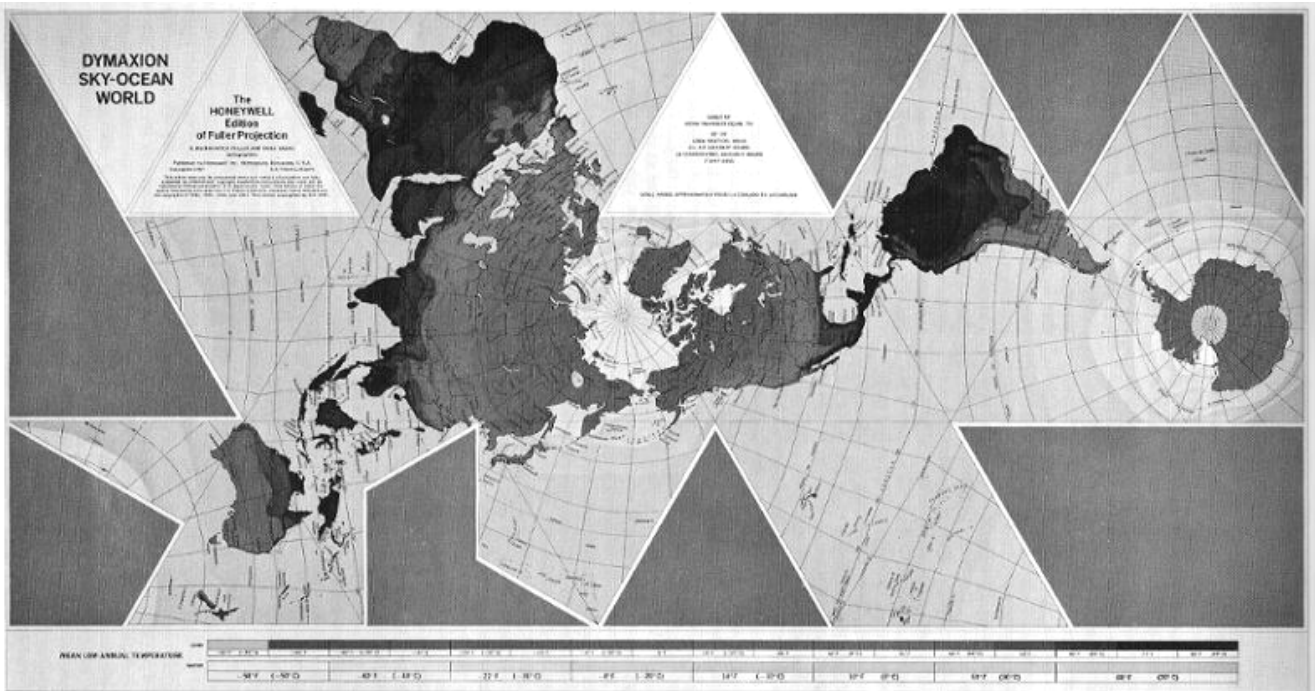
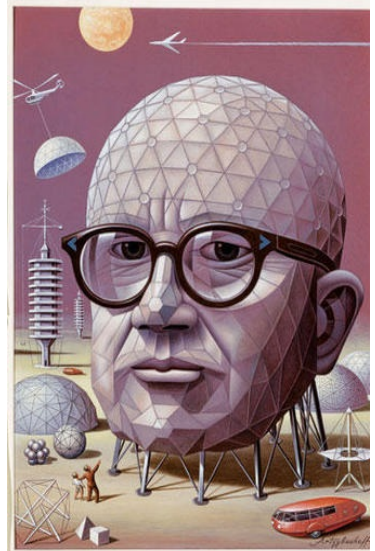
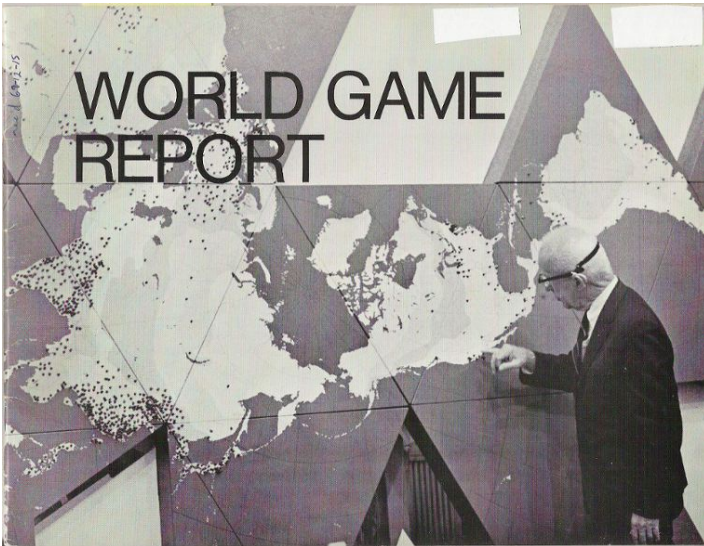
«Ο Fuller πρότεινε τη στέγαση του «Παγκόσμιου Παιχνιδιού» σε ένα γιγαντιαίο γεωδαιτικό θόλο που είχε σχεδιάσει ως Περίπτερο των ΗΠΑ για την Expo του 1967 στο Μόντρεαλ. Το «Παγκόσμιο Παιχνίδι» ήταν μια προσομοίωση ενός «100% καλύτερου κόσμου», που θα λειτουργούσε μέσα από τη δίκαιη κατανομή των πόρων του πλανήτη, την κατάργηση των εθνικών συνόρων και την οικολογικά υπεύθυνη ανάπτυξη, στηριγμένη στην αυθόρμητη συνεργασία μεταξύ των διαφορετικών περιοχών. Ο Θόλος του Fuller χτίστηκε, αλλά η έκθεση του παιχνιδιού απορρίφθηκε από την Υπηρεσία Πληροφοριών των ΗΠΑ ως «υπερβολικά επαναστατική». Απτόητος, ο Fuller συνέχισε να αναπτύσσει το παιχνίδι του.

Σήμερα, δεν είναι επαναστατικό να παρακολουθεί κανείς μια ηλικιακή ομάδα που εκτείνεται από εφήβους μέχρι ανθρώπους 40 ετών να παίζουν παιχνίδια σχετικά με πολύπλοκα προβλήματα του κόσμου. Σήμερα, η προσομοίωση πολιτισμών σε ακμή ή παρακμή και το να χτίζει κανείς πόλεις, ως θεός ή ως δήμαρχος, μέσα από τα παιχνίδια, μετατρέπεται σε εθισμό. Οι άνθρωποι διαμορφώνουν fan clubs και φόρουμ για περαιτέρω συζητήσεις. Ως απάντηση, οι σχεδιαστές παιχνιδιών προσφέρουν όλο και πιο ρεαλιστικά περιβάλλοντα, όπου πολλοί παίκτες αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο.

Κατά τη γνώμη μας, αυτή η συνεχής διαδικασία εξακολουθεί να είναι ένα ανεξερεύνητο δυναμικό στην έρευνα αρχιτεκτόνων και σχεδιαστών για την κατασκευή πραγματικών πόλεων. Εάν σχεδιαστεί σωστά, ένα περιβάλλον παιχνιδιού μπορεί να μετατραπεί σε ένα τέλειο εργαστήριο αστικής προσομοίωσης, όπου τα σχετικά δεδομένα θα μπορούν να δημιουργηθούν από τους πολίτες της πόλης καθώς παίζουν, αλληλεπιδρούν, διαπραγματεύονται και ανταλλάσσουν. Όχι ως άμεσο προϊόν, αλλά έμμεσα, οι σχεδιαστές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια για να ανιχνεύσουν και να εξετάσουν τις πολύπλοκες χωρο-χρονικές σχέσεις μιας κοινωνίας. Η διαδικασία θα μπορούσε να περιλαμβάνει ένα ευρύτατο φάσμα δεδομένων: χρήσεις γης, αστική πυκνότητα, ιδιοκτησία, ταξιδιωτικές συνήθειες, λειτουργικές και συμβολικές προτιμήσεις, εθνοτικές ποικιλομορφίες, πολιτικές συγκρούσεις και εν γένει καθημερινές συμπεριφορές που επηρεάζουν την αστική οικολογία. Τα παιχνίδια μπορούν ακόμα να χρησιμοποιηθούν για την ανίχνευση γεγονότων και για την ευαισθητοποίηση των πολιτών σχετικά με τον επείγοντα χαρακτήρα πχ. ενός αναμενόμενου σεισμού ή μιας πλημμύρας.

Τα ταχέως αναπτυσσόμενα εργαλεία επικοινωνίας και κοινωνικής δικτύωσης που υποστηρίζονται από τις πιο πρόσφατες τεχνολογίες μπορούν να υποστηρίξουν την εξάπλωση των εν λόγω παιχνιδιών σχεδιασμού πόλης, τα οποία μπορούν να φέρουν όλους πιο κοντά στην παραγωγή και τη μεταποίηση των πόλεών τους, αντί για την παθητική κατανάλωση τους».

⁷⁰ (<http://www.playthecity.nl/12922/en/bucky-on-games>)



Η Βιομηχανία Ηλεκτρονικών Παιγνιδιών

Πέρα όμως από αυτές τις πρώιμες παιγνιοκεντρικές σχεδιαστικές προσεγγίσεις, ο σχεδιασμός παιγνίων, ως κατηγορία ή επαγγελματικός κλάδος, φαίνεται να έχει προκύψει μάλλον έπειτα από την εκρηκτική ανάπτυξη της Βιομηχανίας Ηλεκτρονικών Παιγνίων (ΒΗΠ). Ως τμήμα της ευρύτερης βιομηχανίας θεάματος, όπως και η βιομηχανία του κινηματογράφου, η ΒΗΠ έχει σαν αντικείμενο την παραγωγή προϊόντων οπτικοαστικής ψυχαγωγίας. Βέβαια, στο πλαίσιο αυτό, κοινότοπη είναι πλέον η διαπίστωση ότι η ΒΗΠ, ως παραγωγικός κλάδος, έχει πλέον ξεπεράσει σε απόλυτα οικονομικά μεγέθη τον κινηματογράφο (ο οποίος πλέον στρέφεται σε μεγάλο βαθμό στα πλεονεκτήματα που παρουσιάζουν οι εκτεταμένες τηλεοπτικές σειρές). Η υψηλή ανταγωνιστικότητα που παρουσιάζει το ηλεκτρονικό παιχνίδι σε σχέση με την κινηματογραφική ταινία, εκτιμάται πως μπορεί να αποδοθεί στο συγκριτικό πλεονέκτημα της διαδραστικότητας που φέρει το παιχνίδι, στην απαίτηση για την ενεργό συμμετοχή του παίκτη στην εκτύλιξη της όποιας αφήγησης, συνθήκη που θεωρείται πως μεγενθύνει την «ένταση» της εμπειρίας και κατ' επέκταση την ψυχαγωγική της ισχύ (Jesse Shell, *The Art of Game Design*).

Είναι σαφές πως και στην περίπτωση των ηλεκτρονικών παιγνιδιών, πέρα από την πλοκή, τη σκηνοθεσία, την παιγνιοτροπία, τον προγραμματισμό και τις λοιπές απαραίτητες παραμέτρους που συντίθενται κατά τη διαδικασία σχεδιασμού και κατασκευής ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, η παράμετρος της αρχιτεκτονικής, ως διαδικασίας παραγωγής ψηφιακού-εικονικού χώρου συσχετισμένου με μια προγραμματιστική δομή, κατέχει κομβική θέση. Και είναι γεγονός ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εν γένει, είθισται να προσφέρονται ως προνομιακοί τόποι έμμεσης (ψηφιακής, εικονικής) υλοποίησης αρχιτεκτονικών αλλά και ευρύτερα «καλλιτεχνικών» ιδεών που για διάφορους λόγους καθίστανται μη υλοποιήσιμες στον «πραγματικό» χώρο (γεγονός που ενδέχεται να αποβεί εξαιρετικά χρήσιμο, όχι μόνο για τον αρχιτέκτονα, ιδιαίτερα σε περιόδους κρίσης της κατασκευαστικής δραστηριότητας, όπως η τρέχουσα). Πέρα όμως από αυτά, είναι σημαντικό να τονιστεί το γεγονός ότι, ως πεδίο έρευνας, σχετίζεται κατ' εξοχήν, μέσω αμοιβαίας ανατροφοδότησης, με τις αλματώδεις εξελίξεις στους τομείς της πληροφορικής και των ψηφιακών τεχνολογιών, οι οποίοι εύλογα αξιολογούνται ως από τους πλέον πολιτισμικά κομβικούς.

Η «επιστροφή στην υλικότητα»

Λαμβάνοντας ως δεδομένο ένα σύγχρονο καθεστώς κυριαρχίας εκ μέρους των ψηφιακών μέσων, τελευταία (όπως φαίνεται, με μια πρώτη ανάγνωση, μέσα από την τρέχουσα τάση ανάδειξης των ΠΑΠ και των τεχνικών παιγνιοποίησης) βλέπουμε να εμφανίζεται ολοένα και συχνότερα ένα αίτημα «επιστροφής στην υλικότητα». Το αίτημα αυτό φαίνεται να πηγάζει από μια επιθυμία λειτουργικής και ψυχολογικής απεξάρτησης από την κυριαρχία των ψηφιακών μέσων, με πρόθεση να συμβάλλει, μεταξύ άλλων, στον περιορισμό των φαινομένων αποκλεισμού/ απομόνωσης από τον πραγματικό-κοινωνικό χώρο. Παράλληλα, φιλοδοξεί να συνδεθεί με ευρύτερα -πολιτικής τάξης- αιτήματα, που προτρέπουν σε μια απελευθερωτική εφαρμογή του παιγνιώδους στην σφαίρα της καθημερινής εμπειρίας, μέσα από τη δημιουργία εκτεταμένων δυναμικών-προσαρμοστικών διαδραστικών περιβαλλόντων, εξελισσόμενων στη βάση συμμετοχικών/ συνηγορικών κοινωνικών διαδικασιών.

Ακόμα, το εν λόγω αίτημα αξιώνει την επέκταση της αποκλειστικά οπτικοακουστικής (audiovisual) εμπειρίας που έχει τη δυνατότητα να προσφέρει (μέχρι στιγμής) το ψηφιακό μέσο, τονίζοντας τη σημασία της συμμετοχής και των υπόλοιπων αισθητηριακών ικανοτήτων - της αφής, της οσμής, της γεύσης - τόσο για την απόδοση μιας πιο διευρυμένης αισθητικής εμπειρίας, όσο και για την παραγωγή μιας καταλληλότερης συνθήκης-διαδικασίας απόκτησης «γνώσης». Όπως αναφέρει σχετικά ο Tim Ingold⁷¹, στο κείμενό του με τίτλο «Χνάρια μέσα από τον κλιματικό κόσμο: το βάδισμα, η αναπνοή και η γνώση», όπου αναπτύσσει την ενδιαφέρουσα έννοια του «γιγνώσμιου»:

«Αυτό που εννοώ λέγοντας “γιγνώσιμο” (becoming knowledgeable)⁷² είναι η γνώση που αναπτύσσεται κατά μήκος των μυριάδων μονοπατιών που διασχίζουμε στην προσπάθειά μας να βρούμε τον δρόμο μας μέσα στον κόσμο, στο διάβα των καθημερινών δραστηριοτήτων, και όχι η γνώση που συλλέγεται μέσω πληροφοριών που αποκτήσαμε από διάφορες σταθερές τοποθεσίες. Συνεπώς, γνωρίζουμε εν τέλει αυτό που κάνουμε με το να βαδίζουμε από το ένα μέρος στο άλλο, δεν το συγκροτούμε από τα στατικά στοιχεία του τόπου [building up from local particulars]. Ενώ βαδίζουμε, δε διασχίζουμε τόσο την εξωτερική επιφάνεια του κόσμου, όσο ανοίγουμε έναν δρόμο μέσα από τη ζώνη αναδεσμού και αλληλεπίδρασης μεταξύ των λιγότερο ή περισσότερο στέρεων ή ρευστών ουσιών της γης και του ευμετάβλητου μέσου του αέρα. Είναι μέσα σ’ αυτή τη ζώνη που ζει κάθε γήινη ύπαρξη. Ως κάτοικοι αυτή της ζώνης υποβαλλόμαστε διαρκώς σε αυτές τις συνεχείς ροές του φαινομένου που ονομάζουμε καιρό. Η εμπειρία του καιρού βρίσκεται στη ρίζα των διαθέσεων και των κινήτρων μας· είναι η ίδια η ιδιοσυγκρασία της ύπαρξής μας. Γι’ αυτό τον λόγο, είναι καίριας σημασίας η σχέση ανάμεσα στη σωματική κίνηση και τη δημιουργία της γνώσης».

⁷¹ Ο Tim Ingold είναι Καθηγητής της Κοινωνικής Ανθρωπολογίας στο Πανεπιστήμιο του Aberdeen. Έχει γράψει εκτενώς πάνω σε ζητήματα σχετικά με το περιβάλλον, την τεχνολογία και την κοινωνική οργάνωση στον διαπλανητικό Βορρά, την εξελικτική θεωρία στην ανθρωπολογία, τη βιολογία και την ιστορία, το ρόλο των ζώων στην ανθρώπινη κοινωνία, καθώς και σε ζητήματα σχετικά με την ανθρώπινη οικολογία. Αυτό τον καιρό εξερευνά τη διεπαφή [interface] ανάμεσα στην ανθρωπολογία, την αρχαιολογία, την τέχνη και την αρχιτεκτονική. Το τελευταίο βιβλίο του είναι το “Lines: a brief history” (Routledge, 2007).

⁷² Η μετάφραση του αποσπάσματος είναι έργο του Ιωάννη Πεδιώτη, ωστόσο η μεταφραστική επιλογή συγκεκριμένα της έννοιας του “becoming knowledgeable” ως «γιγνώσμιου» αποτελεί ευθύνη του γράφοντα. Είναι σαφές ότι ο νεολογισμός προκύπτει μέσα από τη σύνθεση της έννοιας του «γίνεσθαι» (“becoming”) με αυτή του «γιγνώσμιου» (“knowledgeable”): γίνεσθαι + γνώσιμο = γιγνώσιμο.

Παιχνίδια «Αυξημένης Πραγματικότητας»

Στο πλαίσιο των παραπάνω διαπιστώσεων, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει μια σχετικά πρόσφατη τάση επαναφοράς και εξάπλωσης του παιχνιδιού στο πεδίο του «πραγματικού» χώρου, η οποία εκδηλώνεται emphaticά στην περίπτωση των «Παιχνιών Αυξημένης Πραγματικότητας» - ΠΑΠ (Augmented Reality Games - ARGs). Πρόκειται για ένα καινοφανές παιγνιακό είδος - πολιτισμικό φαινόμενο, το οποίο δείχνει να κερδίζει ολοένα και περισσότερο έδαφος σε επίπεδο πρακτικών εφαρμογών όσο και θεωρητικού προβληματισμού. Με δεδομένη την δεσπόζουσα θέση των ψηφιακών μέσων, τουλάχιστον στο πλαίσιο του «δυτικού» πολιτισμού, η έννοια της *Αυξημένης (ή Εναλλασσόμενης) Πραγματικότητας* επιχειρεί να περιγράψει μια συνθήκη σύζευξης-σύνθεσης (ή απλά συμπληρωματικής λειτουργίας), σε ένα ευρύτερο αντιληπτικό επίπεδο, στοιχείων και σχέσεων που προέρχονται τόσο από τον «Ψηφιακό/ Αναπαραστατικό» χώρο (Digital/ Representative space), όσο και από τον «Πραγματικό/ Υλικό» (Real/ Physical). Με την προσθήκη ενός παιχνιδιού χαρακτήρα σε αυτή τη νέα χωροχρονική διάσταση, προκύπτει ένας υβριδικός τύπος «παιχνιού» ή «παιγνιακού δικτύου» (GameNet), το οποίο, χωρίς να απορρίπτει τις δυνατότητες των ηλεκτρονικών μέσων, αξιοποιεί ως κατ' εξοχήν πεδίο διεξαγωγής (GameBoard) το δημόσιο χώρο της πόλης, μετατρέποντάς τον σε έναν νέο δυναμικό «παιγνιότοπο» (*PlayScape*).

Παραδείγματα σχετικών εφαρμογών από το εξωτερικό

Παρακάτω περιγράφονται 3 χαρακτηριστικά δείγματα *Παιχνιδιών Αυξημένης Πραγματικότητας*, που έλαβαν ή εξακολουθούν να λαμβάνουν χώρα ανά τον κόσμο κατά την τελευταία δεκαπενταετία. Το περιεχόμενο των αντίστοιχων παραγράφων προέρχεται από απευθείας μετάφραση δημοσιευμάτων που αποτέλεσαν μέρος της έκδοσης των Friedrich von Borries, Stephen P. Walz, Matthias Böttger, με τίτλο "*Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism*" (Birkhäuser, Basel_Boston_Berlin, 2007). Ως εκ τούτου, το κείμενο παρατίθεται με πλάγια γράμματα.

ConQwest(p.284)

Το ConQwest σχεδιάστηκε σε συνεργασία με τη διαφημιστική της Νέας Υόρκης SS+K και προωθήθηκε από τον Qwest, ένα μεγάλο φορέα τηλεπικοινωνιών, σαν έναν τρόπο προώθησης των ασύρματων υπηρεσιών του. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε το 2005 και παίζεται σε δέκα διαφορετικές πόλεις κατά τη διάρκεια δύο ετών. Κάθε σύνοδος παιχνιδιών είναι ένας διαγωνισμός μεταξύ 5 ομάδων των 20 ατόμων και διεξάγεται τουλάχιστον για μία μέρα. Το παιχνίδι χτίζεται γύρω από μια τεχνολογία που αποκαλείται *sema-code* (σήμα-κώδικας), η οποία περιλαμβάνει έναν τύπο *barcode* ειδικά σχεδιασμένο ώστε να είναι αναγνωρίσιμος από τις κάμερες κινητών τηλεφώνων. Πριν από κάθε παιγνιακή μέρα (*gameday*), εκατοντάδες *Semacodes* διανέμονται σε όλη την πόλη με ποικίλα σχήματα – αγγελίες σε πίνακες διαφημίσεων, στις πλευρές των λεωφορείων και των κορυφών ταξί, σε *flyers* που συρράπτονται στους τηλεφωνικούς πόλους, τις αφίσες, στα παράθυρα καταστημάτων, τα εισιτήρια MMM και στις αυτοκόλλητες ετικέτες που κρύβονται στις διάφορες θέσεις σε όλο το αστικό τοπίο. Μερικοί από τους κώδικες είναι ιδιαίτερα ορατοί, ενώ άλλοι είναι δύσκολο να εντοπιστούν, αλλά όλοι τους έχουν την ίδια οπτική εμφάνιση: ένα αιγιματικό πλέγμα ασπρόμαυρων τετραγώνων χωρίς συννημένη εξήγηση. Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού ConQwest, η πόλη μετασχηματίζεται από αυτά τα οπτικά κρυπτογραφήματα (*ciphers*), γίνεται ένα είδος «δημόσιου μυστικού,» ένα πανταχού παρόν αλλά μυστήριο χαρακτηριστικό γνώρισμα του αστικού τοπίου του οποίου τα αληθινά νοήματα γίνονται κατανοητά μόνο από τους παίκτες του παιχνιδιού. Για αυτούς, κάθε *Semacode* αντιστοιχεί σε ένα μοναδικό κομμάτι «του θησαυρού» αξίας 30 έως 75 πόντων. Η πρώτη ομάδα που θα εκπληρώσει το στόχο, ο οποίος περιλαμβάνει τη συλλογή θησαυρού αξίας 5.000 πόντων, ανακηρύσσεται ως νικήτρια.

Αλλά το παιχνίδι είναι περισσότερο από ένα απλό κυνήγι θησαυρών. Θελήσαμε να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι που να ανταμείβει την ομαδική εργασία και τη στρατηγική σκέψη. Προκειμένου να επιτευχθεί αυτό, διαιρέσαμε κάθε πόλη σε οκτώ διαφορετικές γεωγραφικές ζώνες. Για να συλλέξει μια ομάδα το θησαυρό σε μια ζώνη, πρώτα πρέπει να εδραιώσει τον έλεγχο εκείνης της ζώνης. Πρέπει να χρησιμοποιήσει ένα ειδικό κομμάτι παιχνιδιών το αποκαλούμενο *totem*. Τα *totem*, 20 πόδια ψηλά, είναι διογκωμένες ζωικές φιγούρες, που αντιστοιχούν στα ονόματα των ομάδων (*Bear, Mountain, Lion, Wolverine, Big Ham and Sea Lion*). Προκειμένου να ληφθεί ο έλεγχος μιας ζώνης, οι φορείς πρέπει να κινήσουν το *totem* τους προς μια ειδική θέση μέσα στη ζώνη, την αποκαλούμενη «βάση ζώνης». Η παρουσία αυτής της τεράστιας φιγούρας που κινείται μέσω των οδών, γύρω από τα αστικά εμπόδια, προσθέτει ένα στρώμα στη σύνθετη τακτική πρόκλησης στο γενικό *gameplay*, ενώ παράλληλα προσθέτει κι ένα στοιχείο σκιτσογραφικού - «καρτουνίστικου» (*cartoony*) σουρεαλισμού στο θέαμα του παιχνιδιού.



Geocaching (σελ.222)

Σε ένα από τα πρωτοεμφανιζόμενα και πλέον ραγδαία αναπτυσσόμενα σύγχρονα αθλήματα, οι παίκτες χρησιμοποιούν του δέκτες GPS προκειμένου να βρουν συγκεκριμένες, διάσπαρτες σε όλο τον κόσμο, μυστικές «κρύπτες». Το Μάιο του 2000, το geocaching είχε τις αρχές του στα δάση του Όρεγκον. Έξι έτη αργότερα, παιζόταν σε πάνω από 220 χώρες σε όλο τον κόσμο. Κανένας δεν είναι απολύτως βέβαιος για το πόσοι άνθρωποι συμμετέχουν στο παιχνίδι, αλλά ο αριθμός περιλαμβάνει σίγουρα εκατοντάδες χιλιάδες. Το Geocaching είναι δημοφιλές επειδή συνδυάζει δύο μοναδικά στοιχεία: τεχνολογία και ύπαιθρο. Το παιχνίδι σας φέρνει σε μεγάλες υπαίθριες τοποθεσίες, χρησιμοποιώντας το πολλών δισεκατομμυρίων δολαρίων κυβερνητικό δορυφορικό σύστημα παγκόσμιας πλοήγησης (GPS). Ένας δέκτης GPS επομένως περιλαμβάνεται στις βασικές απαιτήσεις, αλλά δεν υπάρχει καμία άλλη δαπάνη για τη συμμετοχή στο παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες εγγράφονται στη σελίδα www.geocaching.com, προκειμένου να επιλέξουν συγκεκριμένες μυστικές κρύπτες. Οι κρύπτες μπορούν να είναι κρυμμένες παντού, από άγριες περιοχές μέχρι πάρκα πόλεων σχεδόν σε κάθε χώρα στον κόσμο. Μια κρύπτη μπορεί να είναι ένα φυσικό κιβώτιο, όπως ένα μικρό κουτί ή μια εικονική κρύπτη, όπως για παράδειγμα μια ειδική τοποθεσία. Οι παίκτες προσπαθούν να βρουν τις κρύπτες από τις συντεταγμένες τους γεωγραφικού πλάτους/γεωγραφικού μήκους που εισάγονται στον δέκτη GPS, καθώς και με την ακολουθία άλλων ενδείξεων. Το GPS παρέχει την απόσταση και το βέλος-δείκτη προς τη θέση αυτή· εξαρτάται από το φορέα η εύρεση της σωστής διαδρομής προς το στόχο. Μόλις βρεθεί η κρύπτη, ο παίκτης υπογράφει το ημερολόγιο της κρύπτης και αποκτά τη δυνατότητα να εμπορεύεται – ανταλλάσει τα μικρής αξίας αντικείμενα -τύπου κοσμήματος- που βρίσκονται αφημένα στο εσωτερικό της (αυτό είναι το μέρος του θησαυρού). Οι κρύπτες εκτιμώνται από τη δυσκολία προσέγγισης και εύρεσης. Αυτό επιτρέπει στους παίκτες να προγραμματίσουν τους ιδανικούς στόχους. Μόλις βρεθεί μια κρύπτη (ή όχι), οι φορείς μπορούν να ανατροφοδοτούν την περιπέτειά τους, μέσα από τον ιστότοπο του παιχνιδιού.

Πρόκειται επίσης για ένα κοινωνικό παιχνίδι στο οποίο οι παίκτες συμμετέχουν με τους φίλους, την οικογένεια ή τις συλλογικότητες-λέσχες τους. Μπορούν επίσης να επικοινωνούν και να συναντώνται με άγνωστους παίκτες, γνωρίζοντας τους ανθρώπους πίσω από τα ονόματα στην οθόνη, μέσα από τις ιστορίες του κυνηγιού.

Το Geocaching συνεχίζει να εξελίσσεται, οδηγημένο από τη δημιουργικότητα των παικτών και τη βελτιωμένη τεχνολογία. Οι συμμετέχοντες σκέφτονται συνεχώς νέους τρόπους για να τροποποιηθούν οι κρύπτες, όπως η μετατροπή τους σε «πολυμορφικά» ή σε σάκουσ ταξιδιού, που παίρνει κανείς μαζί του προκειμένου να το κρύψει σε μια άλλη θέση. Οι κινητοί υπολογιστές διαθέτουν επίσης το σύστημα βελτιωμένης ψηφιακής χαρτογράφησης *ciency improved cacher EF*, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα να φορτώνονται εκατοντάδες στόχοι ταυτόχρονα. Επιπλέον, η εφαρμογή του GeocacheNavigator επιτρέπει τον προσδιορισμό των κρυπτών μέσω ενός GPS-κινητού τηλεφώνου.



Perplex City (σελ.244)

Τον Απρίλιο του 2005, η εταιρία *Mind Candy* προώθησε το *Perplex City*, ένα παιχνίδι αυξημένης πραγματικότητας (ΠΑΠ), που διεξάγεται στη βάση της συλλογής καρτών με γρίφους. Το ΠΑΠ είναι ένα νέο ύφος της αφήγησης που συνδυάζει το Διαδίκτυο με τα γεγονότα του πραγματικού κόσμου, τις θέσεις και τα κανάλια της επικοινωνίας, θολώνοντας τα όρια μεταξύ του φαντασιακού και του πραγματικού. Το *Perplex City* είναι το πρώτο παγκόσμιο τρέχον παιχνίδι εναλλασσόμενης πραγματικότητας. Το πρώτο επεισόδιο διήρκησε σχεδόν δύο έτη και χρησιμοποίησε blogs, ιστοτόπους, δυσνόητους γρίφους και ζωντανά γεγονότα για να πει την ιστορία του «κύβου» - ενός μυστήριου χειροποίητου αντικειμένου από έναν παράλληλο κόσμο – ενθαρρύνοντας τους παίκτες να συλλέξουν μια απέραντη σειρά καρτών-γρίφων. Η πλοκή του παιχνιδιού αναφέρεται στην κλοπή αυτού του αποκαλούμενου «*Receda Cube*», ενός πραγματικού, απτού αντικειμένου (αν και από έναν φανταστικό κόσμο), που κλάπηκε κατά την επίδειξη της *Perplex City Academy* που βρίσκεται στην *Perplex City*, μια φανταστική μητρόπολη που ανήκει σ'έναν παράλληλο κόσμο. Ανακαλύφθηκε ότι ο κύβος είχε κρυφτεί κάπου εδώ στη γη και από τους παίκτες εξαρτάται το να βρεθεί και να επιστρέψει. Το αποτέλεσμα ήταν ένα παγκόσμιο κυνήγι θησαυρού με μια ανταμοιβή 200.000 δολαρίων, στο οποίο οι παίκτες έλυσαν γρίφους, συντόνισαν τις προσπάθειές τους και αναζήτησαν ενδείξεις για τα ίχνη του κύβου σε πραγματικές θέσεις. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, συναντήθηκαν επάνω σε πραγματικές θέσεις στην Αγγλία και τη βόρεια Αμερική, όπου το παιχνίδι επεκτάθηκε πέρα από τον φανταστικό κόσμο.

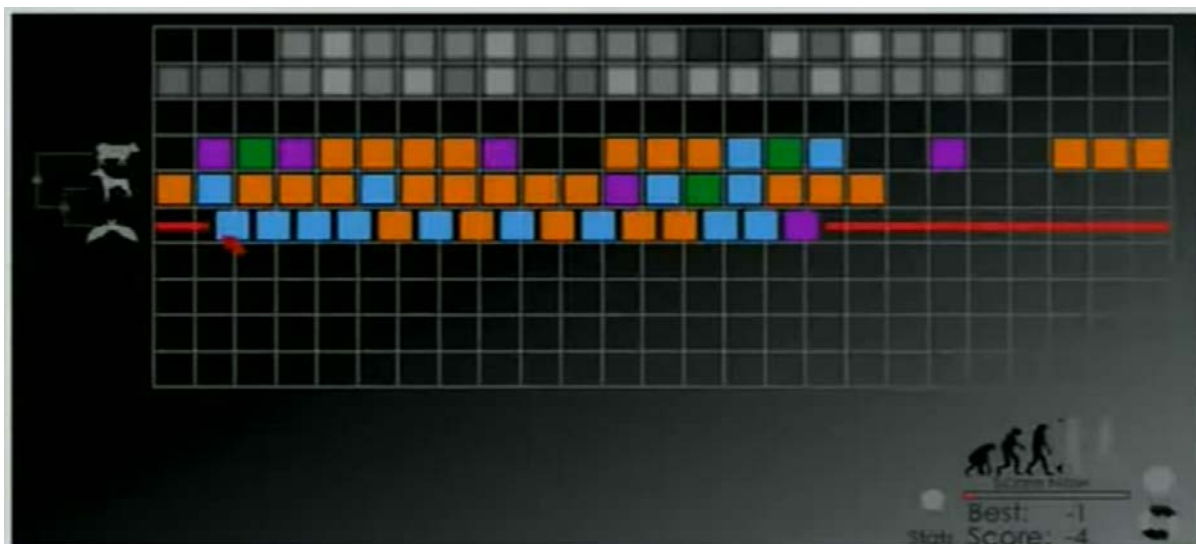
Για παράδειγμα, νωρίς στο παιχνίδι οι παίκτες καθοδηγήκαν για να βρουν το δρόμο τους στο *Imperial College* στην Αγγλία, όπου βρήκαν αφίσες για μια μπάντα (*Receda Approach*), μαζί με τη διεύθυνση του ιστοτόπου της. Σε αυτόν τον ιστοτόπο, βρήκαν τις οδηγίες για να είναι σε μια από πέντε κινηματογραφικές αίθουσες στο Τορόντο του Καναδά, σε μια ορισμένη ημερομηνία. Οι καναδοί παίκτες κινήθηκαν για να συμβάλλουν, κινούμενοι προς τα προσδιορισμένα θέατρα, για να δουν το διαφημιστικό βίντεο (*trailer*) για μια ταινία φαντασίας ("*The Receda Sign*") και του συνοδευτικού ιστοτόπου της. Αυτός ο ιστοτόπος τους έδωσε έπειτα έναν αριθμό τηλεφώνου, η κλήση του οποίου αποκάλυπτε τη θέση ακόμα μιας ένδειξης για μια πραγματική τοποθεσία.()

Επιπλέον, μέσω του *Perplex City* υποστηρίχθηκαν πολυάριθμα «Ακαδημαϊκά Παιχνίδια» ("*Academy Games*"), ως αστικά κυνήγια υψηλής τεχνολογίας, που διεξήχθησαν στην πόλη του Λονδίνου και της Νέας Υόρκης. Οι παίκτες ελάμβαναν οδηγίες μέσω των κινητών τους τηλεφώνων, υπό μορφή φωτογραφιών και μηνυμάτων κειμένου κατά τη διάρκεια της ημέρας, ενώ όφειλαν να αποστείλουν στοιχεία πίσω στη «βάση δεδομένων» της *Perplex City*, η οποία αποκρινόταν θέτοντας ερωτήσεις, στην προοπτική δημιουργίας λαϊκών διαγωνισμών γνώσεων. Πολλοί στόχοι περιελάμβαναν τη δημιουργία μικρών συμβάντων, που μετασχημάτιζαν το δημόσιο χώρο σε *gamespace* – προς έκπληξη των περαστικών. Αφού ακολουθήθηκε το ίχνος από την on-line και off-line διαδικασία επίλυσης των γρίφων και της διασποράς γεγονότων, έχοντας ολοκληρώσει τις δοκιμασίες που εισήγαγαν ορισμένα νέα κεφάλαια στην ιστορία, έπειτα από τη συλλογή και συμπαράθεση όλων των σχετικών ενδείξεων, ένας παίκτης βρήκε τελικά τον «κύβο *Receda*», το Φεβρουάριο του 2007, θαμμένο στο μεγάλο δάσος *Wakerly* στην Αγγλία.



Παιγνιοποίηση: Προς το «Πανταχού Παρόν Παίγνιο»

Ανάλογες προσεγγίσεις συνθέτουν μια ποικιλία πρακτικών ιδεών που τείνουν να συνοψίζονται υπό την έννοια της «Παιγνιοποίησης» (Gamification⁷³). Ο όρος «Παιγνιοποίηση» αναφέρεται γενικά σε μια διαδικασία ένταξης-σύνθεσης χωρο-χρονικών στοιχείων οποιασδήποτε λειτουργίας και κλίμακας, υφιστάμενων ή νέων, σε μια *παιγνιακή πλοκή*, δηλαδή σε μια *διαδραστική πλατφόρμα* βασισμένη στη συνεχή χρήση της δυναμικής λογικής και «μηχανικής» διαφόρων παιγνιότυπων, με κύριο στόχο την *προσέλκυση-κινητοποίηση της εντατικής ενεργού εμπλοκής-συμμετοχής των ανθρώπων-παικτών* σε ποικίλες δραστηριότητες-δοκιμασίες. Οι διαδικασίες παιγνιοποίησης προϋποθέτουν την αναγνώριση των λεγόμενων *παιγνιακών παροχών* ή «*επιδοχών*» (game affordances) των διαφόρων χωροχρονικών παραμέτρων (ψηφιακών ή πραγματικών), δηλαδή των *δυνατοτήτων* τους να αποτελέσουν παραμέτρους μιας παιγνιακής πλοκής. Όπως γίνεται εύκολα κατανοητό, η αναγνώριση τέτοιων δυνητικών ποιότητων και η πρακτική εφαρμοσιμότητά τους εντός λειτουργικών παιγνιωδών δραστηριοτήτων αποτελεί σε μεγάλο βαθμό ζήτημα *ατομικής ή συλλογικής επινοητικότητας*, η οποία περιορίζεται μόνο από τη φαντασία...



Η εφαρμογή ανάλογων στρατηγικών ειδικά στο δημόσιο χώρο της πόλης, έχει ως κύριο δηλωμένο στόχο την *προσέλκυση-κινητοποίηση της εντατικής ενεργού εμπλοκής-συμμετοχής των ανθρώπων-παικτών*, μέσα από ποικίλες *διασκεδαστικές δραστηριότητες-δοκιμασίες*, ικανές να εκτυλίσσονται παράλληλα ή και σε συσχετισμό με τις κλασικές αστικές λειτουργίες. Με αφορμή τις πολλαπλές σχετικές διαπιστώσεις, έρχονται στο προσκήνιο εκτιμήσεις που αναφέρονται στην διαρκή επέκταση-διείσδυση του παιγνιώδους σε ολόένα και περισσότερες διαστάσεις της καθημερινότητας, σκιαγραφώντας την μελλοντική ανάδυση μιας πολιτισμικής συνθήκης όπου το *παιγνιώδες* θα μπορεί να ερμηνευθεί κυριολεκτικά ως «*πανταχού παρόν*» (“Ubiquitous Gaming”, σύμφωνα με την τρέχουσα διεθνή ορολογία)⁷⁴.

⁷³ **ga•mi•fi•ca•tion** [gay-muh-fi-kay-shuhn]: Integrating game dynamics into your site, service, community, content or campaign, in order to drive participation (Bunchball)

⁷⁴ Αξίζει να σημειωθεί ότι οι σύγχρονες αυτές τάσεις στον τομέα του Σχεδιασμού Παίγνιων, καθώς τείνουν να αναγνωρίζουν στο παιγνιώδες ένα είδος δυνητικά οικουμενικής συνθήκης, φέρουν, τουλάχιστον σε ένα πρώτο σημασιολογικό επίπεδο, μια ιδιόζουσα σύνδεση με την «εμμενή» έννοια του «Παιγνίου του Κόσμου», όπως αυτή περιγράφεται σε προηγούμενο κεφάλαιο.

Βλέπουμε λοιπόν πως, στις μέρες μας, σε διαφορετικό πλέον κοινωνικό-ιστορικό πλαίσιο, το όραμα της παιγνιώδους πόλης μοιάζει να επανέρχεται δυναμικά (τουλάχιστον σε ορισμένους κοινωνικούς κύκλους), ως μια εκ των πλέον κεντρικών αξιώσεων. Μέσα από ρητορικές που εξαίρουν τις ποιότητες της παιγνιώδους διαδραστικότητας, της περιπλάνησης, του ανοιχτού-δυναμικού δικτύου, της μεταβαλλόμενης πλατφόρμας, του προσαρμοστικού περιβάλλοντος κτλ., οι οποίες εμφανίζονται ως επιπλέον εργαλεία διεκδίκησης αμεσοδημοκρατικών πολιτικών για το χώρο, με στόχο την ικανοποίηση του αυξημένου αιτήματος για ευρεία *κοινωνική συμμετοχή* σε όλα τα επίπεδα, η τάση αυτή καθίσταται επιπλέον έκδηλη στη σύγχρονη εποχή, όπου οι σύγχρονες τάσεις κάνουν λόγο για «*Έξυπνες Πόλεις*» (smart cities), οι οποίες θα αξιοποιούν τις ραγδαία εξελισσόμενες τεχνολογίες, προκειμένου να επιλύουν με «παιγνιώδεις» τρόπους τα σύνθετα λειτουργικά και κοινωνικά τους προβλήματα. Υπό το πρίσμα αυτών των τάσεων, οι σχετικές έρευνες εστιάζουν στην αναζήτηση τρόπων με τους οποίους ανάλογες διαδικασίες μπορούν να αξιώνουν το χαρακτηρισμό της «*Έξυπνης Παιγνιοποίησης*» (Smart Gamification).

Παραδείγματα

Σουηδία: «Επιβράδυνση» μέσα από «Παιγνιοποίηση»

Πέρα από τα «καθαυτό» Παίγνια Αυξημένης Πραγματικότητας, έχουν προταθεί διάφορες άλλες προσπάθειες ενσωμάτωσης παιγνιωδών στοιχείων στις υφιστάμενες «πραγματικές» λειτουργίες της πόλης. Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα «παιγνιοποίησης» μιας αστικής λειτουργίας έρχεται από τη Σουηδία, όπου συγκεκριμένα προτάθηκε η διεξαγωγή ενός είδους «συγκοινωνιολογικού παιχνιδιού», σε μια προοπτική «επιβράδυνσης» των αστικών μετακινήσεων με ιδιωτικά αυτοκίνητα (προς όφελος πεζών και ποδηλατών), και μάλιστα με τρόπο που υπόσχεται πολλαπλά επιπρόσθετα κοινωνικά οφέλη. Το εν λόγω παιχνίδι αποτελεί μια μορφή παρέμβασης σε θεσμικό κυρίως επίπεδο, στην κατεύθυνση μιας μάλλον οριζόντιας «μη κανονιστικής» δυναμικής πολεοδομίας, η οποία στοχεύει στη δημιουργία «ευκαιριών» (οικονομικών κινήτρων και αντικινήτρων), ως συνθηκών κατάλληλων για την *αλλαγή της οδηγικής συμπεριφοράς*⁷⁵. Η ρύθμιση αφορά ουσιαστικά το σύστημα διαχείρισης των οικονομικής φύσης ποινών – κοινώς κλήσεων – για παραβάσεις του ΚΟΚ, όπως εν προκειμένω η υπέρβαση του ορίου ταχύτητας. Κατ' αρχάς, πρέπει να επισημάνουμε ότι εκεί τηρείται ένα είδος «απλής αναλογικής» όσον αφορά το καθεστώς των οικονομικών σχέσεων-μεγεθών, δηλαδή το ύψος των κλήσεων κυμαίνεται ανάλογα με τα εισοδήματα (όσο μεγαλύτερα, τόσο υψηλότερο το κόστος της κλήσης). Έπειτα εισάγεται το κρίσιμο «παιγνιώδες» στοιχείο: όποιοι οδηγούν χωρίς να ξεπερνούν το όριο ταχύτητας μπαίνουν σε μια «λοτταρία» προκειμένου να μοιραστούν τα χρήματα που καταβάλλουν όσοι υπέπεσαν σε παράβαση. Τα χρήματα δηλαδή των κλήσεων μπαίνουν σε μια δεξαμενή απ' όπου επιστρέφουν (εν είδει "feedback") σε όσους «συνεργάζονται καλώς» με το νόμο⁷⁶. Σύμφωνα με τον παρουσιαστή της πρότασης, η πρακτική αυτή, λειτουργώντας όχι «δια ροπάλου», αλλά ως *θετικός, διαρκής κοινωνικός επαν-ενισχυτής* (positive, ongoing social re-inforcer), κατάφερε να οδηγήσει σε μείωση της ταχύτητας κατά 20%, στο σημείο παρέμβασης, αποτέλεσμα που θεωρείται άνευ προηγουμένου.

⁷⁵ Το ζήτημα θεωρείται ιδιαίτερα κομβικό, τουλάχιστον για την ελληνική εκδοχή του προβλήματος, καθώς η προσπάθεια επίλυσής του μόνο με υλικά σχεδιαστικά μέσα, πέρα από τα μη απολύτως προβλέψιμα αποτελέσματά της, συχνά γίνεται δύσκολα αποδεκτή και καταλήγει αναποτελεσματική, ενώ για πολλούς θεωρείται ακόμα και αντιδεδοντολογική, πχ. ως «πατερναλισμός της αυθεντίας» που εξυπηρετεί πολιτικές εξουσίες, μεγάλα κεφάλαια κτλ.

⁷⁶ Σε επέκταση (δική μας), η εισαγωγή ενός παράγοντα καθορισμού του μοιράσματος (-μερίσματος) σύμφωνα με μια αντίστροφη αναλογία, του τύπου «τα περισσότερα στο φτωχότερο», ίσως ενίσχυε την προσδοκία θετικών επιπτώσεων σε ευρύτερο κοινωνικό-ταξικό επίπεδο.

“Mobility on Demand”

Σε ένα αντίστοιχο πνεύμα «παιγνιοποίησης» έχουν πρόσφατα κινηθεί και εξακολουθούν να κινούνται ορισμένες ακαδημαϊκού επιπέδου ερευνητικές μελέτες. Ένα καλό παράδειγμα αποτελεί το ερευνητικό έργο με τίτλο “Mobility on Demand”, εκπονημένο από τις ομάδες Smart Cities και Changing Places του MIT Media Lab (βλέπε διάλεξη Δ. Παπανικολάου, με τίτλο «Έξυπνες Πόλεις, Κίνηση και Συντονισμένη Συμπεριφορά», 11/1/2013). Η μελέτη αφορά κύρια στη διερεύνηση των δυνατοτήτων εξασφάλισης αυτο-προσαρμοστικών συστημάτων αναδιανομής οχημάτων δημόσιας –μετ’ αντιτίμου- χρήσης (όπως ποδήλατα, ηλεκτρικά αυτοκίνητα κα.), στη βάση μιας «μη-κανονιστικού» τύπου πολιτικής παροχής κινήτρων και αντικινήτρων, τα οποία θα προκύπτουν από τη συγκριτική αξιολόγηση των λειτουργικών και οικονομικών συνεπειών της χρήσης αυτής. Συγκεκριμένα, η απόθεση ή η παραλαβή ενός οχήματος από κάθε σταθμό μετενοικίασης κοστολογείται διαφορετικά, ανάλογα με τη διαθεσιμότητα κενών θέσεων στο εσωτερικό του. Ωστε τελικά η επιλογή του κάθε σταθμού να προκύπτει μέσα από μια υποκειμενικής επεξεργασίας συνάρτηση της αξίας του και της απόστασης που χρειάζεται να διανυθεί για την προσέγγισή του. Η λειτουργική ένταξη των χρηστών στο όλο σύστημα θα μπορούσε να θεωρηθεί ως συμμετοχή σε ένα παιχνίδι αναζήτησης, και μάλιστα «αυξημένης πραγματικότητας», καθώς οι σχετικές πληροφορίες παρέχονται μέσα από ηλεκτρονικές συσκευές (κινητά τηλέφωνα εξελιγμένης γενιάς) και άλλες διαδικτυακού τύπου ψηφιακές τεχνολογίες.

Παίζοντας με την πόλη

Τέλος, σε διαδικτυακό δημοσίευμα με τίτλο «οι open space καλλιτεχνικοί αστεϊσμοί των Mentalgassi» (πηγή: www.louben.tv) περιγράφεται η εφαρμογή στον πραγματικό αστικό χώρο διάφορων καλλιτεχνικών εγχειρημάτων, στη ευρύτερη λογική μιας παιγνιώδους «από τα κάτω» μεταλλακτικής επέμβασης πάνω σε υφιστάμενα στοιχεία του. Στον σχετικό ιστότοπο διαβάζουμε τα εξής:

«Οι πειραματισμοί της βερολινέζικης συλλογικής Mentalgassi δεν ανήκουν στην ξύλινη σοβαροφάνεια της ρηχής τέχνης. Με το έργο τους παρεμβαίνουν χιουμοριστικά στο αστικό τοπίο επιχειρώντας να μεταστρέψουν απλά λειτουργικά στοιχεία του δημόσιου χώρου σε ζωντανές εικόνες και με κάθε τους κίνηση επιτίθενται στο ομογενοποιημένο περιβάλλον που θεσπίζουν οι περισσότεροι πολεοδομικοί σχεδιασμοί. Τα λεωφορεία γίνονται τεράστια κινητά Boombbox, τα δέντρα άνθρωποι, οι κολόνες υπαίθριου φωτισμού, τηλεχειριστήρια. Η δράση των Mentalgassi αποτελεί εξαιρετικό επίτευγμα υπέρ της δυνατότητας μίας πόλης να αποκτά τον χαρακτήρα της μέσα από τις παρεμβάσεις των κατοίκων της σ’ αυτή».



Συν-κριτικές προσεγγίσεις

Όπως γίνεται κατανοητό, η ένταξη διαδραστικών-παιγνιωδών στοιχείων και σχέσεων, είτε στο χώρο του θεάματος (ψηφιακού και μη) είτε στον «πραγματικό» χώρο, συνοδεύεται από μια γενικώς θετική διάθεση. Ειδικότερα, η ένταξη τέτοιων στοιχείων στο δημόσιο αστικό χώρο έρχεται, για παράδειγμα, να τεθεί σε επέκταση – συμπλήρωση, ίσως και σε μερική αντιδιαστολή, με την παραδοσιακή λογική του έργου τέχνης - μνημείου στο χώρο αυτό, στο βαθμό που η τελευταία τείνει να μην ευνοεί ευρύτερα συσχετιστικά ενεργήματα, παρά να προωθεί μια μάλλον «παθητική» πρόσληψή του, διαμορφώνοντας μια σχεδόν αποκλειστικά οπτική σχέση με το χρήστη, συχνά οδηγώντας στην εκ μέρους του αδιαφορία. Κυριότερα όμως, η ένταξη μιας τέτοιας διάστασης στα βασικά κριτήρια του αστικού σχεδιασμού, πέρα από τη λειτουργική επανενεργοποίηση και την αισθητική αναβάθμιση, θεωρείται ως κλειδί για την ευρύτερη κοινωνική επανοικειοποίηση του δημόσιου χώρου. Και τούτο διότι η δυνατότητα της (παιγνιώδους) διάδρασης αναγνωρίζεται ως φέρουσα μια αυξημένη δυνατότητα να κινητοποιεί αστικές δραστηριότητες σε μεγάλο βαθμό ανεξάρτητες από σχέσεις εμπορευματικής ανταλλαγής και, ως εκ τούτου, εκτιμάται πως είναι σε θέση να παίξει ρόλο αντίβαρου στη ραγδαία ανάπτυξη των καταναλωτικών προτύπων λειτουργικής ενεργοποίησης των δημόσιων χώρων (πχ. μέσω της παρουσίας καταστημάτων αναψυχής ή της προβολής πολιτιστικών δραστηριοτήτων που απαιτούν αντίτιμο), τα οποία, λόγω του έντονα οικονομικού - ταξικού χαρακτήρα τους, ερμηνεύονται ως μια από τις βασικές αιτίες που οδηγούν στην απαξίωση, την εγκατάλειψη, και συχνά στη διάθεση καταστροφής τους από ομάδες πληθυσμού που βιώνουν τη δημοσιότητα της πόλης σε συνθήκες κοινωνικού αποκλεισμού⁷⁷.

Ωστόσο, πέρα από αυτές τις (υπερ)αισιόδοξες προοπτικές, τελευταία πληθαίνουν οι απόψεις που επισημαίνουν πως απελευθερωτικά προτάγματα τέτοιου τύπου, πέραν του ότι γενικώς αδυνατούν τελικά να διαφύγουν από ελεγκτικά και ιεραρχικά πλαίσια κοινωνικών σχέσεων, πολλές φορές λειτουργούν ποικιλότροπα (εσκεμμένα ή αθέλητα) ως όχημα για τη λανθάνουσα εξάπλωση νέων, βελτιωμένων, πιο «διεισδυτικών» και εντέλει αποτελεσματικών τεχνολογιών επιτήρησης, ιδεολογικής χειραγώγησης, πολιτικής κυριαρχίας, εμπορικής και εν γένει κοινωνικής εκμετάλλευσης.

Από τα Παιγνίδια Πολέμου, στον Πόλεμο των Παιγνιδιών.

Τα παιγνίδια, καθώς αποτελούν ένα αποκαλυπτικό είδος κοινωνικής επιλογής, πέρα από τρόποι ανάλυσης και περιγραφής μιας υφιστάμενης πολιτισμικής συνθήκης, αποτελούν επίσης, ικανούς τρόπους πολιτικής παρέμβασης με στόχο την ανατροπή της συνθήκης αυτής και την καθιέρωση μιας άλλης. Σύμφωνα με τα λόγια του R.Caillois:

«Κάθε θεσμός λειτουργεί εν μέρει σαν παιγνίδι, ένα παιγνίδι που καθιερώνεται κάθε φορά στηριγμένο σε νέες αρχές, έτσι ώστε οφείλει να εκδιώκει ένα παλαιό παιγνίδι. Το καινοφανές παιγνίδι ανταποκρίνεται σ' άλλες ανάγκες, τιμά άλλες νόρμες και άλλους νόμους, απαιτεί άλλες αρετές και συμπεριφορές. Από αυτή την άποψη, μια επανάσταση εμφανίζεται σαν αλλαγή των κανόνων του παιγνιδιού».

⁷⁷ Αξίζει να αναφέρουμε ότι ανάλογες απόψεις εκφράστηκαν και στο Διεθνές Επιστημονικό Συνέδριο με τίτλο «Παιγνιοθήκες: Χώροι Επικοινωνίας και Ψυχαγωγίας», το οποίο πραγματοποιήθηκε στην Αθήνα στις 11-12 Νοεμβρίου του 2011, και είναι ενδεικτικό της σημασίας που δίνεται στη δραστηριότητα του παιχνιδιού στην πόλη. Στο εισαγωγικό κείμενο του συνεδρίου, διαβάζουμε τα εξής:

«Στη σύγχρονη εποχή της κυριαρχίας της αγοράς η θέση του παιχνιδιού τείνει ολοένα και περισσότερο να περιορίζεται στη σφαίρα της ιδιωτικής κατανάλωσης των μέσων προς το παίξιν συντελώντας στην παραγωγή και αναπαραγωγή των κοινωνικών ανισοτήτων, καθώς δεν έχουν όλες οι κοινωνικές ομάδες την ίδια δυνατότητα πρόσβασης σε κατάλληλους χώρους και στα όργανα του παιχνιδιού. Όμως το παιχνίδι, ως ελεύθερη πράξη και διαδικασία επικοινωνίας, αναζητά συνεχώς νέους τόπους και τρόπους έκφρασης. Τις ανάγκες αυτές, μεταξύ πολλών άλλων, ανέλαβαν να καλύψουν οι παιγνιοθήκες. [...] Θεσμός με παγκόσμια σήμερα αναγνώριση, οι παιγνιοθήκες έχουν ως στόχο την ισότιμη παροχή των πόρων προς το παίξιν – χώρων, συμπακτών, αυθραμάτων και κατάλληλα εκπαιδευμένου προσωπικού- προς όλους».

Πέρα από τη γενικότερη πολιτισμική σημασία των παιγνιδιών, εδώ θα μας απασχολήσει η σχέση των παιγνιδιών με το φαινόμενο του πολέμου (με έμφαση σε παραμέτρους αστικού χώρου και χρόνου). Ήδη στο πρώτο από τα αποσπάσματα που παραθέσαμε στην εισαγωγή, αναδεικνύεται καθαρά, μεταξύ άλλων, η άποψη των Huizinga και Caillois ότι «οι κανόνες της πολεμικής τακτικής/ στρατηγικής είναι κανόνες παιγνιδιών», η οποία αποτελεί σαφή θεωρητική υπαγωγή του φαινομένου του πολέμου στο φαινόμενο του παιγνιδιού. Παράλληλα, όμως, όπως υπονοείται ήδη από το τελευταίο απόσπασμα και όπως θα επιχειρήσουμε να δείξουμε και στη συνέχεια, μπορεί να συμβεί και το αντίστροφο: να υπάγουμε δηλαδή τα παιγνίδια στον πόλεμο, αναγνωρίζοντας ότι κι αυτά ακόμα μπορούν να «πολεμούν»...

Ηλεκτρονικά παιγνίδια «πραγματικού» πολέμου

Κατ' αρχάς, είναι προφανές ότι τα ηλεκτρονικά παιγνίδια αποτελούν τμήμα του ευρύτερου και εξαιρετικά ισχυρού τομέα της βιομηχανίας οπτικοακουστικής ψυχαγωγίας, στο πλαίσιο του οποίου δεν αποτελούν παρά νέα καταναλωτικά προϊόντα, αποτιμώμενα κατά κανόνα με όρους θεάματος. Πέρα όμως από αυτό το γενικευτικό (και σε κάποιες περιπτώσεις άδικο) σχόλιο, είναι γεγονός ότι, στο πλαίσιο της ΒΗΠ, κυρίαρχη θέση κατέχουν τα λεγόμενα «παιγνίδια δράσης» (action games), έννοια που αποτελεί ευφημισμό των εικονικών πράξεων ένοπλης αιματηρής βίας - δηλαδή πολέμου - με τις οποίες καταπιάνεται ο παίκτης. Κοινότοπη είναι πλέον η κριτική επί του κρίσιμου ιδεολογικού ρόλου τέτοιων παιγνιδιών, όπως και των άλλων μορφών της βιομηχανίας θεάματος, ο οποίος συνδέεται με την ηθική νομιμοποίηση και την ψυχική καλλιέργεια της βίαιης συμπεριφοράς γενικά, αλλά και ειδικότερα με τη στοχευμένη κατασκευή συγκεκριμένων εχθρών (εθνικών, ταξικών, φυλετικών κα.). Ωστόσο, ως προς το πρώτο, υπάρχουν ψυχολογικές έρευνες που αναγνωρίζουν στα παιγνίδια πολέμου μια μορφή ψυχικής και σωματικής εκτόνωσης ικανής να αποτρέπει την ανεξέλεγκτη πολεμική βία, ενώ ως προς το δεύτερο, πέρα από τα θεματικά στερεότυπα που προπαγανδίζουν κραυγαλέα τις ηθικές αξίες του αστικού νεοφιλελευθερισμού, είναι πλέον σαφές ότι στο πλαίσιο της παγκόσμιας αγοράς, συχνότατα είναι τα φαινόμενα εμπορευματικής εκμετάλλευσης - αφομοίωσης ακόμα και «ανατρεπτικών/ επαναστατικών» αντιλήψεων και των αντίστοιχων «πολεμικών» θέσεων⁷⁸.

Ανεξάρτητα από τις δυνατότητες αυτών εκδοχών να συμβάλλουν στην προοπτική «πραγματικών» ανατροπών, το περιεχόμενο των παιγνιδιών πολέμου διατηρεί τυπικά έναν (φαινομενικά ουδέτερο) «εκπαιδευτικό» ρόλο, συμβάλλοντας στην καλλιέργεια τόσο της *στρατηγικής σκέψης* (σχεδιασμός συνδυασμένων κινήσεων, αντίληψη-κατανόηση ροών, συσχετισμών ισχύος κτλ.) όσο και της *μαχητικής δεξιότητας* (σκόπευση, τακτική κίνηση, αναγνώριση δυνητικής λειτουργικότητας χωρικών δομών κτλ.). Δεν είναι λοιπόν καθόλου παράλογο το γεγονός ότι αποτελούν εδώ και καιρό αντικείμενο ενδιαφέροντος (αν όχι και αποκλειστικό προϊόν) του στρατού. Όπως διατυπώνεται χαρακτηριστικά σε άρθρο με τίτλο *“This is your brain on video games. Gaming sharpens thinking, social skills and perception”*:

«[...] Ο αμερικανικός στρατός υποστηρίζει εδώ και καιρό ότι η μάθηση μέσω παιγνιδιών μπορεί να προετοιμάσει τους στρατιώτες για την πολύπλοκη και ταχύτατη διαδικασία λήψης αποφάσεων που λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια της μάχης. Από το 2002, προσφέρει συνεχώς νέες εκδόσεις του δικού του παιγνιδιού, με τίτλο “America’s Army”, που δίνει τη δυνατότητα σε υποψήφιους νεοσύλλεκτους να παίξουν μια μεγάλη γκάμα αποστολών, από τη φάση της εκπαίδευσης μέχρι αποστολές των Ειδικών Δυνάμεων. Σύμφωνα με τους σχεδιαστές του παιγνιδιού στο West Point, ο σκοπός του εν λόγω παιγνιδιού είναι να δώσει στους παίκτες μια ιδέα για το πώς είναι η εμπειρία της εκπαίδευσης για τους πραγματικούς στρατιώτες του αμερικανικού στρατού».

⁷⁸ πχ. σε παιγνίδια όπως το “Watchdogs” ή τηλεοπτικές σειρές όπως το “Mr. Robot”, όπου ο «ήρωας» έχει το ρόλο του αναρχικού χάκερ με την υπερανθρώπινη ευφυΐα που απειλεί να διαλύσει ολόκληρο το καπιταλιστικό οικοδόμημα.

Αναλόγως, δεν είναι περίεργη η εμπορική επιτυχία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών πολέμου γενικά, η οποία δεν οφείλεται μόνο στα υψηλά ποσοστά ντοπαμίνης ή αδρεναλίνης που είθισται να διεγείρουν στον παίκτη (σε σύγκριση πχ. με τα πιο «αργά» και «κουραστικά» διανοητικά παίγνια γρίφων), αλλά και στην ιδιαίτερα ευνοϊκή σχέση κόστους-οφέλους που χαρακτηρίζει κατά κανόνα τη διαδικασία παραγωγής – κατανάλωσής τους, μέσα από την εύκολη παροχή αδρής χρηματοδότησης και διαφήμισης, την οριακή εντατικοποίηση/ελαστικοποίηση της εργασίας των «δημιουργών», την αυξημένη «αναλωσιμότητα» των προϊόντων (γρήγορη διεκπεραίωση του παιχνιδιού, ενίσχυση της επιθυμίας απόκτησης του επόμενου) κ.

Ειδική σημασία φέρει το γεγονός ότι τα παιχνίδια αυτά διεξάγονται σε εξαιρετικά σύνθετα προγραμματιστικά περιβάλλοντα που αποδίδονται με γραφικά ολοένα υψηλότερης πιστότητας· δεν πρόκειται απλώς για μια λεπτομερέστατη ψηφιακή αποτύπωση των χωρικών στοιχείων μιας ολόκληρης μητρόπολης ή ενός εκτεταμένου «φυσικού τοπίου» (τύπου “FarCry”), πρόκειται για τις δυνατότητες προσομοίωσης «χαοτικών» δυναμικών στοιχείων (από τη χρονική εναλλαγή μέρας-νύχτας σε συνδυασμό με τυχαίες μεταβολές του καιρού, μέχρι την ανεξέρτητη ή εξαρτημένη συμπεριφορά τυχαίων ανθρώπων). Είναι σαφές ότι η τελειοποίηση των φωτορεαλιστικών αναπαραστάσεων (γραφικών) και των λοιπών τεχνικών δυναμικής χαρτογράφησης της σύγχρονης πόλης ως πεδίου πολέμου, καθιστά αυτά τα παιχνίδια εύκολα αξιοποιήσιμα ως εργαλεία με καταλυτική συμβολή στην επινόηση και παραγωγή νέων λογισμικών βελτιστοποίησης των στρατηγικών και της τεχνολογίας αστικού πολέμου, γεγονός που αυξάνει τις δυνατότητες εκμετάλλευσης (και βέβαια χρηματοδότησης) τέτοιων παιχνιδιών από εθνικούς στρατούς (τακτικούς ή «άτακτους»), κράτη ή άλλες ιδιωτικές εταιρείες.

Ανάλογες σχέσεις μεταξύ ηλεκτρονικών πολεμικών παιχνιδιών και τεχνολογίας πολέμου, με ειδική εστίαση στις εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (Artificial Intelligence – AI), εξετάζει ο Manuel DeLanda στο βιβλίο του με τίτλο “War in the Age of Intelligent Machines” (1991). Όπως αναφέρει στην εισαγωγή του βιβλίου:

«Τα παιχνίδια πολέμου είναι ανάγκη να μελετηθούν ως τμήμα της ιστορίας της στρατηγικής στρατιωτικής σκέψης, ως τμήμα των ιστορικών διαδικασιών μέσα από τις οποίες οι στρατοί αποκτούσαν έναν «θεσμικό εγκέφαλο» (institutional “brain”) και την τελευταία μετάλλαξή του: τη μοντέρνα «δεξαμενή σκέψης» (think tank)». Αναφορικά με τη σχέση πολέμου και τεχνητής ευφυίας, ο DeLanda αρκείται να επαναλάβει την κοινότοπη πλέον διαπίστωση ότι «ήδη, οι πρώτοι μοντέρνοι υπολογιστές συναρμολογήθηκαν στο χωνευτήρι του 2ου Παγκοσμίου Πολέμου, στον πυρετό πολλών ανταγωνισμών εξοπλισμού: τον κρυπτολογικό αγώνα ενάντια στις κρυπτογραφικές μηχανές της Ναζιστικής Γερμανίας».

Ειδικότερα, αφού αναφερθεί στη βασική λειτουργική-εννοιολογική διάκριση μεταξύ των «συμβουλευτικών» (advisory) και των «εκτελεστικών» (executive) δυνατοτήτων μιας μηχανής, ο DeLanda αναδεικνύει ορισμένες σύγχρονες τάσεις *ανάμειξής τους*, σε στρατιωτικές εφαρμογές AI, οι οποίες βασίζονται στα παιχνίδια πολέμου. Σύμφωνα με τα λόγια του ιδίου:

«Πιθανώς το καλύτερο παράδειγμα του ξεθωριάσματος των διαφορών μεταξύ ενός καθαρά συμβουλευτικού και ενός εκτελεστικού ρόλου για τους υπολογιστές μπορεί να αντληθεί από την περιοχή των πολεμικών παιχνιδιών. Στα παιχνίδια πολέμου του πρόσφατου παρελθόντος οι υπολογιστές έπαιζαν το ρόλο ευφυών βοηθών: ανθρώπινοι παίκτες έπαιρναν αποφάσεις που επηρέαζαν τις κινήσεις και τις δράσεις των ‘στρατιωτών’ μέσα στο παιχνίδι, ενώ οι υπολογιστές υπολόγιζαν το αποτέλεσμα μιας δεδομένης επίθεσης, χρησιμοποιώντας όρους όπως ο ‘δείκτης καταστροφικότητας’ (leathality index) ενός όπλου, το ποσοστό της προόδου (rate of advance) των τακτικών μονάδων, τη σχετική ισχύ των δεδομένων αμυντικών σχηματισμών ή την αποτελεσματικότητα συγκεκριμένων επιθετικών ελιγμών». [...]

Ο DeLanda τοποθετεί την «εφεύρεση» των παιχνιδιών πολέμου στις αρχές του δεκάτου-ενάτου αιώνα και αποδίδει την επιτυχή εξέλιξή τους στη χρησιμότητά τους ως εργαλείων για την καλλιέργεια της στρατηγικής διορατικότητας και την απόκτηση μιας «εμπειρίας μάχης» εν τη απουσία πραγματικού πολέμου. Ο ίδιος συνεχίζει τονίζοντας πως:

«Αυτό αποκτά ιδιαίτερη σημασία στην περίπτωση του πυρηνικού πολέμου, ενός πολέμου που δεν έχει διεξαχθεί και για τον οποίο δεν υπάρχει άλλος τρόπος προετοιμασίας. Παιχνίδι με το παιχνίδι, οι άνθρωποι-παίκτες έχουν αποδειχθεί πρόθυμοι να υπερβούν το πυρηνικό 'όριο', αφού προηγουμένως έχουν εξαντλήσει τυπικά κάθε δυνατή διαπραγματεύση πριν πατήσουν το μοιραίο κουμπί. Αυτό έχει οδηγήσει τους σχεδιαστές πολεμικών παιχνιδιών να δημιουργούν νέες εκδόσεις αυτής της τεχνολογίας, όπου τα αυτόματα αντικαθιστούν πλήρως τους ανθρώπους. [...] Στο βαθμό που η «διορατικότητα» που αντλείται από την παρακολούθηση αυτόματων να μάχονται σε προσομοιωμένους αρμαγεδδόνες βρίσκει πράγματι το δρόμο της σε στρατηγικές θεωρίες και ενδεχόμενα επιχειρησιακά σχέδια, αυτά τα 'ρομποτικά συμβάντα' έχουν ήδη αρχίσει να θολώνουν τη διάκριση μεταξύ ενός καθαρά συμβουλευτικού και ενός εκτελεστικού ρόλου για τις Έξυπνες Μηχανές».

Αναφορικά με τα τότε σύγχρονα (1991) επιτεύγματα του σχεδιασμού μηχανών AI, ο DeLanda επισημαίνει τη μεγάλη σημασία που φέρει για τη στρατιωτική τεχνολογία η παραγωγή μηχανών ικανών να «μαθαίνουν από την εμπειρία», να σχεδιάζουν στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων, ακόμα και να διαθέτουν μια ορισμένη «κοινή λογική» ώστε να μη λαμβάνουν υπόψιν άσχετες λεπτομέρειες. Βέβαια, ο ίδιος διατυπώνει τη θέση ότι ο ανθρώπινος παράγοντας δε θα μπορέσει ποτέ να αντικατασταθεί πλήρως. Παρ' όλ' αυτά, καθώς ισχύει ότι τα *Αυτόνομα όπλα και Συστήματα Διαχείρισης Μάχης* ήταν διακηρυγμένοι στόχοι-κλειδιά της στρατιωτικής έρευνας του αμερικανικού πενταγώνου κατά τις δεκαετίες '80-'90 (*Strategic Computing*, 1984), εκτιμά πως «η ανακοίνωση αυτή υπήρξε τόσο ένας δημοσχεσίτικος ελιγμός, όσο και μια σαφής ένδειξη των στρατιωτικών ρόλων που καλείται να παίξει η Τεχνητή Ευφυΐα» (σσ. και ο σχεδιασμός ηλεκτρονικών πολεμικών παιχνιδιών).

Παράλληλα με το πεδίο των ψηφιακών παιχνιδιών, σε παρόμοιο μήκος κύματος κινούνται και οι κριτικές που εστιάζουν σε παιγνιώδεις εφαρμογές σε «υβριδικά» πραγματικά περιβάλλοντα. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια «αυξημένης πραγματικότητας» συναρτώνται κατά κανόνα με ολοένα και πιο εξελιγμένα, ηλεκτρομηχανολογικά επιτεύγματα (gadgets), τα οποία (θα) φέρουν μικροκάμερες, μικροαισθητήρες και άλλες μικροσυσκευές ικανές να διεισδύουν με αφανή τρόπο σε οποιοδήποτε αντικείμενο (ακόμα και μέσα στο ανθρώπινο σώμα), καταγράφοντας δραστηριότητες και αποθηκεύοντάς τες με τη μορφή ψηφιακών δεδομένων ή ιχνών. Το γεγονός πως τέτοιες συσκευές θα παραμένουν «ανοιχτές» σε οποιαδήποτε χρήση, καθιστά εξαιρετικά αμφίβολη την ελεγχιμότητα των πιθανών παραπροϊόντων τους. Όστε, υπό το ελκυστικό πρόσχημα ενός παιγνιώδους χαρακτήρα, νέες μέθοδοι «πανοπτικής» ηλεκτρονικής παρακολούθησης, καταγραφής και επεξεργασίας δεδομένων - στοιχεία με κομβική πολεμική σημασία - καθίστανται ευκολότερα ευρέως αποδεκτές και κοινωνικά αφομοιώσιμες.

Πέρα όμως από τη σχέση του παιχνιδιού με τον «καθαυτό» πόλεμο ως ένοπλη αιματηρή σύγκρουση (εικονική ή πραγματική), θα όφειλαν να τεθούν εκτενέστερα και ζητήματα που αφορούν τις λανθάνουσες ή εμφανείς συγκρούσεις (ταξικές, ιδεολογικές) της καθημερινής ζωής σε καιρό «ειρήνης», όπως η σχέση του παιχνιδιού με την εργασία. Ως προς αυτό το ζήτημα, αρκετές είναι οι απόψεις που αντανακλούν μια «παραδοσιακή» – αλλά μάλλον περιοριστικά συμβατική – πρόσληψη του παιχνιδιού, που το αναγνωρίζει ως κάτι απολύτως διάφορο της «πραγματικής» - καθημερινής ζωής, θεωρώντας πως είναι ακριβώς αυτή η σχέση αντιπαράθεσης προς την εργασία που ορίζει κάτι ως παιχνίδι⁷⁹.

⁷⁹ Όπως έγραφε ο Mark Twain στο «Οι Περιπέτειες του Tom Sawyer» (1876): «Η εργασία αποτελείται από οτιδήποτε ένα σώμα είναι υποχρεωμένο να κάνει, ενώ το παιχνίδι αποτελείται από οτιδήποτε ένα σώμα δεν είναι υποχρεωμένο να κάνει».

Από μια άλλη προοπτική, αντίθετες απόψεις εστιάζουν στο γεγονός ότι ποτέ ένα παιχνίδι δεν είναι εντελώς ξεκομμένο από τις υπόλοιπες καταστάσεις της ζωής, καθώς και μόνο το γεγονός ότι μπορεί να λειτουργεί ως μέσο ψυχο-συναισθηματικής εκτόνωσης ή σωματικής και διανοητικής άσκησης, ήδη επιδρά στους τρόπους με τους οποίους αντιμετωπίζει κανείς τα «εκτός παιχνιδιού» ζητήματα της καθημερινής ζωής του, κάτι που μάλλον καθιστά την απόλυτη διάκριση-αντίθεση μάλλον ψευδαισθητική⁸⁰.

Πέρα όμως από αυτή τη μάλλον θεωρητικής τάξης διαφωνία, οι ίδιες απόψεις επισημαίνουν ότι πρακτικά, η διατήρηση αυτής της αντιθετικής σχέσης μεταξύ εργασίας και παιχνιδιού (η οποία ορίζει αμφότερα), τείνει να καταλήγει στη διαιώνιση της αρνητικά εννοούμενης συνθήκης της εργασίας, τη στιγμή που, για πολλούς θεωρητικούς (μεταξύ των οποίων και οι καταστασιακοί), ο στόχος θα έπρεπε να εστιάζει ακριβώς στην *άρση του αντιθετικού αυτού δυϊσμού, προς όφελος του παιχνιδιού*. Αυτό όμως σημαίνει αυτόματα ότι το παιχνίδι θα συνδέεται άμεσα με τις «πραγματικές» διαστάσεις της καθημερινότητας, με ζητήματα που αφορούν την ίδια την επιβίωση (τις ανάγκες στέγασης, τροφής κτλ.), πέρα από τη συμβατική σύνδεσή του με τις «εκλεπτυσμένες» («πολιτισμικές») ανάγκες της διαδραστικής αισθητικής ψυχαγωγίας ή της πνευματικής καλλιέργειας.

Όσο κι αν κανείς ενστερνίζεται πολιτικά και επιθυμεί να συμβάλλει στην (εξαιρετικά φιλόδοξη) προοπτική πολιτισμικής εδραίωσης μιας ουτοπίας όπου το παιχνίδι θα υποκαθιστά πλήρως την εργασία, δε μπορεί να μην αναγνωρίσει την βασιμότητα ορισμένων παρατηρήσεων, οι οποίες επισημαίνουν ότι οι περισσότερο διαδεδομένες σύγχρονες τάσεις παιγνιοποίησης, όχι απλά δε συνάδουν με τις αντικαταναλωτικές, ανατρεπτικές και εν γένει απελευθερωτικές αξιώσεις των διακηρύξεων υπέρ του παιγνιώδους πνεύματος, παρά τείνουν να ενισχύουν εμφατικά μια γενική τάση αξιοποίησης - αφομοίωσης του παιγνιώδους προς όφελος μιας αρνητικής έννοιας της εργασίας. Εδώ και αρκετό καιρό, στο πλαίσιο ενός υποτιθέμενα «ηθικότερου» μεταφορντικού καπιταλιστικού μοντέλου, οι αρχές της παιγνιοποίησης προτείνονται σχεδόν κοινότοπα, ως κατάλληλο μέσο μετατροπής του τρόπου βίωσης και πρόσληψης της έμμοισης εργασίας, από μια «μισθωτή σκλαβιά» σε μια δραστηριότητα «ευχάριστη» και «δημιουργική», μόνο όμως στο βαθμό που αυτή μπορεί να οδηγήσει στην αύξηση της «αποτελεσματικότητας», με την κοινή επιχειρηματική έννοια της παραγωγής υπεραξίας. Ακόμα χειρότερα, ορισμένες τεχνικές παιγνιοποίησης εφαρμόζονται χωρίς καν το καρότο της «δημιουργικής ευχαρίστησης». Ενδεικτικά, παραθέτουμε ένα απόσπασμα από προκυρήξεις που μοιράστηκαν από εργάτες και εργάτριες σε τηλεφωνικό κέντρο με την υπογραφή *Call Center Workers*, όπου περιγράφουν τους ρυθμούς εργασίας και την επιτήρησή της μέσω ηλεκτρονικών δεικτών, αναδεικνύοντας εμφατικά τη σχέση τους με ορισμένα από τα πλέον αρνητικά στοιχεία της κουλτούρας των ψηφιακών παιχνιδιών⁸¹:

«Είναι ακριβώς αυτή η εργασία που πληροφοριοποιείται: οι τυποποιημένες εκφράσεις, οι αλγοριθμικές ερωταποκρίσεις, η ταυτόχρονη παρακολούθηση πολλών παραθύρων, η επιτήδευση της κοινωνικότητας και σοβαρότητας της φωνής και ακόμα πιο πέρα: τα συνεχόμενα κλικ των ποντικιών και τα χτυπήματα πλήκτρων, τα καρφωμένα στις οθόνες βλέμματα και οι καθηλωμένοι στις καρέκλες κώλοι, η εργασία όσων έχουμε μεγαλώσει με τις κονσόλες των videogames, έχουμε καεί στα internet café, έχουμε λίγο-πολύ εθιστεί στη σωματική πειθάρχηση των οδονών, των πληκτρολογίων και των ακουστικών, στην αντικειμενικότητα της μηχανής, στα high-score και τους γρήγορους χρόνους, στις αυτόματες σκέψεις και αντιδράσεις, στην αλγοριθμική αναπαράσταση και τη δυαδική λογική».

⁸⁰ Ένα πιο ακραίο (και κατάτι μακάβριο) επιχείρημα, υποστηρίζει ότι ολόκληρη η ζωή μπορεί να νοηθεί ως παιχνίδι, η συμμετοχή στο οποίο παραμένει κατ' ουσίαν εθελοντική, από τη στιγμή που υπάρχει πάντα η επιλογή της αποχώρησης, μέσω της αυτοκτονίας...

⁸¹ Απόσπασμα από το άρθρο «Fitter, Happier, more Productive: Η παιγνιοποίηση και η ένταση της εργασίας» (Cyborg #2, Άνοιξη 2015)

Στο ίδιο γενικό πνεύμα, οι παρατηρήσεις αφορούν το ειδικό περιεχόμενο της «πλοκής» του παιχνιδιού, τους κανόνες και τους τρόπους διεξαγωγής του και βέβαια στις στοχεύεις του. Ειδικά στην περίπτωση των ΠΑΠ, οι επικρίσεις εστιάζουν στο γεγονός ότι συχνά σχεδιάζονται έτσι ώστε η διεξαγωγή τους να είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με συσκευές επικοινωνίας και παροχής πληροφοριών τελευταίας τεχνολογίας, καταλήγοντας να λειτουργούν ως «πρωτότυπες» διαφημιστικές καμπάνιες για την επιτυχή προώθηση και την τεχνητή αναγκαιότητα απόκτησής τους.

Άλλες επικρίσεις εστιάζουν στις ποιοτικές συνέπειες που έχουν οι σχετικές «ποσοτώσεις» μεταξύ της ψηφιακής και της «πραγματικής» (actual) διάστασης, σε συνδυασμό με την ειδική βαρύτητα των δραστηριοτήτων που επιτελούνται στη σφαίρα της καθεμιάς. Για παράδειγμα, στα προαναφερθέντα παραδείγματα ΠΑΠ, μεγάλο μέρος της δράσης βασίζεται σε παίγνια προσανατολισμού, στο πλαίσιο των οποίων κεντρική είναι η χρήση σύγχρονων τεχνολογιών GPS. Η έκταση και η αναγκαιότητα της χρήσης τέτοιων συστημάτων έχει αποτελέσει αντικείμενο αρνητικού σχολιασμού, με το σκεπτικό ότι ο βαθμός δυσκολίας και το επίπεδο ενδιαφέροντος που αυτά εισάγουν, δεν έχει να προσφέρει κάτι σημαντικό από άποψη ψυχαγωγίας και διανοητικής-αισθητικής καλλιέργειας. Αντίθετα, υποστηρίζεται η ανάγκη περιορισμού ή και πλήρους «απαγόρευσης» της χρήσης τέτοιων συστημάτων στο πλαίσιο αντίστοιχων παιχνιδιών, προς όφελος μιας διαδικασίας «ψυχογεωγραφικής» ή «μυθογεωγραφικής» περιπλάνησης, η οποία θα ενίσχυε τη σημασία των φυσικών-αισθητικών ποιότητων του πραγματικού χώρου (των «εμμενών» σημείων του, όπως αυτά στα οποία αναφέρεται ο Roland Barthes στο έργο του «η Αυτοκρατορία των Σημείων»), ευνοώντας την ενεργοποίηση, εκ μέρους του παίκτη, αισθητηριακών και διανοητικών ικανοτήτων όπως η παρατηρητικότητα, η μνημονική καταγραφή/ ανάκληση, η επινοητικότητα κτλ.

Σε παρόμοια κατεύθυνση, ο παιγνιολόγος Sebastian Detering, σε ομιλία του με τίτλο *“Meaningful Play: Getting Gamification Right”* («*Νοηματοδοτημένο Παιχνίδι: Κάνοντας την Παιγνιοποίηση Σωστά*»), ξεκινάει αναδεικνύοντας ορισμένες βασικές αδυναμίες των περισσότερων σύγχρονων τρόπων παιγνιοποίησης. Όπως επισημαίνει, συχνά, πέρα από τις «καινοτομίες» της «παιγνιακής μηχανικής», οι παιγνιοποιητικές πρακτικές αφήνουν ένα ρηχό αποτέλεσμα καθώς δεν παρέχουν τίποτα που να φέρει κάποια επιπλέον αξία ή ενδιαφέρον για το χρήστη και τους προσωπικούς του στόχους. Στο πλαίσιο αυτό, παραθέτει δυο αντικρουόμενες προσεγγίσεις πάνω στο θέμα. Η μια εκφράζεται από τον Seth Priebatsch (*“Welcome to the Decade of Games”*, 2010), ο οποίος έχει σχεδόν φτάσει να πιστεύει ότι «η χρήση μιας (οποιασδήποτε) παιγνιακής δυναμικής (game dynamics) είναι σε θέση να κάνει οποιονδήποτε να κάνει οτιδήποτε», να αποτελέσει δηλαδή κατά κάποιο τρόπο ένα είδος «διανοητικού ελέγχου». Η άλλη άποψη εκφράζεται από την Margaret Robertson (*“Can’t Play, Won’t Play”*, 2010), η οποία θεωρεί ότι, με την παραπάνω έννοια, «η παιγνιοποίηση είναι μια ακούσια απάτη, που ξεγελά τους ανθρώπους κάνοντάς τους να πιστεύουν ότι υπάρχει ένας απλός τρόπος να εμπλουτίσουν τη ζωή τους... με την ψυχολογική και κοινωνική δύναμη ενός παιχνιδιού». Συντασσόμενος μάλλον με την άποψη της Robertson, ο Detering συνεχίζει εστιάζοντας σε τρία βασικά συστατικά που κατά την άποψή του απουσιάζουν από τις συνήθεις πρακτικές παιγνιοποίησης, καθιστώντας τες ουσιαστικά κενές και ανώφελες. Τα τρία αυτά συστατικά είναι α) η παροχή ευρύτερου νοήματος/ σημασίας (meaning) για το χρήστη-παίκτη, β) η εκ μέρους του αίσθηση της κατάκτησης-τελειοποίησης μιας ικανότητας (mastery) και γ) η αίσθηση αυτονομίας και ελεύθερης συμμετοχής στο παιχνίδι (autonomy).

Ηθικο-πολιτικές περιπλοκές

Όπως είδαμε, από την μια πλευρά, η εισαγωγή διαδραστικών διαστάσεων -κατάλληλα εννοηματοδοτημένων- στις υλικές και άυλες μορφοδομές του δημόσιου χώρου θεωρείται πως μπορεί να συμβάλλει στη διεύρυνση-επέκταση της λειτουργικής και συμβολικής σημασίας του παιγνιδιού στο επίπεδο της καθημερινής ζωής, καθώς και στην διαρκή βελτίωση της ποιότητάς της. Παρόλα αυτά, οφείλουμε να τονίσουμε ότι η παιγνιώδης διαδραστικότητα εν γένει, δεν προσφέρεται σαν ένα εργαλείο-πανάκεια, ικανό να λύσει περίπου αυτόματα όλα τα προβλήματα της σχέσης του δημόσιου χώρου με τους χρήστες του. Είναι σαφές ότι η μακροπρόθεσμη επιτυχία μιας παιγνιοποιητικής στρατηγικής δεν είναι καθόλου εγγυημένη. Και τούτο διότι μια «ουσιαστική» εφαρμογή των αρχών της παιγνιώδους διάδρασης στην αρχιτεκτονική της πόλης ενέχει αρκετές δυσκολίες, καθώς απαιτεί μια ιδιαιτέρως πολυπαραμετρική και διαστρωματική συνθετική επεξεργασία, η οποία δεν συνάδει εύκολα με τις απαιτήσεις για «ταχύτητα» και «αποτελεσματικότητα» που κυριαρχούν στο ευρύτερο εργασιακό – κοινωνικό τοπίο. Είναι λοιπόν σχεδόν βέβαιο πως ούτε αυτή αρκεί, καθώς παραμένει πολύπλοκα εξαρτημένη από ευρύτερες, συχνά αυξημένης πολιτικο-οικονομικής ισχύος, κοινωνικές/ταξικές (υπερ-)δομές, των οποίων η απαιτούμενη ριζική αναδιαμόρφωση, αφενός δεν παρουσιάζεται άμεσα εφικτή, αφετέρου δε μπορεί να εξαρτάται από αρχιτεκτονικού τύπου προτάσεις που τίθενται σε επίπεδο ερευνητικών στόχων, παρά απαιτεί μια πολύ πιο γενικευμένη συμμετοχή από ευρύτερα πληθυσμιακά στρώματα.

Από την άλλη, βέβαια, είναι επίσης αμφίβολο αν τέτοιου είδους παίγνια είναι δυνατόν να στοιχειοθετηθούν χωρίς να λαμβάνεται υπόψη ο συσχετισμός τους με τις υπόλοιπες υφιστάμενες κοινωνικές δυνάμεις του αστικού χώρου. Είναι γνωστό ότι οι κριτικές που ασκήθηκαν ενάντια στις (μοντερνιστικές) πρακτικές της πολεοδομίας (όπως πχ. από τον Λεφέβρ ή τους καταστασιακούς) έδωσαν ιδιαίτερη έμφαση στη σημασία των συγκεκριμένων διαδικασιών παραγωγής του χώρου (με μια σχεδόν εμμονική αναφορά στη γνωστή πεποίθηση ότι «*το μέσο είναι το μήνυμα*»), με το σκεπτικό ότι αυτές κατά κανόνα αποτελούν προϊόν επιβολής μιας άνωθεν πολιτικής – σχεδιαστικής απόφασης, ώστε δε μπορεί επ' ουδενί να εκφράζουν τις ανάγκες ή επιθυμίες των «από-κάτω», οι οποίοι γενικά τις βιώνουν ως εχθρικές και τις υφίστανται είτε αμαχητί είτε κατόπιν ισχυρής - «έννομα βίαιης» - καταστολής. Ως εκ τούτου, οι συναφείς αναγνώσεις (των επιγόνων τους) τείνουν να αποτιμούν αρνητικά οποιαδήποτε «εκ των άνω» σχεδιαστική παρέμβαση, ανεξάρτητα από το συγκεκριμένο πρακτικό αποτέλεσμα, οσοδήποτε κι αν αυτό παρουσιάζεται εκ πρώτης όψευς ως συλλογικά επωφελές, μέσα από τις ειδικά σχεδιασμένες γι' αυτό το σκοπό διαφημιστικές καμπάνιες⁸².

Ωστόσο, το σχεδιαστικό αυτό «αποτέλεσμα», όπως θα συμφωνούσαν και φορείς των παραπάνω απόψεων, δεν είναι πάντα βέβαιο εκ των προτέρων, αλλά παραμένει πάντα ανοιχτό στους τρόπους αφομοίωσής τους από τους διάφορους-διεκδικητές του δημόσιου χώρου και τα εκάστοτε κοινωνικά διακυβεύματα, υπόκειται δηλαδή στους χαοτικούς μηχανισμούς λειτουργίας (και μεταβολής) της πόλης· μιας πόλης που, ως γνωστόν, *εξελίσσεται με τους δικούς της νόμους*. Με αυτό ως δεδομένο, η παραπάνω στάση έχει υφισταθεί μια αντίστροφη κριτική. Μάλιστα, είναι ενδιαφέρον ότι συχνά η κριτική αυτή ασκείται από θέσεις που προέρχονται από σχετικά κοινές ιδεολογικές καταβολές και γενικές προθέσεις (δηλωμένες ή άδηλες), δηλαδή δεν τίθενται ως διαμετρικά αντίθετες ως προς την απώτερη στόχευση - κατεύθυνση. Σε γενικές γραμμές, το σκεπτικό πίσω από αυτή

⁸² Βέβαια, οι καταστασιακοί παραδέχονται ότι χρειάζεται αναπόφευκτα μια περίοδος όπου το *συνεργατικό παιγνίδι* – σύμβολο μιας νέας «ιδανικής» κοινωνίας (ελεύθερης, δίκαιης και αταξικής) – θα *ανταγωνίζεται* το «αντίπαλο» *ανταγωνιστικό παιγνίδι* – σύμβολο της παλιάς «άρρωστης» (ιεραρχικής, εκμεταλλευτικής και καταπιεστικής) κοινωνίας.

την «αντικριτική» έγκειται στην εκτίμηση ότι οι φορείς των παραπάνω απόψεων καταλήγουν να (αυτο)περιορίζονται σε μια κριτική «εκ του ασφαλούς», με την οποία μπορεί μεν να κατορθώνουν να αυτοδικαιολογούνται (ή και να αυτο-ηρωοποιούνται) ιδεολογικά, ωστόσο, επιλέγοντας να μην εμπλακούν με την «παγίδα» μιας συγκεκριμένης πρακτικής αντιπρότασης (η οποία δε μπορεί παρά να διατηρεί ένα «στίγμα» σχεδιασμού), ουσιαστικά αποφεύγουν το πραγματικό πρόβλημα, ώστε τελικά δε φαίνεται να συμβάλλουν σημαντικά στην προσπάθεια ανατροπής της όποιας αρνητικής κατάστασης, παρά μάλλον συντείνουν στη διαιώνισή της, καθώς η στάση τους θεωρείται πως ουσιαστικά απλώς αφήνει το πεδίο ελεύθερο στα διάφορα είδη ιδεολογικών-ταξικών αντιπάλων να εξακολουθούν να καθορίζουν ανενόχλητα τα αστεακά ζητήματα (και είναι μάλλον σαφές ότι, κατά κανόνα, οι εν λόγω αντίπαλοι, αν δε διαφωνούν πλήρως ιδεολογικά, απλώς θα αδιαφορούν για τις εναντίον τους κριτικές).

Αναγνωρίζοντας το μέγεθος του σχετικού προβλήματος, το οποίο στην ουσία αφορά την ίδια τη *δυνατότητα ανάπτυξης και μιας μόνο πιθανότητας* για κάποιου τύπου ανατρεπτικές-μεταλλακτικές παρεμβάσεις στον αστικό χώρο (οι οποίες θα μπορούσαν να είναι πράγματι ωφέλιμες για τους «από κάτω», αν και όχι απαραίτητα διαμορφωμένες εντελώς «εκ μέρους» τους), σε αρκετές περιπτώσεις έχει προκύψει μια τάση-επιθυμία μερικής μετακίνησης από αναλόγως «άκαμπτες» θέσεις σχετικά με την «οντολογική πρωτοκαθεδρία» (την ηθική, συμβολική αλλά και πρακτική σημασία) των διαδικασιών παραγωγής του χώρου. Ανάλογες επιθυμίες έχουν οδηγήσει στο σχηματισμό απόψεων που συχνά χαρακτηρίζονται ως «μακιαβελικές», καθώς τείνουν να παραδέχονται, ρητά ή υπόρητα, ότι σε ορισμένες περιπτώσεις είναι η χρήσιμη η διάκριση μεταξύ Πολιτικής και Ηθικής, καθώς καμιά φορά «ο σκοπός (μπορεί να) αγιάζει τα μέσα». Οι στάσεις που απορρέουν από τέτοιες απόψεις δεν απορρίπτουν προγραμματικά μια ιεραρχικά δομημένη διαδικασία σχεδιασμού-παραγωγής δημόσιου. Χωρίς βέβαια να ενδίδουν άκριτα (κατά τη γνώμη τους) σε οποιαδήποτε σχετική διαδικασία, οι στάσεις αυτές επιλέγουν να διατηρούν -υπό προϋποθέσεις- τη δυνατότητα ενεργού συμμετοχής σε αντίστοιχες πρακτικές, όταν πχ. (στηριγμένες εν πολλοίς σε μια συνειδητά υποκειμενική – επισφαλής μεν, αλλά όχι απαραίτητα εσφαλμένη – εκτίμηση του φορέα τους αναφορικά με την προσωπική του διορατικότητα, επινοητικότητα ή επικοινωνιακή ικανότητα), εκτιμούν ότι αυτές φέρουν μια ιδιαίτερη, εσωτερική («κρυφή») δυναμική να εξελιχθούν με τρόπους όχι εντελώς προβλέψιμους, ώστε οι παρεμβάσεις να μη μπορούν να αποτελέσουν εργαλείο-αντικείμενο βέβαιης εκμετάλλευσης, εκ μέρους όσων συμμετέχουν στη διαδικασία σχεδιασμού-παραγωγής τους ως οικονομικά ή πολιτικά κυρίαρχοι.

Εύλογα και αναπόφευκτα, στάσεις όπως οι τελευταίες ανήκουν στην κατηγορία «υψηλού ρίσκου». Το μεγάλο πιθανό κόστος τους δεν έχει να κάνει μόνο με την εξαιρετικά αμφίβολη έκβαση της όποιας παρέμβασης, αλλά με το γενικότερο κίνδυνο παρερμηνείας και απώλειας εμπιστοσύνης, όπως προκύπτει από τη φαινόμενη άμβλυνση της ιδεολογικής ακεραιότητας ή «καθαρότητας» του φορέα τους (καθώς συχνά ανάλογες απόψεις εκλαμβάνονται ως «τυπικό» πρόσχημα για την εξυπηρέτηση άλλων, αδήλωτων ή απλώς ασυνείδητων, σίγουρα όμως «ιδιοτελών» κινήτρων και σκοπών). Με αυτά δεδομένα, οι εμπλεκόμενοι σε σχετικές καταστάσεις τείνουν κατά κανόνα να οδηγούνται σε επικοινωνιακά αδιέξοδα και ιδεολογικο-πολιτικές ρήξεις, ακόμα και σε περιπτώσεις όπου θα μπορούσαν να (αλληλο-)αναγνωρίζονται ως ομοϊδεάτες.

Θέσεις

Ολοκληρώνοντας αυτή την συν-κριτική προσέγγιση, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι οι ολοκληρωμένες και αναμφισβήτητα βέβαιες απαντήσεις σε τέτοιου είδους διλήμματα δεν περιλαμβάνονται ούτε στις δυνατότητες, ούτε και στην πλήρη δικαιοδοσία της παρούσας ερευνητικής πρότασης. Είναι, ωστόσο, σαφές ότι από τη μεριά μας κυριαρχεί μια πεποίθηση (-επιθυμία;), που ερμηνεύει-αξιολογεί ως θετική και επομένως θεμιτή την προώθηση «παιγνιωδών» στοιχείων στο πεδίο του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού της πόλης, ως δυνητικά κατάλληλου τρόπου αντιμετώπισης των πολλαπλών λειτουργικών, αισθητικών και ιδεολογικών της ζητημάτων (όπως πχ. το σύστημα διαχείρισης των απορριμμάτων, το κόστος και οι συνθήκες της μαζικής μετακίνησης, η «υψηλού» επιπέδου συνεκτική αισθητική ταυτότητα, η ανάδειξη της ιστορικότητας, τα φαινόμενα τοπικής πληθυσμιακής απομόνωσης/ κοινωνικού αποκλεισμού κα.), κυρίως μέσα από την παροχή βασικών κατευθύνσεων για τη συγκρότηση ενός νέου προτύπου ενεργοποίησης και εμπλουτισμού των δημόσιων χώρων με ευχάριστες δραστηριότητες ψυχαγωγικού, εκπαιδευτικού (κατά το δυνατόν *μη-εμπορευματικού*) χαρακτήρα, ικανές να προσελκύουν το ενδιαφέρον ανθρώπων από όλο το φάσμα των τάξεων και των ηλικιών. Προς αυτή την κατεύθυνση, οι σχεδιαστικές στρατηγικές της παιγνιοποίησης και τα ΠΑΠ έρχονται να αξιώσουν μια θέση ανάμεσα στα απαραίτητα εργαλεία μιας σύγχρονης πρακτικής αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού, ικανής να ασκήσει καίριες μεταλλακτικές επιδράσεις σε επίπεδο κοινωνικών δομών, σχέσεων και συμπεριφορών.

Ωστόσο, η παρούσα έρευνα προκρίνει κατ' αρχάς την αναγκαιότητα εμβάθυνσης στη μελέτη - κριτική ανάλυση διαφόρων θεμάτων που συνδέονται με παιγνίδια αυτού του τύπου, προκειμένου να αναδειχθούν οι πολλαπλές διαστάσεις, τα πιθανά πλεονεκτήματα αλλά και οι αδυναμίες, οι παγίδες ή οι κίνδυνοί τους, δηλαδή τυχόν αθέατες πτυχές και απρόβλεπτα παραπροϊόντα που θα μπορούσαν, εντός ορισμένων αξιολογικών πλαισίων, να ερμηνευθούν ως συνέπειες αρνητικές. Λειτουργώντας αποτρεπτικά προς υπερενθουσιώδεις ερμηνείες και απλοϊκές εφαρμογές, εφιστώντας την προσοχή στις «λεπτομέρειες» του σχεδιασμού, η έρευνα προτίθεται, σε επόμενο στάδιο, να υποστηρίξει με τον πλέον τεκμηριωμένο τρόπο, συγκεκριμένες προτάσεις για τη διαμόρφωση ενός «παιγνιακού δικτύου» στο χώρο «αυξημένης πραγματικότητας» της σύγχρονης πόλης.

Οι προτάσεις αυτές θα περιλαμβάνουν τόσο στοιχεία για τη συγκρότηση μιας βασικής παιγνιακής πλοκής – το σενάριο, την αφηγηματική δομή, το «ιδεολογικό» και κανονιστικό πλαίσιο, τις τυπολογίες διαδραστικών σχέσεων – όσο και το σχεδιασμό των επιμέρους χωρικών-αρχιτεκτονικών στοιχείων - εξαρτημάτων που θα απαιτούνται για την επιτέλεσή της. Καθώς όμως το Παίγνιο Αυξημένης Πραγματικότητας δε συνιστά παρά μια πολύ γενική τυπολογική κατηγορία, χωρίς σαφές ειδολογικό περιεχόμενο, η διαδικασία περαιτέρω εμβάθυνσης στο θέμα προϋποθέτει την επιλογή ενός πιο συγκεκριμένου είδους παιγνίου, ως κατάλληλου να παράσχει τη μεθοδολογική βάση και το συνδετικό νήμα για μια αποτελεσματική συνθεώρηση των πέντε βασικών παιγνιοκεντρικών κατηγοριών (όπως περιγράφονται στην πρώτη ενότητα του παρόντος κεφαλαίου), με τρόπο που να εξασφαλίζει τις δυνατότητες αξιοποίησης των βασικών εννοιολογικών και πραγματολογικών στοιχείων της καθεμιάς, σε μια προοπτική συγκρότησης νέων συνθετικών εργαλείων αρχιτεκτονικού και αστικού σχεδιασμού, ικανού να αποκρίνεται ικανοποιητικά σε λειτουργικά, αισθητικά, οικολογικά και ευρύτερα κοινωνικο-πολιτικά αιτήματα, όπως αυτά τίθενται στο πλαίσιο συνθηκών, τόσο της σύγχρονης, όσο και μιας - περισσότερο «αυξημένης»- μελλοντικής πολιτισμικής «πραγματικότητας».

Συγκριτική Παιγνιολογία

Είναι σαφές ότι, στο πλαίσιο καθεμιάς από τις παραπάνω προσεγγίσεις, έχουν γίνει κατά καιρούς πολλές απόπειρες ορισμού της έννοιας του παιγνίου. Καθένας από τους ορισμούς αυτούς εμφανίζεται συνήθως ως το τελικό προϊόν μιας μακράς και επίπονης διαδικασίας αναζήτησης ικανοποιητικών αποκρίσεων σε ερωτήματα που αφορούν την «ουσία» της φύσης του παιγνιώδους, τις αιτίες ή τους σκοπούς της ύπαρξής του, τις ειδοποιούς διαφορές μεταξύ των πολλών τυπολογιών εκδήλωσής του και άλλους περιεχομενικούς διαφορισμούς, χωρίς παρ'όλαυτά να υπάρχει απόλυτη συμφωνία σε μια τελική εκδοχή για το «τι είναι παιγνίδι». Ο Roger Callois θέτει το πρόβλημα ως εξής:

«Καθώς ο κόσμος των παιγνιδιών είναι τόσο ποικίλος και τόσο περίπλοκος, επιτρέπει πολυάριθμους τρόπους προσέγγισης και μελέτης. Η ψυχολογία, η κοινωνιολογία, η μικροϊστορία, η παιδαγωγική και τα μαθηματικά μοιράζονται ένα τομέα, η ενότητα του οποίου καταλήγει να μη γίνεται αισθητή. Έργα όπως το Homo Ludens του Huizinga, το Jeu de l'Enfant του Jean Chateau και το Theory of Games and Economic Behavior των Neumann και Morgenstern, όχι μόνο δεν απευθύνονται στους ίδιους αναγνώστες, αλλά μοιάζει να μην πραγματεύονται καν το ίδιο θέμα. Αναρωτιέται κανείς σε ποιο βαθμό επωφελομάστε από τις ευκολίες και τις ενδεχόμενες ασάφειες του λεξιλογίου, όταν εξακολουθούμε να φανταζόμαστε ότι διαφορετικές και σχεδόν ασύμβατες έρευνες αναφέρονται κατά βάθος στην ίδια ιδιαίτερη δραστηριότητα. Καταλήγει να αμφιβάλλει κανείς σχετικά με το αν κάποια κοινά γνωρίσματα επιτρέπουν τον ορισμό του παιγνιδιού και, επομένως, αν το τελευταίο μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο μιας σφαιρικής εργασίας».

Καταλαβαίνουμε επομένως πως ο ορισμός της έννοιας του παιγνίου παραμένει «κατ' ουσίαν» ανοιχτός. Η γενική αδυναμία επινόησης ενός συμπαγούς τελικού ορισμού και μιας ενιαίας αντίληψης για τις έννοιες του παιγνίου και του παιγνιώδους, οδηγεί μοιραία σε πειραματισμούς με άλλες μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Για παράδειγμα, στην περίπτωση μας, σε συνέχεια της παραπάνω διάκρισης σε πέντε συμβατικές παιγνιοκεντρικές κατηγορίες, το ενδιαφέρον θα όφειλε να εστιαστεί στη συγκριτική παρουσίαση και αποσαφήνιση των μεταξύ τους δυναμικών σχέσεων (αλληλεπιδράσεων, συμπορεύσεων, επικαλύψεων ή αποκλίσεων, αντιθέσεων, ασυμβατοτήτων, αλληλοαποκλεισμών κτλ). Με άλλα λόγια, οι προσεγγίσεις αυτές θα μπορούσαν να θεωρηθούν (μεταφορικά και κυριολεκτικά) ως επιμέρους «παίγνια», οι τυπολογικές διαφορές των οποίων θα αφορούσαν στοιχεία όπως το εννοιολογικό σύστημα, το ιδεολογικό πλαίσιο, το πραγματολογικό περιεχόμενο, τις ερευνητικές μεθόδους, τις ειδικές στοχεύσεις κτλ., δηλαδή στοιχεία τα οποία θα μπορούσε να ειπωθεί πως αφορούν την ιδιαίτερη «παιγνιοτροπία» (gameplay) τους. Όστε, σε επόμενο ερευνητικό στάδιο, σε μια προοπτική κριτικής σύνθεσης των παραπάνω προσεγγίσεων, μπορούμε να καταπιαστούμε με τους όρους σύμφωνα με τους οποίους «παίζεται» το μεταξύ των παιγνίων αυτών «μεταπαίγνιο».

Έπειτα, λοιπόν, από τη σχετική εμβάθυνση σε καθεμιά από τις 5 υπό ανάλυση συμβατικές παιγνιοκεντρικές κατηγορίες, μπορούμε να προχωρήσουμε σε μια σκιαγράφηση των βασικών μεταξύ τους συσχετισμών. Κατ' αρχάς, δε μπορούμε να μην επισημάνουμε την κλασική διάκριση μεταξύ του «παιγνίου» και του «παιγνιώδους», η οποία αναδεικνύεται καλύτερα στην αγγλική γλώσσα ως διάκριση μεταξύ "Game" και "Play" αντίστοιχα. Συνοπτικά, το παίγνιο – Game – θεωρείται πως επιχειρεί να περιγράψει τη δραστηριότητα κατά μια έννοια «εξωτερικά» - περιγραφικά/ αντικειμενικά, εστιάζοντας στη «μηχανική», τη δομή, την κανονιστική τυπολογία της και την προ-ϋπόθεση όλων των δυνατών συμπεριφορών που μπορούν να προκύψουν μέσω αυτής, ενώ το «παιγνιώδες» - Play – συνδέεται με μια προσέγγιση πιο «εσωτερική», εμπειρική/ υποκειμενική, καθώς εστιάζει στις ιδιαίτερες ψυχοσυναισθηματικές, νοητικές ή/και σωματικές παραμέτρους μιας συγκεκριμένης διαδραστικής εμπειρίας. Η διάκριση αυτή αντανακλάται με σαφήνεια στις κατά το μάλλον ασύμβατες σχέσεις μεταξύ της Game Theory (GT) και της Play Theory

(PT), αποτελώντας έναν δείκτη των έντονων μεθοδολογικών ή ακόμα και φιλοσοφικών διαφορών, οι οποίες συχνά επενδύονται με ένα ξεκάθαρο ιδεολογικο-πολιτικό πρόσημο. Για παράδειγμα, η έκδηλη έμφαση που δίνει η θεωρία παιγνίων (τουλάχιστον κατά τα πρώτα εξελικτικά της στάδια) στο πρότυπο των ανταγωνιστικών παιγνίων, έχει συχνά ερμηνευθεί ως δηλωτική της εξάρτησης του κλάδου από το συγκεκριμένο ιστορικό-κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο αυτός γεννήθηκε. Πιο συγκεκριμένα, η όλη προσέγγιση, από τα βασικά αξιώματα- παραδοχές και τις γενικές επιδιώξεις μέχρι τις μεθοδολογικές επιλογές, έχει κατηγορηθεί από ιδεολογικούς αντιφρονούντες ως φορέας και «επιστημονικός πρόμαχος» της ιδεολογίας του οικονομικού φιλελευθερισμού, ο οποίος φέρει συγκεκριμένα κοινωνικά-ταξικά χαρακτηριστικά και αντίστοιχα συμφέροντα, από τα οποία, εμφανώς ή αφανέστερα, δε μπορεί παρά να καθοδηγείται. Η εν λόγω άποψη θεωρεί ως απολύτως ενδεικτικό το γεγονός ότι η προσέγγιση αυτή πρωτοεμφανίστηκε, εφαρμόστηκε και αναπτύχθηκε κύρια στην περιοχή της Μ. Βρετανίας, η οποία διατηρεί σαφώς μια ιστορική πρωτοκαθεδρία όσον αφορά στην εξάπλωση των οικονομικών-κοινωνικών μοντέλων του βιομηχανικού καπιταλισμού.

Πέραν αυτών, οι θιασώτες της Play Theory συχνά επικρίνουν τον τρόπο προσέγγισης της Game Theory ως ένα υπερβολικά μαθηματικοποιημένο, «μηχανιστικό» - «λειτουργιστικό» εγχείρημα, όπου τα παιγνίδια αντιμετωπίζονται ως κλειστά συστήματα επιδεχόμενα αυστηρό έλεγχο, στοχεύοντας σε ένα είδος «έξωθεν» «αντικειμενικής» κατανόησης των συμπεριφορών και των διαδικασιών λήψης αποφάσεων, αδυνατώντας όμως να υπεισέλθει στα πολύπλοκα έως χαοτικά βιο-ψυχικά φαινόμενα που χαρακτηρίζουν τον «εσωτερικό» - υποκειμενικό κόσμο του εκάστοτε παίζοντος. Από μια λίγο διαφορετική σκοπιά, αλλά για περίπου παρόμοιους λόγους, η προσέγγιση του Homo Ludens, ασκεί επίσης κριτική στη GT, δίνοντας έμφαση στο γεγονός ότι αυτή τείνει να αγνοεί τη σημασία των ιστορικο-κοινωνικών εξαρτήσεων και των ευρύτερων πολιτισμικών συμπαραδηλώσεων που συνθέτουν τη συνθήκη ενός παιγνίου. Το στοιχείο αυτό της κοινής εναντίωσης στην προσέγγιση της Θεωρίας Παιγνίων, αποτελεί ένα επιπλέον στοιχείο δηλωτικό της γενικής συμβατότητας μεταξύ PT and HL, στο βαθμό του μπορούν να θεωρηθούν ως πεδία μελέτης που εστιάζουν σε δυο διαφορετικά επίπεδα -«κλίμακες» ενός και του αυτού φαινομένου. Στην ίδια γενική κατεύθυνση μοιάζει να κινείται και η προσέγγιση του Παιγνίου του Κόσμου, η οποία εστιάζει στο επίπεδο του φιλοσοφικού στοχασμού, με έμφαση στις οντολογικές, ηθικές και αισθητικές διαστάσεις του.

Από τη άλλη πλευρά, η «αναλυτική» σκοπιά της Θεωρίας Παιγνίων, θέτει ως βασική επιδίωξη την επίτευξη ενός είδους γνώσης που να μπορεί να θεωρηθεί επιστημονικό, με την «θετική» έννοια του όρου, που αξιώνει ένα χαρακτήρα αντικειμενικότητας, βασισμένο σε αναμφισβήτητα τεκμήρια που συγκροτούνται μέσα από μαθηματικές, λογικές ή πειραματικές αποδείξεις. Ως εκ τούτου, οι θιασώτες αυτής της προσέγγισης, ακολουθώντας τα βασικά κριτήρια της επιστημονικότητας, όπως τα έθεσε ο Καρλ Πόππερ, σύμφωνοι με την ευρύτερη αντίληψή του ότι η φιλοσοφία πρέπει να κατανοηθεί ως μια διαδικασία επίλυσης προβλημάτων, τείνουν να υιοθετούν μια απορριπτική στάση απέναντι στις παραπάνω προσεγγίσεις, αξιολογώντας τις ως υπερβολικά εξαρτημένες από υποκειμενικές θεωρήσεις και ερμηνείες πάνω σε συστήματα και περιβάλλοντα εξαιρετικά υψηλής πολυπλοκότητας και απροσδιοριστίας, ώστε τελικά αδυνατούν να υπερβούν το πρόβλημα της εξαγωγής ενός αβέβαιου και εν πολλοίς αυθαίρετου συμπεράσματος.

Εν είδει συνοπτικού συμπεράσματος, θα μπορούσαμε να πούμε πως οι παραπάνω διαμάχες γύρω από το ζήτημα του παιγνίου, ουσιαστικά αντικατοπτρίζουν μια ευρύτερη διαμάχη που χαρακτήρισε (και εξακολουθεί σε μεγάλο βαθμό να χαρακτηρίζει) τις συζητήσεις πάνω σε ζητήματα φιλοσοφίας και επιστήμης. Πρόκειται για την «κλασική» αντιπαράθεση μεταξύ της λεγόμενης «Αναλυτικής/ Αγγλοσαξονικής» φιλοσοφικής

παράδοσης (του «Λογικού Εμπειρισμού») και της λεγόμενης «Ηπειρωτικής» (του «δομισμού» και του «μετα-δομισμού»). Συγκεκριμένα, είναι μάλλον προφανές ότι η Game Theory, με τη λογικομαθηματική διάθεση μιας «θετικής» επιστήμης και την έμφαση που δίνει σε πιο «αντικειμενικές» διαστάσεις των παιγνιδιών, τείνει στην πλευρά της Αναλυτικής/ Αγγλοσαξονικής παράδοσης, ενώ οι υπόλοιπες (με εξαίρεση ίσως την ευρύτερα διεπιστημονική διάθεση του Σχεδιασμού παιγνίων), τιθέμενες πλησιέστερα στις λεγόμενες «επιστήμες του ανθρώπου», φέροντας έντονη διάθεση επιστημολογικής κριτικής και ευνοώντας περισσότερο «ανοιχτές» και συνθετικές θεωρήσεις, τείνουν μάλλον στην πλευρά της Ηπειρωτικής.

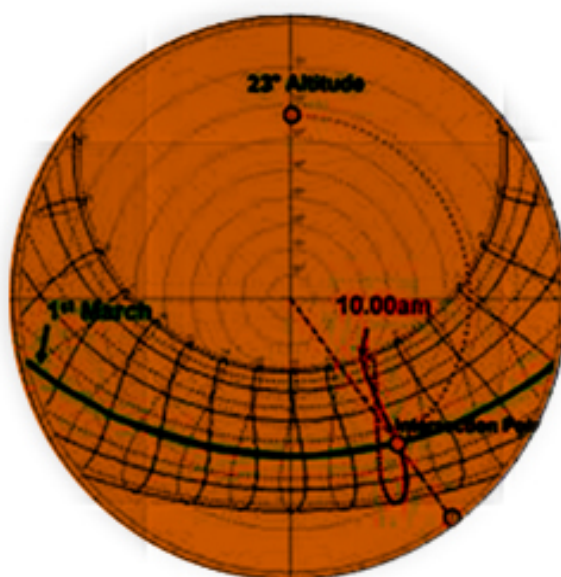
Μια άλλη βασική διαφοροποίηση μεταξύ των 5 κατηγοριών αναδεικνύεται από το γεγονός ότι οι πρώτες τέσσερις μοιάζει να καταπιάνονται με την *ανάλυση υφιστάμενων παιγνιακών τύπων*, ενώ ο Σχεδιασμός Παιγνίων εστιάζει εμφανώς στην *παραγωγή – δημιουργία νέων*. Ωστόσο, γίνεται εύκολα κατανοητό ότι τα όρια μεταξύ αυτών των παιγνιοκεντρικών κατηγοριών δεν θα έπρεπε να θεωρούνται απολύτως δεσμευτικά και αδιαπέραστα, αλλά διάτρητα ή καλύτερα «πορώδη», τέτοια που επιτρέπουν κατά τόπους (οριζόντιες) «διαπιδύσεις», ανάλογα προς τις απόψεις, τους στόχους, τις επιθυμίες και τις επιχειρηματ(ολογ)ικές ικανότητες των εκάστοτε φορέων τους.

Πέρα, λοιπόν, από τις διαφορές, αξίζει να επισμάνουμε ότι ένα βασικό κοινό γνώρισμα μεταξύ όλων των προσεγγίσεων έγκειται στο γεγονός ότι μοιάζουν να απομακρύνονται από την αναζήτηση μιας ερμηνείας για την «ουσία» του παιγνίου και του παιγνιώδους, τείνοντας να εστιάζουν σε συγκεκριμένες μορφές και τύπους παιγνίου, συνθήκη που υπονοεί ότι το ερώτημα του «τι είναι παιγνίδι;» (οφείλει να) μετατρέπεται σε ερωτήματα του τύπου: «*Τι κάνει ένα παιγνίδι;*», «*Πώς λειτουργεί;*», «*Πώς παίζεται;*». Πρόκειται δηλαδή για επιβεβαίωση μιας μετακίνησης από την *Ουσία στη Διαδικασία*, φράση που αποτελεί ένα είδος μότο για την «αντιουσιοκρατική» φιλοσοφική σκοπιά τόσο της «αναλυτικής» παράδοσης (της Θεωρίας Παιγνίων) όσο και της «ηπειρωτικής» (του «Παιγνίου του Κόσμου»).

Τα παραπάνω ερωτήματα, εφαρμοζόμενα στο επίπεδο του σχεδιαστικού «δέοντος» (πώς – σύμφωνα με ποιές αρχές - *οφείλει να σχεδιάζεται ένα παιγνίδι;*) αποτελούν την αφετηρία για τη συνέχιση της εργασίας στη δεύτερη βασική ενότητα, όπου περιγράφεται η σχεδιαστική στρατηγική που καλούμε «Οικοσοφική Παιγνιοποίηση».

Μέρος Β: Οικοσοφική Παιγνιοποίηση

Μια στρατηγική σχεδιασμού Παιγνίων
σε μια προοπτική σύνθεσης των αρχών
της Περιβαλλοντικής, της Κοινωνικής και της Νοητικής Οικολογίας



Εισαγωγή

Ένα από τα βασικά συμπεράσματα που προέκυψαν από την "περιγραφική" ερευνητική-θεωρητική μέθοδο της "Συγκριτικής Παιγνιολογίας" αναδεικνύει την αδυναμία αναφοράς σε μια καθολική Ουσία των εννοιών-συνθηκών του "παιγνίου" ή του "παιγνιώδους" (η οποία να αντιτίθεται σε οτιδήποτε θα μπορούσε να ορίζεται ως μη-παιγνίο/ μη-παιγνιώδες), παρά υπάγει το ζήτημα στη διάκριση μεταξύ διαφορετικών παιγνιακών τροπικοτήτων ή τυπολογιών και των αντίστοιχων συμβολικών ερμηνειών, πολιτισμικών και εν τέλει ηθικο-πολιτικών σημασιών τους.

Ειδικότερα, όταν τίθεται το αίτημα του σχεδιασμού ενός παιγνιδιού, η παραπάνω διάκριση επιβάλλει αναπόφευκτα μια διαδικασία επιλογής ανάμεσα στα διακριθέντα στοιχεία. Με άλλα λόγια, καθώς η πράξη του σχεδιασμού εμπλέκεται αναπόφευκτα σε διαδικασίες απόφασης, με εμφανή ή λανθάνοντα αξιολογικό χαρακτήρα, μοιραία ανακύπτει ένα ερώτημα ηθικής τάξης που αφορά το *υπό ποιούς όρους, με τι στόχους, τι κριτήρια και σύμφωνα με ποιές συνθετικές αρχές* ("θα όφειλε να") συγκροτείται η δομή και το περιεχόμενο ενός παιγνιδιού.

Σε μια προσπάθεια απόκρισης σε τέτοιου είδους ερωτήματα, προσφεύγουμε σε μια έννοια που αξιολογούμε ως την καταλληλότερη να περιγράψει συν-περιληπτικά τις πολλαπλές στοχεύσεις των δικών μας προθέσεων. Αναφερόμαστε στην έννοια της «οικοσοφίας», όπως αναπτύχθηκε κυρίως από τον γάλλο «μετα-μαρξιστή»-«μετα-δομιστή» φιλόσοφο και ψυχαναλυτή (και πολιτικό ακτιβιστή) Felix Guattari, στο βιβλίο του με τίτλο «Οι Τρεις Οικολογίες». Οι εννοιολογικές και σημασιολογικές εξαρτήσεις-προεκτάσεις της έννοιας της οικοσοφίας επιχειρείται να περιγραφούν συνοπτικά στη συνέχεια.

Οικοσοφία

Όπως μπορούμε να πληροφορηθούμε πλέον κι από τη Wikipedia, ο όρος «Οικοσοφία» είναι ένας νεολογισμός που σχηματίζεται από τη σύνθεση των λέξεων «οικολογία» και «φιλοσοφία» και θα μπορούσε να αντιστοιχεί στη φράση «οικολογική φιλοσοφία». Ωστόσο, είναι γεγονός ότι υπάρχει μια σχετική σύγχυση ως προς την ακριβή σημασία του όρου, καθώς έχει χρησιμοποιηθεί για να ορίσει-περιγράψει διαφορετικές και συχνά αντιφατικές (αν και εννοιολογικά συναφείς) ιδέες-προθέσεις, κατ' αρχάς από το νορβηγό Arne Naess, «πατέρα» του κινήματος της «βαθιάς οικολογίας» (Deep Ecology) και σε δεύτερο χρόνο, από τον Guattari. Η «ολιστική» εικόνα της Φύσης που διέπει την άποψη του Naess έρχεται σε αντίθεση με την εναλλακτική κατασκευή της οικοσοφίας που περιγράφεται από τον Guattari.

Πιο συγκεκριμένα, ο Naess ορίζει την οικοσοφία με τον ακόλουθο τρόπο:

«Με τον όρο «οικοσοφία» εννοώ μια φιλοσοφία της οικολογικής αρμονίας ή ισορροπίας. Μια φιλοσοφία ως ένα είδος «σοφίας», με ανοιχτά κανονιστικό χαρακτήρα, που περιέχει νόρμες, κανόνες, αξιώματα, διακηρύξεις αξιακής προτεραιότητας και υποθέσεις σχετικά με την κατάσταση των πραγμάτων στο σύμπαν μας. Σοφία είναι η πολιτική σοφία, η οδηγία-προδιαγραφή, όχι μόνο η επιστημονική περιγραφή και πρόβλεψη»

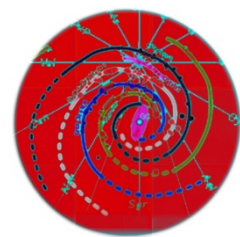
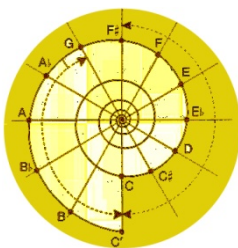
Από διαφορετική προοπτική, ο Guattari υποστηρίζει ότι η οικοσοφία, με την παραπάνω έννοια, δεν ξεφεύγει από παραδοσιακές αντιλήψεις των περιβαλλοντολόγων, οι οποίες επισκιάζουν την πολυπλοκότητα των σχέσεων μεταξύ των ανθρώπων και του φυσικού τους περιβάλλοντος, μέσω της διατήρησης του δυαδικού διαχωρισμού των ανθρώπινων (πολιτισμικών) και των μη-ανθρώπινων (φυσικών) συστημάτων.

Ο ίδιος οραματίζεται μια οικосоφία ως ένα νέο πεδίο μελέτης κατάλληλο για μια ταυτόχρονα μονιστική και πλουραλιστική προσέγγιση. Για τον Guattari, οικολογία είναι η μελέτη των πολύπλοκων φαινομένων, στα οποία πέρα από το περιβάλλον και τα βιολογικά οικοσυστήματα, θα πρέπει να συμπεριλαμβάνονται, ως άρρηκτα συνδεδεμένα μεταξύ τους, οι κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσονται εντός των πολιτισμικών περιβαλλόντων και αφετέρου οι συνθήκες που αναπτύσσονται στο «εσωτερικό» της κάθε ανθρώπινης υποκειμενικότητας:

«Χωρίς αλλαγές στο κοινωνικό και υλικό περιβάλλον, δεν μπορεί να υπάρξει καμία αλλαγή στη νοοτροπίες. Εδώ, είμαστε στην παρουσία ενός κύκλου που με οδηγεί να υποθέσουμε την αναγκαιότητα της επινόησης μιας «οικосоφίας» που θα διασυνδέει την «κλασική» περιβαλλοντική οικολογία με την κοινωνική-πολιτισμική οικολογία και την ψυχική-νοητική οικολογία».

Η τριαδική αυτή εννοιολόγηση της οικολογίας από τον Guattari προέρχεται ρητά από το περίγραμμα των τριών οικολογιών, όπως παρουσιάζεται σε μια συλλογή συγγραμμάτων του φιλοσόφου της κυβερνητικής Gregory Bateson με τίτλο «Βήματα προς μια οικολογία του νου». Ο ίδιος έχει ασχοληθεί εκτενώς, μεταξύ πολλών άλλων, με την έννοια και το ρόλο του παιγνίου στη φύση και τον ανθρώπινο πολιτισμό.

Οφείλουμε να διευκρινήσουμε ότι, παρόλο που, όπως θα έχει ήδη διαφανεί, οι απόψεις του γράφοντος, τουλάχιστον σε επίπεδο κοσμοθεωρίας και φιλοσοφικών παραδοχών, τείνουν μάλλον προς την προοπτική του Guattari, στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας επιλέγουμε συνειδητά να μην τοποθετηθούμε αποκλειστικά υπέρ μιας εκ των δυο αυτών σχετικά αντιτιθέμενων προσεγγίσεων της οικосоφίας, καθώς αναγνωρίζουμε θετικά και αρνητικά στοιχεία και στις δύο. Αντ' αυτού, προτιμούμε να προσβλέπουμε στις θετικότερες, κατά την εκτίμησή μας, επιπτώσεις που μπορεί να έχει η διαρκής κριτική συνθεώρησή τους, καθώς δεν θεωρούμε καταστατικά ανέφικτη (ή άχρηστη) την περίπτωση επινόησης μιας νέας «τρίτης οικосоφίας», ως πιθανό απότοκο ενός είδους «διαλεκτικής σύνθεσής» τους. Ωστόσο, επιλέγουμε να κρατήσουμε κατ' αρχάς αυτή την τριπλή εννοιολόγηση της οικосоφίας από τους Bateson και Guattari, δηλαδή τη συνάρθρωση μεταξύ των τριών οικολογιών – του νου, της κοινωνίας και του περιβάλλοντος – ως καταλληλότερη να καθοδηγήσει τις συνθετικές επιλογές για τη συγκρότηση παιγνιωδών δραστηριοτήτων ικανών να αποκρίνονται στις πολλαπλές μας προθέσεις.



Αποσπάσματα από το βιβλίο "Οι Τρεις Οικολογίες"

Για μια εμβάθυνση στην έννοια της οικοσοφίας, παραθέτουμε μια σειρά αποσπασμάτων από το βιβλίο «Οι Τρεις Οικολογίες» (μετάφραση: Μάντα Σολωμού)

«[...] Οι οικολογικές διαταραχές του περιβάλλοντος δεν είναι παρά η ορατή πλευρά μιας βαθύτερης και πιο σημαντικής καταστροφής, που σχετίζεται με τους τρόπους ύπαρξης και κοινής ζωής πάνω σ' αυτό τον πλανήτη. Η περιβαλλοντική οικολογία θα έπρεπε να εννοηθεί σε αδιάσπαστη ενότητα με την κοινωνική και τη νοητική οικολογία. [...] Μόνο μια ηθικο-πολιτική συνάρθρωση – που ονομάζω “οικοσοφία” – ανάμεσα στα τρία οικολογικά φάσματα, δηλαδή το περιβάλλον, τις κοινωνικές σχέσεις και την ανθρώπινη υποκειμενικότητα, θα μπορούσε ενδεχομένως να φωτίσει ικανοποιητικά αυτά τα ζητήματα.

«[...] Μια τέτοια οικοσοφία ηθικο-πολιτικού χαρακτήρα μπορεί να προωθήσει καινοτόμες πρακτικές και να ανασυνθέσει ατομικές και συλλογικές υποκειμενικότητες μέσα στα τεχνικο-επιστημονικά πλαίσια και τις γεωπολιτικές συντεταγμένες του σύγχρονου κόσμου».

«Δεν θα υπάρξει αληθινή απάντηση στην οικολογική κρίση παρά σε πλανητική κλίμακα και με την προϋπόθεση ότι θα πραγματοποιηθεί μια αυθεντική πολιτική, κοινωνική και πολιτιστική επανάσταση που θα αναπροσανατολίσει τους στόχους της παραγωγής αγαθών, υλικών και μη. Αυτή η επανάσταση δεν θα πρέπει λοιπόν να αφορά μόνο τους συσχετισμούς δυνάμεων που είναι ορατοί σε μεγάλη κλίμακα, αλλά και τα “μοριακά” πεδία ευαισθησίας, νοημοσύνης και επιθυμίας».

«... Όπου κι αν στραφούμε, ξαναβρίσκουμε το ίδιο βασανιστικό παράδοξο: από τη μια μεριά τη διαρκή ανάπτυξη νέων τεχνικο-επιστημονικών μέσων που είναι δυνάμει ικανά να επιλύσουν τα κυρίαρχα οικολογικά προβλήματα και να πετύχουν την επανεξισορρόπηση των κοινωνικά χρήσιμων δραστηριοτήτων πάνω στον πλανήτη, κι από την άλλη την ανικανότητα των οργανωμένων κοινωνικών δυνάμεων και των συγκροτημένων υποκειμενικών μορφωμάτων να οικειοποιηθούν αυτά τα μέσα για να τα καταστήσουν λειτουργικά».

«Οι παραδοσιακές δυαδικές αντιθέσεις που καθοδήγησαν την κοινωνική σκέψη και τις γεωπολιτικές χαρτογραφίες έχουν παρέλθει. Οι αντιπαλότητες παραμένουν αλλά εμπλέκουν πολύ-πολικά συστήματα ασυμβίβαστα με τη στράτευση κάτω από μανιχαϊστικές ιδεολογικές σημαίες. Για παράδειγμα, η αντίθεση ανάμεσα στον Τρίτο Κόσμο και τον ανεπτυγμένο κόσμο ξεσπά παντού. Το βλέπουμε μ' αυτές τις Νέες Βιομηχανικές Δυνάμεις που έχουν πια ασύγκριτα μεγαλύτερη παραγωγικότητα από τα παραδοσιακά βιομηχανικά προπύργια της Δύσης. Αλλά το φαινόμενο αυτό συνοδεύεται από τη δημιουργία ενός εσωτερικού Τρίτου Κόσμο στις ανεπτυγμένες χώρες, που κι αυτή επιτείνεται από τα οξυμμένα προβλήματα της μετανάστευσης και του ρατσισμού».

«Η κοινωνική οικοσοφία θα συνίσταται λοιπόν στην ανάπτυξη συγκεκριμένων πρακτικών που θα τείνουν να τροποποιήσουν και να επανεφεύρουν τους τρόπους ύπαρξης μέσα στο ζεύγος, την οικογένεια, τον αστικό χώρο, την εργασία κτλ. Σίγουρα θα ήταν αδιανόητο να αξιώσουμε την επιστροφή σε προηγούμενα σχήματα, που αντιστοιχούν σε περιόδους όπου η δημογραφική πυκνότητα ήταν ασθενέστερη και η “πυκνότητα” των κοινωνικών σχέσεων ήταν εντονότερη απ' ότι σήμερα. Αλλά χρειάζεται να επανοικοδομήσουμε στην κυριολεξία το σύνολο των τρόπων ύπαρξης σε ομάδες. Κι αυτό όχι μόνο μέσα από “επικοινωνιακές” παρεμβάσεις, αλλά και μέσα από υπαρξιακές μεταλλαγές που αφορούν την ουσία της υποκειμενικότητας. Σε αυτό το πεδίο, δε θα περιοριστούμε σε γενικές συστάσεις αλλά θα δοκιμάσουμε ουσιαστικές πειραματικές πρακτικές τόσο στα μικρο-κοινωνικά επίπεδα όσο και σε μεγαλύτερες θεσμικές κλίμακες».

«Η νοητική οικοσοφία θα οδηγηθεί να επανεφεύρει τη σχέση του υποκειμένου με το σώμα, τη φαντασίωση, τον καιρό που περνά, τα “μυστήρια” της ζωής και του θανάτου. Θα οδηγηθεί να αναζητήσει αντίδοτα στην ομογενοποίηση των μαζικών μέσων και της τηλεματικής, στον κομπορμισμό της μόδας, στις χειραγωγήσεις της κοινής γνώμης από τη διαφήμιση, τις σφυγμομετρήσεις κτλ.».

«Τίποτε σ' αυτά τα πεδία δεν παίζεται στο όνομα της ιστορίας, στο όνομα των ντετερμινισμών της “υποδομής”! Η βάρβαρη “ενδόρρηξη” δεν αποκλείεται καθόλου. Κι αν λείψει μια τέτοια οικοσοφική ανάκαμψη (όποιο όνομα κι αν θελήσουμε να της δώσουμε), αν λείψει μια επανασυνάρθρωση των τριών θεμελιακών φασμάτων της οικολογίας, μπορούμε δυστυχώς να προμαντέψουμε την κλιμάκωση όλων των κινδύνων: εκείνων του ρατσισμού, του θρησκευτικού φανατισμού, των εθνοτικών σχισμάτων που θα ξαναγλιστρήσουν σε αντιδραστικές περιχαράκωσεις...».

«[...] Η κατανόηση ενός ψυχικού γεγονότος είναι αδιαχώριστη από τη **Συναρμογή Απόφραξης** που το μορφοποιεί ως γεγονός και εκφραστική διαδικασία. Ένα είδος σχέσης αβεβαιότητας*⁸³ δημιουργείται ανάμεσα στη σύλληψη του αντικειμένου και στη σύλληψη του υποκειμένου, που επιβάλλει ότι, για τη συνάρθρωσή τους, δε μπορούμε να αποφύγουμε μια **ψευδο-αφηγηματική παράκαμψη** μέσω μύθων αναφοράς, τελετουργιών πάσης φύσεως, περιγραφών με επιστημονικές αξιώσεις, σκοπός των οποίων είναι μια **σκηνοθεσία “ανοικτής διάταξης”**, μια **ανάδυση**, που θα επιτρέψει κατά “δεύτερο” λόγο, μια συλλογιστική ευκρίνεια. [...] Αυτοί οι δυο τρόποι αντίληψης – είτε μέσω της έννοιας είτε μέσω του θυμικού και του αισθητού – είναι εν τέλει απόλυτα συμπληρωματικοί. Μέσ’ από αυτή την ψευδο-αφηγηματική παράκαμψη επιδιώκεται απλώς να εκτυλιχθεί η επανάληψη, ως υπόβαθρο ύπαρξης, μέσα από ρυθμούς και επωδούς μιας ανεξάντλητης ποικιλίας».

«Επιμένοντας στα αισθητικά παραδείγματα, θέλω να τονίσω ότι, ειδικά στο φάσμα των ψυχοθεραπευτικών πρακτικών, τα πάντα θα έπρεπε διαρκώς να επανεφευρίσκονται, να ξαναρχίζουν απ’ το μηδέν, διότι αλλιώς οι διαδικασίες παγώνουν σε μια θανατηφόρα επανάληψη. Προϋπόθεση για κάθε αναζωπύρωση της ανάλυσης είναι η παραδοχή ότι κατά κανόνα, και στο μέτρο που θα βαλθεί κανείς να τις καλλιεργήσει, οι ατομικές και συλλογικές **“υποκειμενικές Συναρμογές”** είναι δυνάμει ικανές να αναπτυχθούν και να πολλαπλασιαστούν πέρα από τις συνήθεις ισορροπίες τους. Οι **αναλυτικές χαρτογραφίες** τους ξεπερνούν λοιπόν από τη φύση τους τα **υπαρξιακά Εδάφη** για τα οποία προορίζονται. Σ’ αυτές τις χαρτογραφίες θα έπρεπε να συμβαίνει ό,τι και στη ζωγραφική ή τη λογοτεχνία, όπου κάθε συγκεκριμένη επίδοση έχει την τάση να εξελίσσεται, να καινοτομεί, να εγκαινιάζει διερευνητικά ανοίγματα, χωρίς οι δημιουργοί να μπορούν να επωφεληθούν από ένα εξασφαλισμένο θεωρητικό υπόβαθρο ή από το κύρος μιας ομάδας, μιας σχολής, ενός ιδρύματος ή μιας ακαδημίας... *Work in progress!*».

«Σήμερα περισσότερο από ποτέ η φύση δε μπορεί να διαχωριστεί από τον πολιτισμό και πρέπει να μάθουμε να σκεφτόμαστε “εγκαρσίως” τις αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στα οικοσυστήματα, τη μηχανόσφαιρα και τις κοινωνικές και ατομικές Σφαίρες αναφοράς».

«Είναι πολύ σημαντικό οι τρεις οικολογίες να απεγκλωβιστούν από ψευδο-επιστημονικά παραδείγματα καθώς ορίζουν τα σημεία αναφοράς της χαρτογραφίας τους, όχι μόνο λόγω της πολυπλοκότητας των εξεταζόμενων οντοτήτων, αλλά ακόμη ουσιαστικότερα επειδή διακυβεύεται εδώ μια διαφορετική λογική απ’ αυτήν που διέπει τη συνήθη επικοινωνία μεταξύ ομιλητών και ακροατών, την ευκρίνεια των συλλογιστικών συνόλων και ταυτόχρονα την ατέρμονη συναρμολόγηση των πεδίων σημασιοδότησης».

«Τα σημερινά οικολογικά κινήματα έχουν βέβαια πολλά προτερήματα, αλλά νομίζω ότι στην πραγματικότητα το συνολικό οικοσοφικό ζήτημα είναι πολύ σημαντικό για να εγκαταλειφθεί σε ορισμένα αρχαϊζόντα και φολκλорικά ρεύματα, που επιλέγουν αποφασιστικά ορισμένες φορές την άρνηση κάθε πολιτικής στράτευσης σε μεγάλη κλίμακα. Οι συνδηλώσεις της οικολογίας θα έπρεπε να πάψουν να σχετίζονται με την εικόνα μιας μικρής μειοψηφίας εραστών της φύσης ή τιτλούχων ειδημόνων. Η οικολογία θέτει σε αμφισβήτηση το σύνολο της υποκειμενικότητας και των σχηματισμών των εξουσιών καπιταλιστικού τύπου, που δεν είναι καθόλου βέβαιο ότι θα εξακολουθήσουν να υπερισχύουν όπως κατά τη διάρκεια της τελευταίας δεκαετίας».

«Η κοινή αρχή των τριών οικολογιών συνίσταται λοιπόν στο ότι τα υπαρξιακά Εδάφη με τα οποία μας φέρνουν αντιμέτωπους δεν προσφέρονται ως ένα καθ’ εαυτό, κλειστό στον εαυτό του, αλλά ως ένα δι’ εαυτό, πρόσκαιρο, αναδεδειγμένο στη μοναδικότητά του, ικανό να διακλαδώνεται σε διαστρωματωμένες και βασανιστικές επαναλήψεις ή σε ένα διαδικασιακό άνοιγμα μέσα από πράξεις που του επιτρέπουν να γίνει “κατοικήσιμο” από ένα ανθρώπινο σχέδιο. [...] Πάντως ας διευκρινιστεί ότι εκείνο που επιδιώκουμε δεν είναι να θεσπιστούν καθολικοί κανόνες ως οδηγοί αυτών των πράξεων, αλλά αντίστροφα να αναδειχθούν οι αντινομίες αρχών ανάμεσα στα οικοσοφικά επίπεδα ή, αλλιώς, ανάμεσα στις τρεις οικολογικές οπτικές, τους τρεις διαχωριστικούς φακούς που μας ενδιαφέρουν εδώ».

«Είτε πρόκειται για μύθο είτε για θεωρία με επιστημονικές αξιώσεις, η καταλληλότητα των μοντέλων που αναφέρονται στη νοητική οικολογία θα έπρεπε να κριθεί σε συνάρτηση με: 1) την ικανότητά τους να περικλείσουν τους συλλογιστικούς κρίκους που βρίσκονται σε νοηματική ρήξη· 2) το βαθμό στον οποίο ενεργοποιούν έννοιες που επιτρέπουν τη θεωρητική και πρακτική αυτοδόμηση (ο φροϋδισμός ανταποκρίνεται κατά το μάλλον ή το ήττον στην πρώτη απαίτηση αλλά όχι και στη δεύτερη· αντίστροφα, η μετα-συστημική προσέγγιση έχει μάλλον την τάση να ανταποκρίνεται στη δεύτερη υποτιμώντας την πρώτη, ενώ στο πολιτικο-κοινωνικό επίπεδο οι “εναλλακτικοί” χώροι παραγνωρίζουν γενικά όλες τις προβληματικές τις σχετικές με τη νοητική οικολογία)».

⁸³ Υπονοείται εδώ η αρχή της αβεβαιότητας ή απροσδιοριστίας που διατύπωσε στο πλαίσιο της κβαντικής φυσικής ο W. Heisenberg.

«Ο κρίσιμος στόχος είναι η σύλληψη των “μη σημαινόντων” σημείων ρήξης – ρήξης ως προς την καταδήλωση, τη συνδήλωση και τη σημασιοδότηση – με αφητηρία τα οποία ορισμένοι σημειωτικοί κρίκοι θα αρχίσουν να δουλεύουν στην υπηρεσία ενός αποτελέσματος υπαρξιακής αυτό-αναφοράς».

«Κανείς δεν απαλλάσσεται από το παιχνίδι της οικολογίας του φανταστικού!».

«Αντί να ενεργοποιούνται ακαταπόνητα διαδικασίες λογοκρισίας και συγκράτησής τους, στο όνομα μεγάλων ηθικών αρχών, δε θα ήταν καλύτερο να προωθηθεί μια αληθινή οικολογία της φαντασίωσης θεμελιωμένη σε μεταβιβάσεις, μεταγραφές, αναδιατάξεις των εκφραστικών υλικών τους (είναι προφανώς θεμιτή η άσκηση μιας κάποιας “καταστολής” όσον αφορά το “πέραςμα στην πράξη”!); Αλλά, κυρίως, είναι αναγκαίο να διευθετηθούν τρόποι έκφρασης πρόσφοροι στις φαντασμαγορίες του αρνητισμού και της καταστροφής, έτσι ώστε να μπορούν αυτές, όπως στη θεραπεία της ψύχωσης, να εκ-δράσουν με τρόπο που να επανασυγκολλά τα παρασυρμένα και ακυβέρνητα υπαρξιακά Εδάφη».

«Τόσο στην ατομική όσο και στη συλλογική ζωή, η επίδραση μιας νοητικής οικολογίας δεν προϋποθέτει την εισαγωγή εννοιών και πρακτικών που προέρχονται από ένα ειδικευμένο ψυχοθεραπευτικό πεδίο. Ανταπόκριση στη λογική της επιθυμητικής αμφιθυμίας παντού όπου αυτή προβάλλει – στην κουλτούρα, την καθημερινή ζωή, την εργασία, τον αθλητισμό κτλ. – επανεκτίμηση της σκοπιμότητας της εργασίας και των ανθρωπίνων δραστηριοτήτων με κριτήρια διαφορετικά από αυτά της ανταποδοτικότητας και του κέρδους: αυτές οι επιταγές της νοητικής οικολογίας καλούν σε κινητοποίηση το σύνολο των τμημάτων της κοινωνίας».

«Σ’ αυτά τα διαφορετικά πεδία οι οικολογικές προβληματικές αλληλοεμπλέκονται. Εάν αφηθεί στον εαυτό της, η άνθηση των κοινωνικών και νοητικών νέο-αρχαϊσμών μπορεί να φέρει το καλύτερο όπως και το χειρότερο! [...] Η αυθόρμητη κοινωνική οικολογία δουλεύει για τη συγκρότηση υπαρξιακών Εδαφών που να αναπληρώνουν κατά το μάλλον ή το ήττον τις παλιές τελετουργικές και θρησκευτικές περιχαρλώσεις του κοινωνικού. Σ’ αυτό το πεδίο, όσο η σκυτάλη δεν περνάει σε πολιτικά συγκροτημένες συλλογικές πράξεις, θα έχουν τελικά το πάνω χέρι αντιδραστικά εθνικιστικά εγχειρήματα, καταπιεστικά προς τις γυναίκες, τα παιδιά, τους περιθωριακούς και εχθρικά προς κάθε καινοτομία. Δεν πρόκειται να προτείνουμε εδώ ένα μοντέλο κοινωνίας “με τα κλειδιά στο χέρι”, αλλά απλά και μόνο την επιστράτευση όλων των οικοσοφικών συνιστωσών με ιδιαίτερο στόχο την εγκαθίδρυση νέων συστημάτων αξιολόγησης».

«Η έννοια του συλλογικού συμφέροντος θα έπρεπε να διευρυνθεί σε εγχειρήματα που βραχυπρόθεσμα δεν “ωφελούν” κανέναν, αλλά μακροπρόθεσμα είναι φορείς διαδικασιακού εμπλουτισμού για το σύνολο της ανθρωπότητας. Κι εδώ διακυβεύεται όλο το μέλλον της βασικής έρευνας και της τέχνης».

«Αυτή η προώθηση υπαρξιακών και επιθυμητικών αξιών δε θα παρουσιαστεί, το υπογραμμίζω, ως συνολική εναλλακτική λύση, διαμορφωμένη απ’ την κορφή ως τα νύχια. Θα προκύψει (ενδεχομένως) από μια γενικευμένη διολίσθηση των σημερινών συστημάτων αξιών και την εμφάνιση νέων πόλων αξιολόγησης».

«Μια οικοσοφία νέου τύπου, που θα είναι ταυτόχρονα πρακτική και θεωρητική, ηθικο-πολιτική και αισθητική, πρέπει λοιπόν, κατά τη γνώμη μου, να αντικαταστήσει τις παλιές μορφές θρησκευτικής, πολιτικής, εταιρικής ή άλλης στράτευσης. Δε θα πρόκειται ούτε για ένα δόγμα αναδίπλωσης στην εσωτερικότητα ούτε για απλή ανανέωση των παλιών μορφών “αγωνιστικότητας”. Θα πρόκειται μάλλον για ένα κίνημα με πολλαπλές όψεις που θα εγκαθιδρύει βαθμίδες και μηχανισμούς αναλυτικούς και συνάμα παραγωγούς υποκειμενικότητας».

«Κι όμως, ακριβώς στη συνάρθρωση: της υποκειμενικότητας εν τη γενέσει της, του κοινωνικού σε κατάσταση μετάλλαξης, του περιβάλλοντος στο σημείο όπου μπορεί να επανεφευρευθεί, θα παιχτεί η διέξοδος από τις μεγάλες κρίσεις της εποχής μας».

«Συμπερασματικά, οι τρεις οικολογίες θα έπρεπε να εννοηθούν μεμιάς ως απορρέουσες από ένα κοινό ηθικο-αισθητικό κλάδο και ως διακριτές μεταξύ τους από την άποψη των πρακτικών που τις χαρακτηρίζουν. Τα φάσματά τους ανάγονται σ’ αυτό που ονομάζω ετερογένεση, δηλαδή τη συνεχή διαδικασία εκ νέου ανάδειξης της μοναδικότητας. Τα άτομα πρέπει να γίνουν ταυτόχρονα αλληλέγγυα και ολοένα πιο διαφορετικά. (Το ίδιο για την ανάδειξη της μοναδικότητας των σχολείων, των δήμων, της πολεοδομίας)».

«Η υποκειμενικότητα, μέσα από εγκάρσια κλειδιά, εγκαθιδρύεται από κοινού στον κόσμο του περιβάλλοντος, των μεγάλων κοινωνικών και θεσμικών Συναρμογών και, συμμετρικά, μέσα στα τοπία και τις φαντασιώσεις που κατοικούν τις πιο ενδόμυχες σφαίρες του ατόμου. Η απόκτηση ενός βαθμού δημιουργικής αυτονομίας σ’ ένα ιδιαίτερο πεδίο καλεί σε άλλες κατακτήσεις σε άλλα πεδία. Έτσι, μια ολόκληρη καταλυτική δράση, χάρη στην οποία η ανθρωπότητα θα ανακτήσει την εμπιστοσύνη στον εαυτό της, πρέπει να διαμορφωθεί, βήμα προς βήμα, και κάποτε με τα πιο μικροσκοπικά μέσα. Όπως αυτό το δοκίμιο που **θα ήθελε να απωθήσει**, έστω και στο ελάχιστο, την περιρρέουσα παθητικότητα και το σκοτεινίασμα της ζωής».

«Μια αυξανόμενη βοή μου λέει ότι τίποτε απ’ όλα αυτά δεν είναι πλέον αυτονόητο!»

Ριζωματικά παιγνιοτοπία

Ο Guattari, παρά την έμφαση που δίνει στις πολύπλοκες διασυνδέσεις μεταξύ των τριών αυτών οικολογικών διαστάσεων, έχει αντιταχθεί σε εγκλήσεις για «ολισμό», καθώς, αντί να δημιουργεί μια ενιαία και ολιστική δομή, προτιμά να τονίζει την *ετερογένεια* και τη *διαφορά*, τη *συνάρθρωση των επιμέρους συναθροίσεων* και των *πολλαπλοτήτων*, προκειμένου να εντοπίζει δομές «ριζωματικές», όπως τις έχει ονομάσει από κοινού με τον Gilles Deleuze. Οι «μεταδομιστές» αυτοί φιλόσοφοι, στο κοινό τους έργο με τίτλο «*Χίλια Επίπεδα*» (τόμος Β' του «*Καπιταλισμός και Σχιζοφρένεια*»), εισάγουν τον όρο «*ρίζωμα*» καθώς και το εξ αυτού παραγόμενο επίθετο «*ριζωματικό*», ως κατάλληλο για να περιγράψουν έναν τύπο θεωρητικής έρευνας που να επιτρέπει *πολλαπλά, μη-ιεραρχημένα σημεία εισόδου και εξόδου*, για την αναπαράσταση και την ερμηνεία των υπό μελέτη δεδομένων. Ειδικότερα, η έννοια του *ριζώματος* αναπτύσσεται ως ένας τρόπος αντιπαραβολής προς την κλασική *δενδροειδή* αντίληψη της γνώσης, η οποία, σύμφωνα με τους συγγραφείς, λειτουργεί γενικά με βάση *δυαρχικές-δυσιστικές-διπολικές* κατηγορίες και προτρέπει σε αντίστοιχα *δυαδικές επιλογές*. Ακόμα, όπως εξηγούν, ένα *δενδροειδές μοντέλο* λειτουργεί με *κατακόρυφες* και *γραμμικές* συνδέσεις, ενώ ένα *ρίζωμα* λειτουργεί με *συνδέσεις επίπεδες, δικτυακές και «δια-ειδείς» (=διαμέσου των ειδών – trans-species)*.

Πολλές από τις ιδέες των δύο αυτών φιλοσόφων έχουν επηρεαστεί από τη βιολογική έννοια της «*αμοιβαιότητας*» (ή του «*αμοιβαίου αλτρουισμού*»), σύμφωνα με την οποία, δύο διαφορετικά είδη μπορούν να *αλληλεπιδρούν, σχηματίζοντας από κοινού μια «πολλαπλότητα», δηλαδή μια ενότητα η οποία είναι πολλαπλή στο εσωτερικό της* (ένα προσφιλές τους σχετικό παράδειγμα αναφέρεται στις σχέσεις που αναπτύσσουν «*η ορχιδέα και η σφήκα*»). Οι επίσης βιολογικές έννοιες της *υβριδοποίησης* ή της *οριζόντιας μεταφοράς γονιδίων* συνιστούν εξίσου καλούς τρόπους απεικόνισης ανάλογων ιδεών.

Ως πρότυπο για την ανάλυση, την κατανόηση και την περιγραφή των φαινομένων του πολιτισμού, το *ρίζωμα* αντιπαρατίθεται στην οργανωτική δομή του συστήματος «*ρίζα-δέντρο*», η οποία παράγει *διαγράμματα αιτιότητας* κατά *γραμμική χρονολογική σειρά*, αναζητά μια «*αρχική πηγή*» – την *κοινή καταγωγή των «πραγμάτων»* – και γενικά προσβλέπει σε ένα τελικό συμπέρασμα, μια *αντιληπτική «κορύφωση»*. Απεναντίας, ένα *ρίζωμα* χαρακτηρίζεται από «*ασταμάτητα εγκατεστημένες συνδέσεις ανάμεσα σε πολυλειτουργικές σημειωτικές αλυσίδες, οργανώσεις εξουσίας και τυχαίες περιστάσεις, σχετικές με τις τέχνες, τις επιστήμες και τους κοινωνικούς αγώνες*». Αντί δηλαδή για μια «*αφηγηματική*» παρουσίαση της ιστορίας και του πολιτισμού (η οποία αποτελεί μια *γραμμική δομή, εμπρόθετα διαμορφωμένη εκ των υστέρων*), το *ρίζωμα* παρουσιάζει την ιστορία και τον πολιτισμό ως ένα «*χάρτη*» ή ως μια *ευρεία (συν-)παράθεση από θέλγητρα («ελκυστές»)* και *επιρροές, χωρίς καμία συγκεκριμένη προέλευση ή η γένεση, γιατί, όπως μας εξηγούν, «ένα ρίζωμα δεν έχει αρχή και τέλος: είναι πάντα στη μέση, ανάμεσα στα πράγματα, ένα ενδιάμεσο, μια μετάβαση, ένα ιντερμέδιο*». Οι κινήσεις στο επίπεδο του *ριζώματος* αντιστέκονται στη *χρονολογική οργάνωση*. Αντί αυτής, η *ριζωματική δομή*, που δε μπορεί να *αναπαρασταθεί* ως ένα *στατικό-παγιωμένο μοντέλο*, τείνει να ευνοεί ένα «*νομαδικό*» σύστημα *διαρκούς ανάπτυξης και διάδοσης*. Για να εξηγήσουν καλύτερα τη δομή του *ριζώματος*, οι Deleuze/ Guattari χρησιμοποιούν μια *αναλογία βασισμένη στην αντίληψη της κίνησης του νερού*:

«Σε αυτό το μοντέλο, ο πολιτισμός εξαπλώνεται όπως η επιφάνεια ενός σώματος νερού· τείνοντας να καταλάβει τους διαθέσιμους χώρους ή στάζοντας προς τα κάτω, προς νέες θέσεις, μέσα από ρωγμές και κενά, διαβρώνοντας ό,τι βρίσκεται στο δρόμο του. Η επιφάνεια αυτή μπορεί να διακοπεί και να μετακινηθεί, αλλά αυτές οι διαταραχές δεν αφήνουν κανένα ίχνος, καθώς το νερό, που είναι φορτισμένο με μια πίεση, έχει τη δυνατότητα να αναζητά πάντα την ισορροπία του και, από κει και πέρα, να αποκαθιστά έναν ομαλό χώρο».

Με αυτά δεδομένα, η πρότασή μας στοχεύει στο σταδιακό μετασχηματισμό των σύγχρονων πόλεων σε «*Ριζωματικά Παιγνιοτοπία*», όπου ο όρος «ριζωματικό» θεωρείται κατάλληλος να περιγράψει μια δυναμική, οικοσυστημική διαδικασιακή δομή, μια «τοπολογία ανοιχτής πηγής», την οποία αναγνωρίζουμε ως ικανότερη να προσδώσει μια παιγνιώδη συνθήκη στο ευρύτερο πολιτισμικό τοπίο με τρόπο που να αποκρίνεται ουσιαστικά στα πολλαπλά αιτήματα ηθικής και αισθητικής τάξης που ανακύπτουν στο πλαίσιο των σύγχρονων κοινωνιών.

Οικοσοφικό (μετα)Παίγνιο

Θεωρώντας πως έχουμε αποσαφηνίσει επαρκώς τις έννοιες του ριζώματος, της οικοσοφίας και της παιγνιοποίησης, μπορούμε πλέον να σκιαγραφήσουμε την πρότασή μας για τη συγκρότηση μιας γενικής (μετα-)σχεδιαστικής στρατηγικής που θα μπορούσε να ονομαστεί *Οικοσοφική Παιγνιοποίηση*. **Η προοπτική της Οικοσοφικής Παιγνιοποίησης, πέρα από αντικείμενο (και ταυτόχρονα μέθοδος) μιας διεπιστημονικής θεωρητικής-φιλοσοφικής διερεύνησης-αναζήτησης, φιλοδοξεί να αποκτήσει μια πρακτική εφαρμοσιμότητα, στοχεύοντας στη διαμόρφωση μιας ριζωματικής δια-παιγνιακής συνθήκης στο δημόσιο (αστικό και μη) χώρο, η οποία να μπορεί να υποστηρίξει ταυτόχρονα και με τρόπο δυναμικό (τόσο με την έννοια της έντονης δραστηριότητας όσο και με την έννοια της δομικής ανοιχτότητας-μεταβλητότητας):**

α) σχεδιαστικά εγχειρήματα βιο-τοπιακής αρχιτεκτονικής (βιοκλιματική δόμηση, ενεργειακή κ' τροφική αυτάρκεια - «αικαλλιέργεια») (παίγνια στρατηγικής – περιβαλλοντική οικολογία)

β) κοινωνικά προτάγματα αλληλέγγυας-συνεργατικής οικονομίας και ευρύτερης ηθικο-πολιτικής αυτοθέσμησης (παίγνια ρόλων – κοινωνική οικολογία).

γ) πολιτιστικά προγράμματα ποιοτικής δι-αισθητηριακής ψυχαγωγίας/διαπαιδαγώγησης και συλλογικής αυτο-μόρφωσης (παίγνια περιπέτειας → νοητική οικολογία)

Το οικοσοφικό παίγνιο θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα «μετα-παίγνιο» (παίγνιο παιγνίων), καθώς αποτελεί ένα είδος σύνθεσης μεταξύ πολλών διαφορετικών παιγνιότυπων, όπως παιχνίδια στρατηγικής, ρόλων και περιπέτειας (αναζήτησης-εξερεύνησης). Τα τελευταία είθισται να βασίζονται στη λειτουργία «κρυπτικών στοιχείων» (γρίφων, παζλ, αινιγμάτων). Τα στοιχεία αυτά εκτιμούμε πως είναι σε θέση να αποτελέσουν κομβικούς παράγοντες πρόκλησης του ενδιαφέροντος, παίζοντας ρόλο συστατικής παραμέτρου για μια σύγχρονη πρακτική ήπιων παρεμβάσεων στο δημόσιο (αστικό και μη) χώρο, εφαρμόσιμη σε όλα τα αντιληπτικά του επίπεδα-κλίμακες, η οποία θα διαμορφώσει εντός του νέους λειτουργικούς «ελκυστές», παρέχοντας πρόσθετα κίνητρα και αφορμές για συμμετοχή σε συλλογικές κοινωνικές δραστηριότητες και πρακτικές επανοικειοποίησής του, αλλά και νέες πηγές έμπνευσης για τον διαρκή (επαν)εμπλουτισμό τους. Για τους λόγους αυτούς, αποτελούν ιδιαίτερο αντικείμενο εστίασης για τη συνέχεια της εργασίας. Πριν, όμως, από αυτό, κρίνουμε σκόπιμη μια σύντομη εμβάθυνση πάνω στο ρόλο του γρίφου για την ιστορία της φιλοσοφίας και ευρύτερα του πολιτισμού.

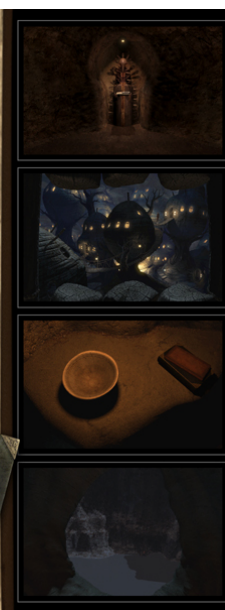
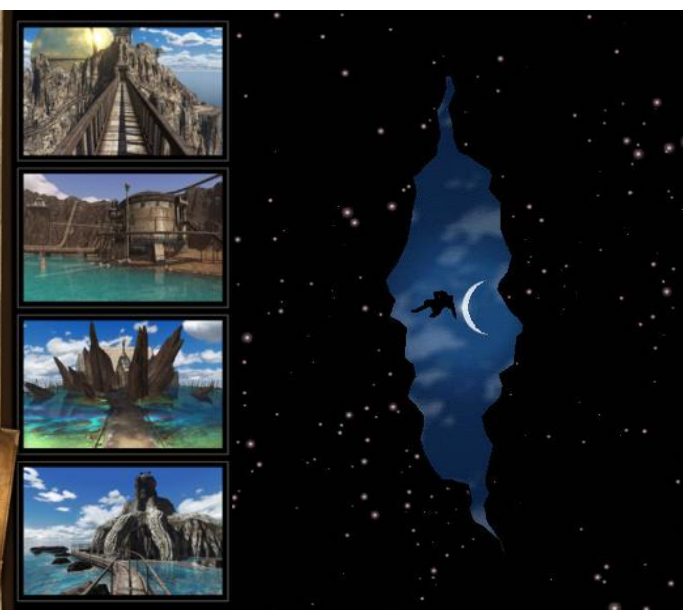
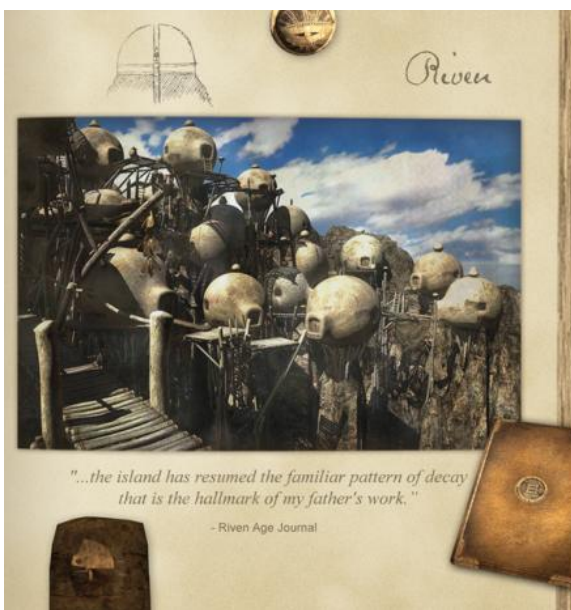
Κρυπτικά Παιγνιοτοπία

Οι διαδικασίες της αποκρυπτογράφησης, στη μεγάλη ποικιλία των εκφάνσεών τους, παραπέμπουν σχεδόν άμεσα σε δραστηριότητες αναζήτησης, εξερεύνησης ή γενικότερα «περιπέτειας». Είναι γεγονός ότι σε πλείστες περιπτώσεις, επιλέγεται η χρήση της έννοιας «περιπέτεια», ως κατάλληλης να περιγράψει (μεταφορικά και κυριολεκτικά) τη «φύση» του ίδιου του φαινομένου της ζωής και των πολλαπλών επιμέρους τροπικοτήτων της. Το «παιγνίδι της ζωής» περιγράφεται συχνά ως μια «περιπετειώδης εξερεύνηση», αποδίδοντας μια ιδιαίτερα ισχυρή αλληγορία της ανθρώπινης κατάστασης.

Η σύνδεση του παιγνιδιού με το κρυπτικό στοιχείο και την περιπέτεια αναδεικνύεται εμφανώς στα λεγόμενα «παιγνίδια περιπέτειας» (ΠΠ). Ο όρος αναφέρεται ουσιαστικά σε κάθε παιχνίδι που επιτελείται ως μια *δραστηριότητα εξερεύνησης/ αναζήτησης* (quest-inquiry games), τέτοια που να δικαιολογεί το χαρακτηρισμό της ως «περιπέτεια». Η δραστηριότητα αυτή είθισται να κινητοποιείται (αν και όχι πάντα) μέσα από μια ενιαία - συνήθως γραμμική- διαδραστική αφηγηματική πλοκή (storyboard). Στη βάση αυτών των γενικών χαρακτηριστικών, ως παιγνίδια περιπέτειας έχει επικρατήσει να εννοούνται κυρίως τα παιγνίδια εκείνα που εστιάζουν ειδικότερα σε διαδικασίες διεκπεραίωσης διαφόρων δοκιμασιών (διανοητικών και σωματικών), οι οποίες επιτελούνται μέσα από τη *σημαινουσα παρουσία* του (διαδραστικού) «κρυπτικού» στοιχείου, κλασικές παιγνιώδεις μορφές εκδήλωσης του οποίου αποτελούν οι γρίφοι, τα αινίγματα, τα παζλ κτλ. («παιγνίδια μυστηρίου»).

Με αυτή την έννοια, τα ΠΠ μια ευρεία κατηγορία παιγνίων, η ηλεκτρονική εκδοχή των οποίων γνώρισε μεγάλη άνθηση κατά τις δεκαετίες του 80' και του 90', αποδίδοντας αρκετά παραδείγματα, πολλά από τα οποία έφτασαν να αναγνωρίζονται ως οι πλησιέστερες στη λογοτεχνία και τον κινηματογράφο μορφές «υψηλής» διαδραστικής (ψηφιακής) τέχνης⁸⁴. Αξίζει να αναφερθούμε στην περίπτωση ορισμένων από αυτά, συγκεκριμένα σε αυτά των οποίων η συνολική πλοκή, στηριγμένη στις διαδικασίες επίλυσης πολύπλοκων συνδυαστικών γρίφων χωροαντίληψης και «συναισθησίας», ουσιαστικά λειτούργησε έτσι ώστε το παιχνίδι να αναγνωρίζεται παράλληλα ως εναλλακτικός τρόπος κατανόησης των ίδιων των (αρχιτεκτονικών) αρχών, βάσει των οποίων έχει σχεδιαστεί το ίδιο το πεδίο διεξαγωγής του! Ένα από καλύτερα παραδείγματα ενός τέτοιου παιγνίου αποτελεί το δεύτερο μέρος της σειράς “Myst”, με τίτλο “RIVEN: The Sequel to Myst” (CYAN, 1997). Για τους σκοπούς της παρούσας πρότασης, τα εξαιρετικά χαρακτηριστικά του εν λόγω παιγνιδιού κρίνεται σκόπιμο να διερευνηθούν και να παρουσιαστούν διεξοδικότερα στη συνέχεια.

⁸⁴ Αξίζει να αναφερθούμε στην περίπτωση ορισμένων από αυτά, συγκεκριμένα σε αυτά των οποίων η συνολική πλοκή, στηριγμένη στις διαδικασίες επίλυσης πολύπλοκων συνδυαστικών γρίφων χωροαντίληψης και «συναισθησίας», ουσιαστικά λειτούργησε έτσι ώστε το παιχνίδι να αναγνωρίζεται παράλληλα ως εναλλακτικός τρόπος κατανόησης των ίδιων των (αρχιτεκτονικών) αρχών, βάσει των οποίων έχει σχεδιαστεί το ίδιο το πεδίο διεξαγωγής του! Ένα από καλύτερα παραδείγματα ενός τέτοιου παιγνίου αποτελεί το δεύτερο μέρος της σειράς “Myst”, με τίτλο “RIVEN: The Sequel to Myst” (CYAN, 1997).



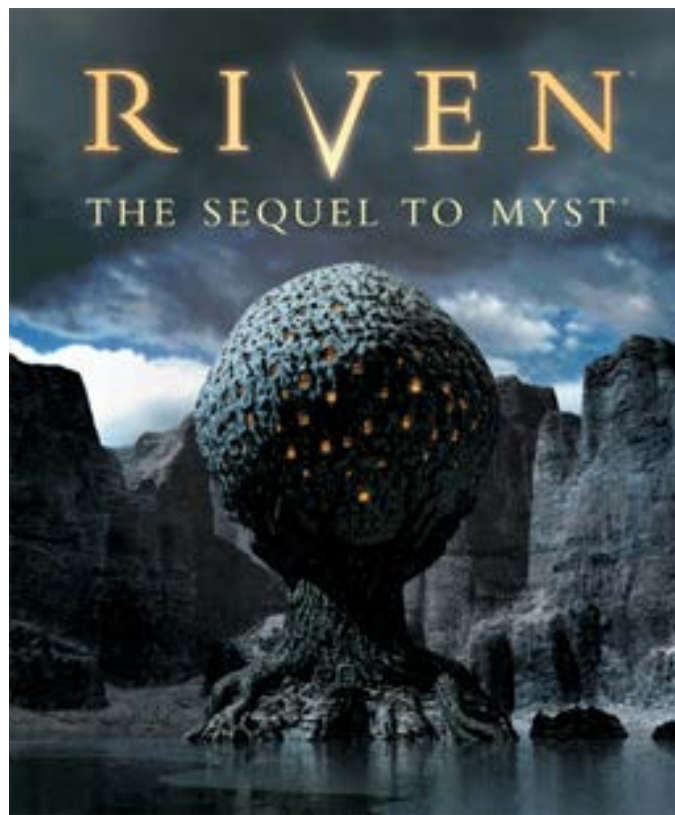
Στην επάνω-αριστερά εικόνα φαίνεται ο χάρτης του νησιωτικού συμπλέγματος, που αποτελεί το πεδίο εκτύλιξης του παιχνιδιού, ενώ στην εικόνα επάνω-δεξιά εμφανίζεται μια τρισδιάστατη υποκλίμακα αναπαράστασή του (μακέτα), ως μέρος του ίδιου αυτού χώρου. Η αφαιρετική αυτή *συνθήκη σχηματοποίησης*, συνιστά την πλέον κομβική παράμετρο της πλοκής του «γρίφου» που στοιχειοθετεί το εν λόγω παίγνιο περιπέτειας. Ο παίκτης καλείται να εξετάσει το σκοπό και τις φυσικές αρχές των αντικειμένων που ανακαλύπτει κατά την περιπλάνησή του στο περιβάλλον, καθώς και το ρόλο τους στο φανταστικό αυτό πολιτισμό, μέσα από πειρατισμούς με τη λειτουργία μηχανικών τεχνουργημάτων και την προσπάθεια *απόκρυπτογράφησης* κωδικών συμβόλων αλλά και ευρύτερων τοπικών μορφών.

Στιγμιότυπα από το Adventure Game "RIVEN: The Sequel to Myst" (CYAN, 1997).

RIVEN: The sequel to Myst

Το ψηφιακό τοπίο ως πεδίο παιγνιώδους εξερεύνησης

Η σημασία της πλοκής
ενός συνδυαστικού γρίφου χωροαντιληπτικής «συναισθησίας»
για το σχεδιασμό του τοπίου.



(CYAN, 1997)

FIVE CDs

PC & MAC CD-ROM

Available NOW

Leandro -
...my worst fears are realized, the
damage is more extensive than I
imagined. I must get everyone off
Riven as soon as possible, before its
total collapse. The problem now is my
father. My dear Cathorino,
what will be her fate...
if he's still the same?



I'm afraid it will take more than I,
Atrus, to outwit Ghen... and his
corruptive ways. I must act while
there's still time. I must find
someone... to send to Riven

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST*



Adventure and intrigue in a vast and complex world.



Unprecedented depth of graphics, animation and sound.



Encounter mysterious creatures and reclusive beings.



The much anticipated sequel to the best ever
selling CD-ROM adventure game - Myst.

Enter a incredibly beautiful world torn apart by timeless
catastrophic events, where secrets lie hidden at every turn.

and nothing is as it seems. You must search and explore

for clues, use your intellect and intuition to uncover clues

which help lead you and inhabitants hold secrets. Only those

with the right to be discovered and a world saved

www.riven.com



www.redorb.com



CYAN
PRODUCTIONS



REDORB
PRODUCTIONS

© Copyright 1997 Red Orb Productions, Inc. and
Cyan, Inc. All rights reserved. Riven and
Myst are trademarks of Red Orb Productions,
Inc. and Cyan, Inc. respectively. Riven is a trademark of
Red Orb Productions, Inc. Myst, Atrus and Ghen
are registered trademarks of Cyan, Inc.

Εικόνα 1: Αφίσα διαφήμισης-προώθησης του παιχνιδιού

Το “Riven” είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι περιπέτειας-εξιστόρησης βασισμένο σε γρίφους (story-telling puzzle-based adventure game). Κυκλοφόρησε το 1997 από την εταιρία Cyan Worlds, ως αφηγηματική συνέχεια του αντίστοιχου παιχνιδιού «Myst» (1993), και έφτασε να αποτελεί το best-seller παιχνίδι του έτους, πουλώνοντας 1,5 εκατομμύριο αντίτυπα μέσα σε ένα χρόνο. Το παιχνίδι εγκωμιάστηκε από επαγγελματίες κριτικούς, στο βαθμό του να διακηρύσσεται ότι πλησιάζει το επίπεδο της «υψηλής» τέχνης⁸⁵. Οι κριτικές αξιολόγησαν ιδιαίτερα θετικά τη δομή και το περιεχόμενο των γρίφων, καθώς και τη συναρπαστική εμπειρία του σκηνικού περιβάλλοντος. Το Riven, πέραν του ότι αποτελεί τον μεγαλύτερο, με όρους εξερευνησιμου χώρου, κόσμο συγκριτικά με κάθε άλλο παιχνίδι της σειράς Myst, θεωρούμε πως υπερτερεί σημαντικά από την άποψη της σχεδιαστικής/ συνθετικής περιπλοκότητας και ποιότητας των γρίφων και του τοπίου. Για τους λόγους αυτούς το αξιολογούμε ως το πλέον ενδιαφέρον και επομένως το καταλληλότερο να αποτελέσει αντικείμενο μιας πιο εστιασμένης ανάλυσης.

Στις σελίδες που ακολουθούν, αρχικά, γίνεται μια συνοπτική αναφορά στη διαδικασία παραγωγής του παιχνιδιού, προκειμένου να τοποθετηθεί εξ’ αρχής εντός του ευρύτερου πλαισίου των οικονομικών και τεχνικών παραμέτρων που επηρέασαν τη δημιουργία του. Στη συνέχεια γίνεται μια περιγραφή των βασικών στοιχείων της «παιγνιοτροπίας» του (gameplay), δηλαδή του τρόπου με τον οποίο αυτό παίζεται, όσον αφορά στις βασικές διαδραστικές δυνατότητες, τους στόχους, τους κανόνες κτλ. Ακολουθεί μια σύνοψη της βασικής πλοκής της ιστορίας που διέπει το παιχνίδι, η οποία, πέρα από την κατανόηση (εκ μέρους του αναγνώστη) του αφηγηματικού πλαισίου στο οποίο τοποθετείται ο παίκτης, θεωρείται απαραίτητη προκειμένου να αναδειχθούν στη συνέχεια οι σχέσεις της με το σχεδιασμό του τοπίου και των γρίφων, αλλά και να επισημανθούν οι ευρύτερες λειτουργικές-συμβολικές προεκτάσεις που μπορεί αυτή να αποκτήσει ως παράδειγμα «ψηφιακής λογοτεχνίας». Το κυρίως τμήμα της εργασίας αφορά μια πιο εστιασμένη μελέτη του τοπιακού σχεδιασμού του παιχνιδιού, σε μια προσπάθεια αναγνώρισης της βασικής φιλοσοφίας και διαδικασίας παραγωγής του. Ειδική έμφαση δίνεται στην ανάλυση του σχεδιασμού των βασικών γρίφων. Η εργασία ολοκληρώνεται με μια καταληκτική ενότητα στην οποία παρατίθενται ποικίλα σχόλια και ερμηνευτικές προσεγγίσεις, αναφορικά με τις προθέσεις και τα αποτελέσματα του σχεδιασμού του παιχνιδιού, τα πλεονεκτήματα ή τις αδυναμίες του, τις πηγές έμπνευσης ή τις συμβολικές αναφορές του.

⁸⁵ Miller, Laura (1997-11-06), "Riven Rapt", Salon (Retrieved 2008/04/07).

Freely explore a vast and complex world.

Encounter reclusive beings and mysterious creatures.

My worst fears have been realized. The damage is more extensive than previously imagined. I must act while there is still time. I must find someone... to send to Riven.

Become immersed in a challenging world of adventure and intrigue.

Experience an unprecedented amount of depth in graphics, animation and sound.

Enter a deceptively beautiful world torn apart by timeless unresolved conflicts... where secrets lay hidden at every turn... and nothing is as it seems. You must search. You must explore. You must summon every spark of intellect and intuition to unearth clues which both land and inhabitants hold sacred. You must let Riven become your world. Only then may the truth be discovered and a world saved.

Choose from an array of pathways, each leading to a unique destination.

Actual screen shots shown

www.riven.com

MobyGames

CYAN PRODUCTIONS

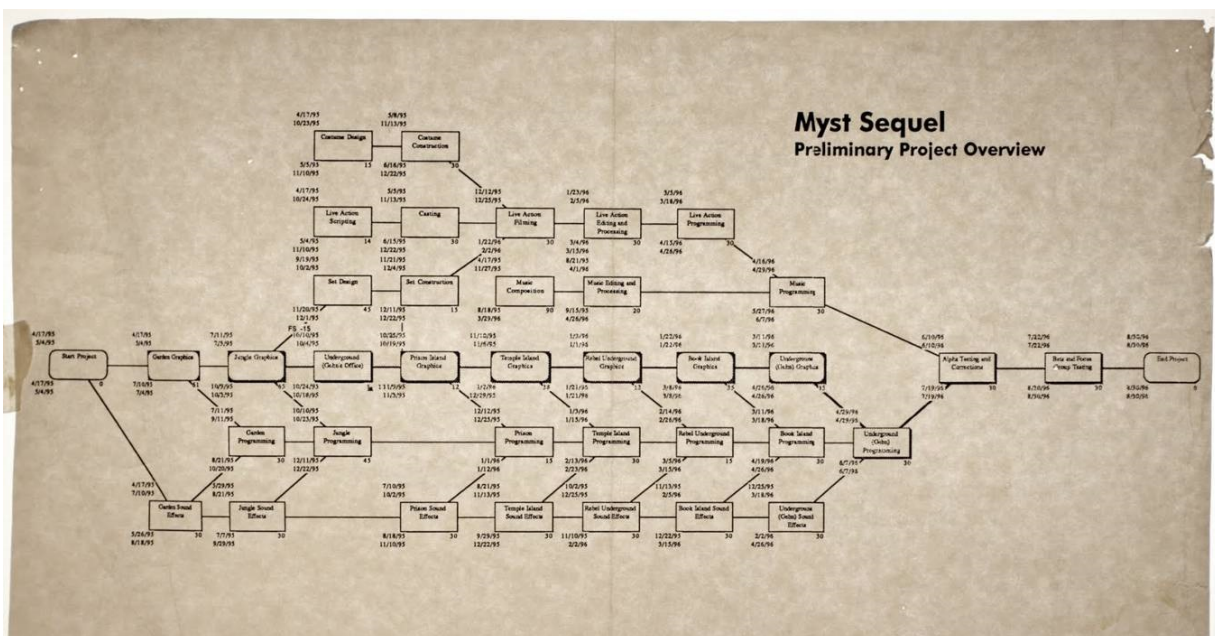
REDORB ENTERTAINMENT

mobygames.com

Εικόνα 2: Αφίσα διαφήμισης-προώθησης του παιχνιδιού

Παραγωγή του παιχνιδιού

Όπως και στο πρώτο παιχνίδι της σειράς (Myst), το σχεδιασμό ανέλαβε η εταιρία Cyan Worlds, με επικεφαλής τους δύο αδελφούς Robyn και Rand Miller. Με τη χρηματοδότηση της παραγωγού εταιρίας Brøderbund, η Cyan ξεκίνησε τις εργασίες για το Riven το 1993, αμέσως μετά την έκδοση του Myst. Καθώς το Myst αποδείχθηκε δημοφιλές σημειώνοντας μεγάλη εμπορική επιτυχία, οι επικεφαλής της εταιρίας ήταν σε θέση να επεκτείνουν την αρχική τους ομάδα των τεσσάρων ατόμων σε ένα πολύ μεγαλύτερο πλήρωμα από σχεδιαστές, καλλιτέχνες, προγραμματιστές και σχεδιαστές ήχου. Η ανάπτυξη του παιχνιδιού διήρκεσε περισσότερο από τέσσερα χρόνια και αποτέλεσε μια πολύ μεγαλύτερη επιχείρηση από ό, τι το πρώτο παιχνίδι, με προϋπολογισμό μεταξύ 5 και 10 εκατομμυρίων δολαρίων, δηλαδή πάνω από δέκα φορές το κόστος ανάπτυξης του Myst. Ωστόσο, κατά τη φάση της ανάπτυξης του Riven, η παραγωγός εταιρία Brøderbund αντιμετωπίζει πτώση των εσόδων, ενώ ταυτόχρονα το κόστος της παραγωγής αυξάνεται. Έπειτα από δύο χρόνια εργασίας, η CYAN δεν είχε ακόμα τίποτα να της παρουσιάσει. Το απόθεμα της Brøderbund μειώθηκε από \$60 ανά μετοχή στα \$22 κατά το 1996, λόγω της καθυστέρησης στην έκδοση του Riven. Το σχέδιο ήταν να μεταφέρει το παιχνίδι εγκαίρως για την εορταστική περίοδο του 1996. Το Riven τελικά δημοσιεύθηκε στις 29 Οκτωβρίου 1997. Αν και οι πωλήσεις αναμένονταν να είναι υψηλότερες από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι της περιόδου, η Brøderbund ξεκίνησε μια εκστρατεία προώθησης που κόστισε περίπου 10 εκατομμύρια δολάρια, ενώ ανέπτυξε συνεργασία με την εταιρία λιανικού εμπορίου Toshiba Αμερικής. Η ζήτηση για το παιχνίδι ήταν υψηλή, ακόμη και μεταξύ των μη-gamers, και ενισχύθηκε μέσα από καλή τοποθέτηση σε μέσα μαζικής ενημέρωσης, από διαδικτυακές συζητήσεις και βέβαια από άμεση «στόμα με στόμα» πληροφόρηση.



Διάγραμμα1 : Επισκόπηση προκαταρκτικού σχεδίου του παιχνιδιού



Εικόνες 3,4: Επεξήγηση του βασικού χαρακτήρα της παιγνιοτροπίας (gameplay). Οι διαφορές στη διαγράμμιση επισημαίνουν τις περιοχές ενεργοποίησης της διαδραστικής δυνατότητας του κέρσορα

Στοιχεία «παιγνιοτροπίας» (gameplay)

Ο χώρος του παιχνιδιού παρουσιάζεται μέσα από μια προοπτική «πρώτου προσώπου» (“first person”). Αυτό σημαίνει ότι δεν παρακολουθούμε στην οθόνη μια προσχεδιασμένη ψηφιακή φιγούρα – avatar – τις κινήσεις της οποίας χειριζόμαστε (προοπτική «τρίτου προσώπου»), αλλά βλέπουμε απ’ ευθείας τον ψηφιακό χώρο, με τρόπο που προσεγγίζει την πραγματική θέση και οπτική εμβέλεια των ματιών μας. Πρόκειται για μια προοπτική που είθισται να επιλέγεται σε παιχνίδια αυτού του είδους, τα οποία προϋποθέτουν τη «βύθιση» του παίκτη στην εξερεύνηση ενός τοπίου πολλαπλών εναλλασσόμενων αισθητικών ποιοτήτων, καθώς θεωρείται πως συμβάλλει στην επίτευξη μιας επιθυμητής ψευδαισθητικής τοποθέτησης του παίκτη «μέσα» στο ψηφιακό περιβάλλον, αυξάνοντας τις πιθανότητες αισθητηριακής-συναισθηματικής του εμπλοκής. Σε αυτό στοχεύει και η προσπάθεια για μια όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστική απόδοση του τοπίου εκτύλιξης του παιχνιδιού, το οποίο αναπαρίσταται κυρίως μέσα από την παράθεση διαδοχικών «προ-αποδοσμένων» (pre-rendered) φωτορεαλιστικών στιγμιότυπων, συνδυασμένων με μικρές περιόδους ψηφιακά κινηματογραφημένης δράσης.

Ως προς την καθαυτό «παιγνιοτροπία» (gameplay) του παιχνιδιού, όπως ο προκάτοχός του, το Riven είναι ένα παιχνίδι «point-and-click»⁸⁶. Αυτό σημαίνει ότι ο παίκτης, για να περιηγηθεί στον κόσμο και να αλληλεπιδράσει με αυτόν, χρησιμοποιεί το απλό κλικ του ποντικιού. Η μορφή του δρομέα του ποντικιού, ποικίλει ανάλογα με τη θέση του στην οθόνη και το αντικείμενο πάνω από το οποίο πλανάται, υποδεικνύοντας κατάλληλα αλλαγές στο είδος της επίδρασης που θα έχει το κλικ, αναλόγως του αν πρόκειται για κατεύθυνση μετακίνησης στο χώρο⁸⁷, για αλλαγή οπτικής γωνίας ή για διάδραση με αντικείμενα που βρίσκονται σε επαρκώς κοντινή απόσταση. Για παράδειγμα, αν ο παίκτης τοποθετεί το χέρι του δρομέα κοντά στην πλευρά της οθόνης, αυτός μπορεί να επιδείξει ένα δάχτυλο-δείκτη, πληροφορώντας μας πως το ενδεχόμενο κλικ θα μεταστρέψει τη θέα μας προς την αντίστοιχη κατεύθυνση. Ο δρομέας αλλάζει επίσης, στο εσωτερικό του πλαισίου για να δείξει ότι οι παίκτες μπορούν να σύρουν ή να πατήσουν μοχλούς-διακόπτες ή ότι ορισμένα στοιχεία μπορεί να συλλεχθούν και να μεταφερθούν. Τα αντικείμενα αυτά μπορούν να εξεταστούν ανά πάσα στιγμή αποκαλύπτοντας ενδείξεις για γρίφους ή παρέχοντας πληροφορίες σχετικά με τη ρύθμιση και την ιστορία του παιχνιδιού.

Είναι σαφές ότι το παιχνίδι εξαρτάται κατά κύριο λόγο από την επίλυση γρίφων. Για να επιλυθούν οι γρίφοι, οι παίκτες θα πρέπει να εξετάσουν το σκοπό και τις φυσικές αρχές των διαφόρων αντικειμένων που συναντούν κατά την περιπλάνησή τους, καθώς και το ρόλο τους στο φανταστικό αυτό πολιτισμό. Μέσα από πειραματισμούς με τη λειτουργία μηχανικών τεχνουργημάτων και την προσπάθεια αποκρυπτογράφησης διαφόρων κωδικών, συμβόλων και τοπιακών σχηματοποιήσεων που ανακαλύπτει κανείς στο περιβάλλον, ο αρχικά κάπως αόριστος στόχος του παιχνιδιού μπορεί τελικά να επιτευχθεί.

⁸⁶ Περιοδικές εκδόσεις όπως το Edge θεώρησαν ότι η φύση του point-and-click gameplay περιορίζει σε μεγάλο βαθμό το παιχνίδι [βλ. Staff, December 1997, "Riven Review", Edge (Future Publishing): p. 96.]

⁸⁷ Όπως το Myst, το Riven διαθέτει και μια προαιρετική μέθοδο πλοήγησης γνωστή ως λειτουργία Zip, η οποία επιτρέπει στους παίκτες να μεταβούν γρήγορα σε τομείς που έχουν ήδη διερευνηθεί.



Εικόνες 5,6,7: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού

Στοιχεία αφηγηματικής πλοκής

Η ιστορία του Riven ξεκινά από εκεί που σταμάτησαν τα γεγονότα του Myst και της συνοδευτικής νουβέλας με τίτλο «*Το βιβλίο του Atrus*». Πολύ συνοπτικά, κύριος πρωταγωνιστής της ιστορίας είναι ο Atrus, ο οποίος γνωρίζει από τον πατέρα του Gehn την αρχαία τέχνη της δημιουργίας "βιβλίων - συνδέσμων" (linking books). Πρόκειται για βιβλία γραμμένα με έναν ειδικό τρόπο ώστε να χρησιμεύουν ως πύλες σε άλλους κόσμους, οι οποίοι είναι γνωστοί ως «Εποχές» (Ages).

Ο Atrus είχε ταξιδέψει παλιότερα για πρώτη φορά στην Εποχή του Riven, όπου γνώρισε, ερωτεύτηκε και παντρεύτηκε την Katran, μια ντόπια κάτοικο, η οποία αργότερα μετονομάζεται σε Catherine. Σε αυτή τη φάση της ιστορίας, ο Atrus επιστρατεύει τη βοήθεια ενός φίλου του, ο οποίος ονοματίζεται ως «Ξένος» (Stranger) και αποτελεί τον πρωταγωνιστικό χαρακτήρα-παίκτη και του πρώτου παιχνιδιού. Ο Atrus χρειάζεται τη βοήθειά του «Ξένου» προκειμένου να ελευθερώσει τη σύζυγό του, η οποία κρατείται όμηρος στον κόσμο του Riven (από τον οποίο και κατάγεται). Απαγωγέας της είναι ο Gehn, ο εξουσιομανής χειραγωγός πατέρα του Atrus, δημιουργός και αυτοανακηρυχθείς κυβερνήτης του Riven και της κοινότητας που τον κατοικεί, η οποία αποτελεί τμήμα του πολιτισμού των λεγόμενων "D'ni".

Τριάντα χρόνια νωρίτερα, ο Atrus και η Catherine, για να αποτρέψουν τον Gehn από το να συνεχίσει την προδοσία του σε βάρος των D'ni και να σταματήσουν τη συστηματική εκ μέρους του καταστροφή των Εποχών, τον είχαν παγιδεύσει στην Εποχή του Riven, απομακρύνοντας όλα τα βιβλία που οδηγούν έξω από αυτήν. Το τελευταίο βιβλίο που πρέπει να απομακρυνθεί αποτελεί τον σύνδεσμο με την Εποχή του Myst και ήταν εκείνο που είχαν χρησιμοποιήσει για να διαφύγουν από το Riven. Θεωρώντας (εσφαλμένα) ότι το βιβλίο θα καταστραφεί, το άφησαν να πέσει στη λεγόμενη «αστροσχισμή» ("star fissure"), η οποία αποτελεί κάτι σαν ένα χωροχρονικό ρήγμα που οδηγεί έξω από τον κόσμο του Riven, σε ένα μυστηριώδες κοσμικό κενό. Ο Ξένος ανακάλυψε σώο το βιβλίο του Myst, δίνοντας το έναυσμα για τα γεγονότα του ομώνυμου πρώτου παιχνιδιού της σειράς. Η Catherine αργότερα παρασύρεται από τους γιους της SIRRUS και Achenar να επιστρέψει στο Riven, οπότε και τέθηκε υπό την ομηρία του Gehn.

Στην εισαγωγή του Riven, ο Atrus εξοπλίζει τον Ξένο με ένα βιβλίο - παγίδα που λειτουργεί ως ατομική φυλακή (one-man prison), αλλά εξωτερικά φαίνεται πανομοιότυπη με ένα βιβλίο-σύνδεσμο και προσωπικό ημερολόγιο του Atrus. Το βιβλίο συνοψίζει την ιστορία των γεγονότων που οδήγησαν στην παρούσα κατάσταση του Ξένου. Ο Atrus δεν μπορεί να μας τα εξηγήσει σε βάθος, καθώς είναι ασχολημένος με την επανασύνταξη του βιβλίου του Riven, σε μια προσπάθεια να επιβραδύνει την επιδείνωση του αντίστοιχου κόσμου-Εποχής. Ο Ξένος πρέπει να εισαχθεί στην Εποχή χωρίς να υπάρχει κανένας τρόπος να αποχωρήσει, καθώς δεν μπορούν να διακινδυνεύσουν την αποστολή ενός πραγματικού βιβλίου-συνδέσμου έως ότου ο Gehn είναι με ασφάλεια φυλακισμένος, λόγω της πιθανότητας αυτός να αδράξει το βιβλίο και να το χρησιμοποιήσει για να ξεφύγει από την απομόνωσή του.

Αναθέτοντας στον Ξένο να συλλάβει τον Gehn στο βιβλίο-παγίδα, να βρει την Catherine και στη συνέχεια να «σηματοδοτήσει» κατάλληλα την εκπλήρωση της αποστολής του, ο Atrus προτάσσει το βιβλίο-σύνδεσμο που μεταφέρει τον Ξένο στο Riven. Αμέσως μετά την ιδιότυπη αυτή τηλεμεταφορά, ο Ξένος-παίκτης βρίσκει εαυτόν κλεισμένο σε ένα είδος κάψουλας, η πύλη της οποίας είναι σφραγισμένη με μεταλλικά κυγκλιδώματα. Αμέσως μετά, του παρουσιάζεται μια αντρική φιγούρα, η οποία του μιλά σε μια άγνωστη γλώσσα, αφήνοντας ελάχιστα περιθώρια αναγνώρισης θετικών ή αρνητικών προδιαθέσεων. Κινησιολογικά ωστόσο, προδίδει μια πρόθεση εξαπάτησής μας, πράγμα το οποίο μοιάζει να επιβεβαιώνεται, όταν μια δεύτερη φιγούρα τον ακινητοποιεί εξ αποστάσεως με ένα δηλητηριώδες βέλος, ενώ στη συνέχεια μας απελευθερώνει. Το περιστατικό αποτελεί μια πρώτη σαφή ένδειξη της συγκρουσιακής κατάστασης στην οποία έχει περιέλθει η μικροκοινωνία του Riven.



Εικόνες 8,9,10: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού

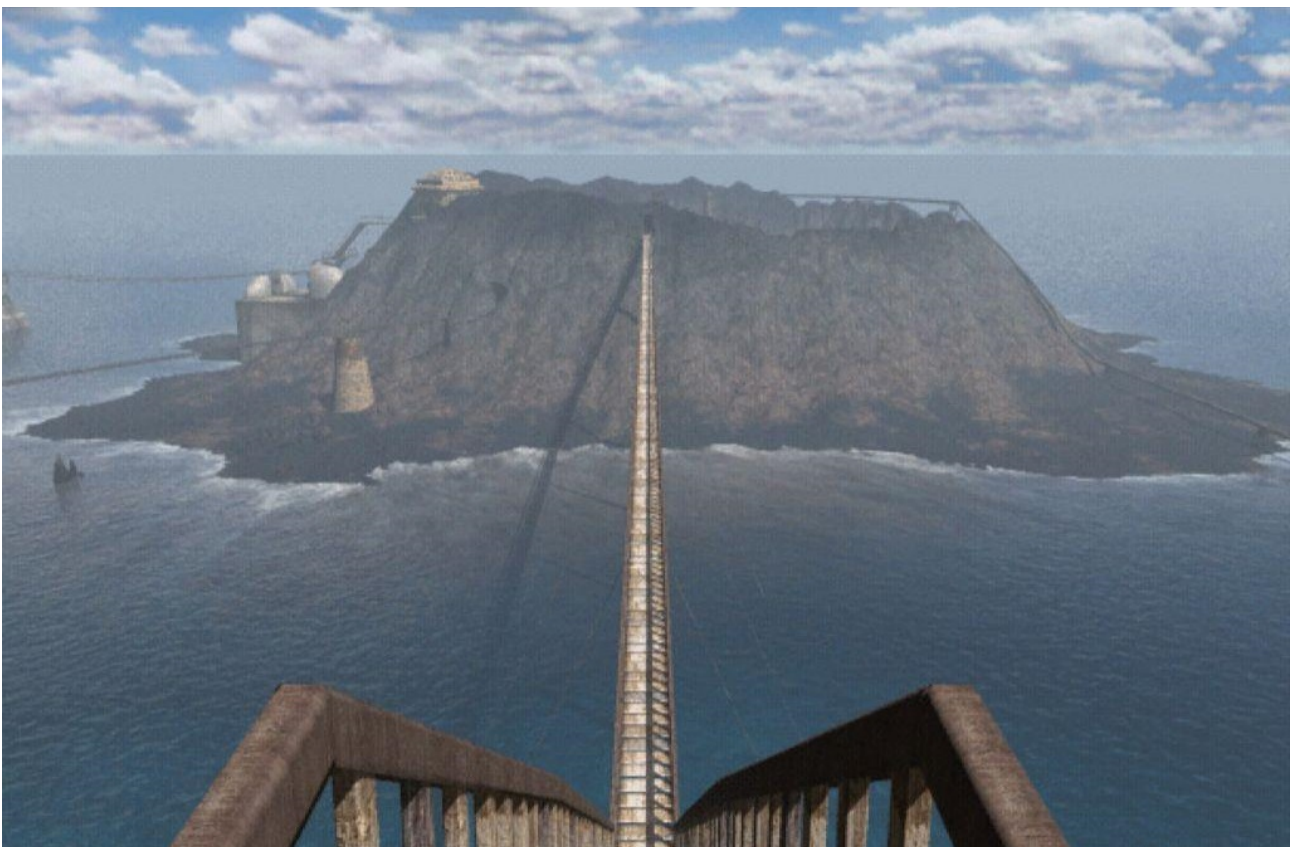
Από τη στιγμή αυτή, ο Ξένος αρχίζει να εξερευνά τον κόσμο του Riven. Στο σημείο αυτό της «εισόδου» μας στο παιχνίδι βρίσκεται η περιοχή «αστροσχισμής», η οποία πρόκειται να αποτελέσει και το σημείο «εξόδου» μας από αυτό. Η ιδιότυπη αυτή «χωροχρονική πύλη» είναι ασφαλισμένη με ειδικό κυκλικό κάλυπτρο, πάνω στο οποίο υπάρχει μια σειρά από 5 πλήκτρα. Πάνω από το κάλυπτρο είναι τοποθετημένη μια συσκευή τηλεσκοπικού φακού, μέσα από την οποία μπορεί κανείς να ατενίσει το σύμπαν. Το «άνοιγμα» της αστροσχισμής, που αποτελεί το μοναδικό τρόπο σηματοδότησης στον Atrus, θα επιτευχθεί, έπειτα από την εισαγωγή ενός συγκεκριμένου αριθμητικού κωδικού που απασφαλίζει το κάλυπτρο. Ο απώτερος σκοπός του παιχνιδιού λοιπόν, έγκειται στην ανακάλυψη του κωδικού αυτού εκ μέρους του παίκτη.

Διαβάζοντας το βιβλίο του Atrus και άλλα κείμενα που στην πορεία ανακαλύπτει, ο παίκτης σταδιακά μαθαίνει ότι το Riven είναι η Πέμπτη Εποχή που δημιουργήθηκε από τον Gehn. Εκείνος θεώρησε ότι ήταν ίσως η καλύτερη Εποχή που κατάφερε να δημιουργήσει, όσον αφορά το μέγεθος, την τεχνολογία και την εξελικτική σταθερότητα. Ωστόσο, όπως όλες του οι Εποχές, είχε διάφορες αδυναμίες στην συγγραφή του και πλέον βρισκόταν σε μια κατάσταση σταδιακής παρακμής. Ο Atrus έχει ήδη γράψει ορισμένες βελτιώσεις για το Riven, ωστόσο δε μπορούσε παρά μόνο να επιβραδύνει την επικείμενη φθορά.

Κατά τη διάρκεια αυτού του μέρους της ιστορίας, το αρχικά ενιαίο νησί είναι διασπασμένο σε πέντε μικρότερα νησιά. Ο Gehn έχει καταλάβει τα τέσσερα από αυτά για τον ίδιο και το προσωπικό του. Οι ελάχιστοι εναπομείναντες ντόπιοι κάτοικοι έχουν περιοριστεί σε ένα νησί. Ο Gehn χρησιμοποιεί ένα από τα νησιά για να αναβιώσει την τέχνη της συγγραφής των βιβλίων-συνδέσμων. Σε ένα άλλο νησί έχτισε ένα ναό που παρέχει ενέργεια σε όλη την Εποχή. Σε ένα τρίτο έφτιαξε έναν υπο κλίμακα τοπογραφικό χάρτη της Εποχής, ενώ το μικρότερο χρησιμοποιείται ως φυλακή. Πάνω από το νησί αυτό κάποτε δέσποζε ένα γιγάντιο δέντρο, το οποίο ο Gehn έκοψε όσο παρέμενε παγιδευμένος από τον Atrus και στη συνέχεια έχτισε μια φυλακή πάνω από το εναπομείναν τμήμα της βάσης του. Αυτός είναι ο τόπος εγκλεισμού της Catherine.

Στην πορεία μαθαίνουμε ότι οι κάτοικοι του είναι πλέον διασπασμένοι σε δύο παρατάξεις: σε εκείνους που ακολούθησαν τον Gehn και εκείνους που επαναστάτησαν εναντίον του υπό την καθοδήγηση της Catherine. Πριν ο Ξένος ανακαλύψει τη φυλακή της Catherine και αφού περιπλανηθεί στον υπόλοιπο κόσμο του Riven, ταξιδεύει στο «Tag», την Εποχή του Ημίσεως (Age of the Moiety), όπου κατοικοεδρεύει η επαναστατική ομάδα των κατοίκων του Riven (Rivenese) υπό την ηγεσία της Catherine, η οποία επιδιώκει την αποδέσμευση από τον τυραννικό κανόνα του Gehn. Επίσης ο Ξένος επισκέπτεται την «233η Εποχή», προσωπικό καταφύγιο του Gehn, όπου και τον συναντά. Καθώς συζητούν, ο Gehn προσπαθεί να πείσει τον Ξένο ότι οι προθέσεις του για την ανοικοδόμηση των «D' ni» ήταν έντιμες, ενώ ζητά εξιλέωση για τις υπερβολές του παρελθόντος.

Όπως ήδη ειπώθηκε, ο μόνος τρόπος για να σηματοδοτήσει σαφώς ο Ξένος στον Atrus είναι με την επαναλειτουργία της «αστροσχισμής», η οποία όμως θα έχει ως κόστος τη μαζική διατάραξη της σταθερότητας της Εποχής. Όταν τελικά αυτή ανοίγει, ο Atrus συνδέεται αμέσως με την Εποχή του Riven για να ερευνήσει, συναντώντας τον Ξένο στο χείλος της σχισμής. Ανάλογα με τις ενέργειες-επιλογές του παίκτη σε συγκεκριμένα σημεία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η κατάληξη ποικίλλει. Η χειρότερη κατάληξη δεν περιλαμβάνει ούτε την αιχμαλωσία του Gehn ούτε την απελευθέρωση της Catherine, ενώ επιτρέπει στον Gehn να σκοτώσει τον Atrus (και στη συνέχεια τον Ξένο), διαφεύγοντας από τη φυλάκισή του. Άλλες καταλήξεις περιλαμβάνουν την αιχμαλωσία του Gehn χωρίς την απελευθέρωση της Catherine, την παγίδευση του Ξένου στο βιβλίο-φυλακή ή το θάνατό του. Στο ευτυχές τέλος, ο Ξένος παγιδεύει τον Gehn στο βιβλίο-φυλακή και απελευθερώνει την Catherine. Το ζευγάρι, αφού ευχαριστήσει τον Ξένο, επανασυνδέεται με την εποχή του Myst. Στο τέλος, ο Ξένος πέφτει μέσα στην «αστροσχισμή», προκειμένου να βρεθεί, μετά από μια παράξενη πορεία στο κενό, πίσω στον κόσμο του.



Εικόνες 11 - 15: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (απόψεις του νησιωτικού τοπίου)

Σχεδιασμός του τοπίου

Πριν από το ξεκίνημα, οι αδελφοί Robyn και Rand Miller δήλωσαν ότι ήθελαν μια ομαλή αφηγηματική ροή για τη μετάβαση από το πρώτο παιχνίδι στο δεύτερο. Ωστόσο, ο σχεδιασμός του Riven προήλθε από την παράλληλη επιθυμία να δημιουργηθεί μια πιο δυναμική ατμόσφαιρα, διαφορετική από αυτή του Myst, όπου κυριαρχούσαν σαφώς οι επιδράσεις της αισθητικής τεχνοτροπίας του ρομαντισμού. Για το σκοπό αυτό, ο σκηνοθέτης Robyn Miller και ο αδελφός του, ο παραγωγός Rand Miller, προσλαμβάνουν ως συν-σκηνοθέτη τον Richard Vander Wende, ο οποίος είχε εργαστεί στο παρελθόν για την ILM και για την Disney, ως σχεδιαστής για την ταινία κινουμένων σχεδίων Aladdin. Ως τρίτο βασικό μέλος της δημιουργικής ομάδας του Riven, ο Vander Wende κατέληξε συμβάλλοντας σε αυτό που ο Robyn Miller περιέγραψε ως ένα πιο «αιχμηρό» και συνολικό όραμα, που έκανε το παιχνίδι δραματικά διαφορετικό από τον προκάτοχό του.

Σύμφωνα με πληροφορίες που προέρχονται από τους ίδιους τους σχεδιαστές, το πρώτο στάδιο της ανάπτυξης του παιχνιδιού αφορούσε τη δημιουργία των γρίφων. Ωστόσο, σε αντιδιαστολή με κλασικές σχεδιαστικές λογικές που χαρακτήριζαν αντίστοιχα παιχνίδια μέχρι εκείνη την εποχή – συμπεριλαμβανομένου και του προκάτοχου του Riven - όπου οι γρίφοι αποτελούσαν συνήθως σημειακά στοιχεία σχετικά ανεξάρτητα από το τοπίο, απλώς «εριμμένα» (ατάκτως ή ευτάκτως) με στόχο τη σταδιακή-γραμμική προσέγγιση και επίλυσή τους από τον παίκτη, η βασική αφηγηματική πρόθεση-επίδιωξη αφορούσε την όσο το δυνατόν ομαλότερη-συνεχή ενσωμάτωση-ένταξη των γρίφων στο τοπίο εκτύλιξης του παιχνιδιού. Κατά συνέπεια, το Riven αποτελεί ένα πρωτοφανές παράδειγμα παιχνιδιού εξερεύνησης, όπου *το ίδιο το τοπίο αποτελεί βασικό στοιχείο της δομής των προς εκπλήρωση διανοητικών δοκιμασιών* (γρίφων). Πρόκειται για ένα παράδειγμα που θεωρείται αξεπέραστο ακόμα και σήμερα, αποτελώντας σταθερή αναφορά και μέτρο σύγκρισης για ανάλογες προσπάθειες.

Όπως και στο Myst, το χωρικό πεδίο στο οποίο λαμβάνει χώρα το παιχνίδι χαρακτηρίζεται από την ειδική γεωγραφική συνθήκη του νησιού. Ωστόσο, ενώ στο Myst οι παίκτες καλούνται να ταξιδέψουν, μέσα από μια πλειάδα «μαγικών» βιβλίων-συνδέσμων, σε πολλούς διαφορετικούς κόσμους-Εποχές για να λύσουν γρίφους, πριν επιστρέψουν σε μια κομβική Εποχή, το Riven λαμβάνει χώρα σχεδόν εξ' ολοκλήρου σε έναν κόσμο-Εποχή, ο οποίος αποτελείται από ένα σύμπλεγμα πέντε νησιών. Η χωρική αυτή συνθήκη φαίνεται πως συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας πιο συνεχούς-συνεκτικής τοπιακής ροής, χωρίς ωστόσο αυτή να χάνει σε αισθητική ποικιλομορφία. Το όλο σκηνικό χαρακτηρίζεται από μια εξαιρετικά μεγάλη ποικιλία αισθητικών ποιοτήτων, οι οποίες αναδεικνύονται περαιτέρω μέσα από σχέσεις αντιστικτικής αντίθεσης: από εκτυφλωτικά φωτεινές περιοχές με γυμνές-αδρές γήινες επιφάνειες, εκθαμβωτικές θεάσεις και οπτικές φυγές μεγάλης εμβέλειας, περνάμε σε προστατευμένες κοιλότητες με έντονη παρουσία του υδάτινου στοιχείου και της χαρακτηριστικής του φωτοανακλαστικότητας, για να βρεθούμε ύστερα σε ημιφωτισμένα περιβάλλοντα οργιώδους βλάστησης κι από κει σε σκοτεινούς υπόγειους διαδρόμους και υποβλητικές σπηλαιώδεις αίθουσες.

Όπως γίνεται γρήγορα κατανοητό από τις πρώτες εικόνες, οι αρχές σχεδιασμού του τοπίου στο Riven απομακρύνονται από τα αισθητικά πρότυπα της κανονικοποιημένης σχηματοποίησης, που αξιώνουν μια συνθήκη απόλυτου ελέγχου του χώρου, προσεγγίζοντας εμφανώς έναν πιο «φυσικότροπο» χαρακτήρα, καθώς επιχειρεί να αποδώσει σύνθετες ακανόνιστες μορφές, όπως θα μπορούσαν να έχουν προκύψει μέσα από τις πολύπλοκες - χαοτικές γεωλογικές και άλλες φυσικές διεργασίες⁸⁸.

⁸⁸ Θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι ο τοπιακός σχεδιασμός του παιχνιδιού υπερβαίνει τα «απλώς» φυσικότροπα σχεδιαστικά πρότυπα (όπως αυτά αναπτύχθηκαν από την αγγλική κηποτεχνία του 19^{ου} αι.), πλησιάζοντας αυτά της ανατολικής και πιο συγκεκριμένα της κινεζικής κηποτεχνίας, τουλάχιστον όπως αυτά περιγράφονται στο περίφημο έργο του William Chambers με τίτλο *“a Dissertation on Oriental Gardening”*.



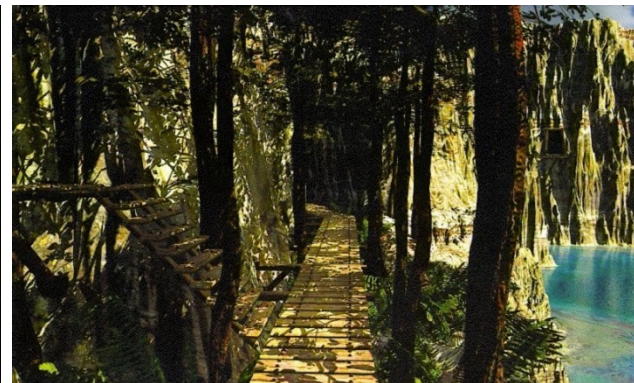
Εικόνες 16 - 23: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (απόψεις από το νησί της ζούγκλας)

Όπως μας πληροφορεί ο Jeremy Engelman, βασικό στέλεχος της ομάδας καλλιτεχνών τρισδιάστασης σχεδίασης (3d artists):

«Οι καλλιτέχνες έπρεπε να σκέφτονται με βάση το πώς θα έδειχνε το τοπίο, πώς θα λειτουργούσαν οι μηχανές, πώς θα έπρεπε να τοποθετηθούν τα αντικείμενα, αν ήταν πραγματικά φυσικά, και αναλόγως να δημιουργούν τις σχεδιαστικές λεπτομέρειες».

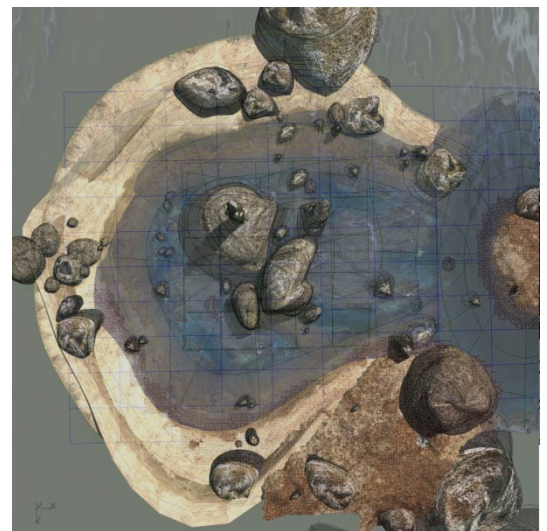
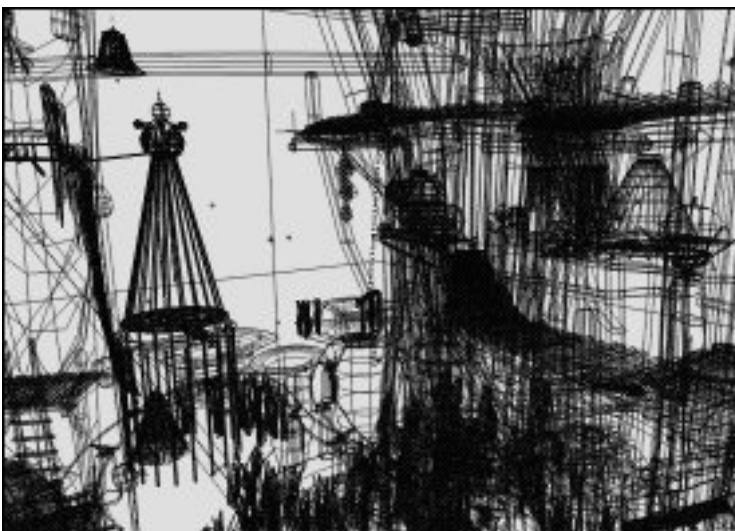
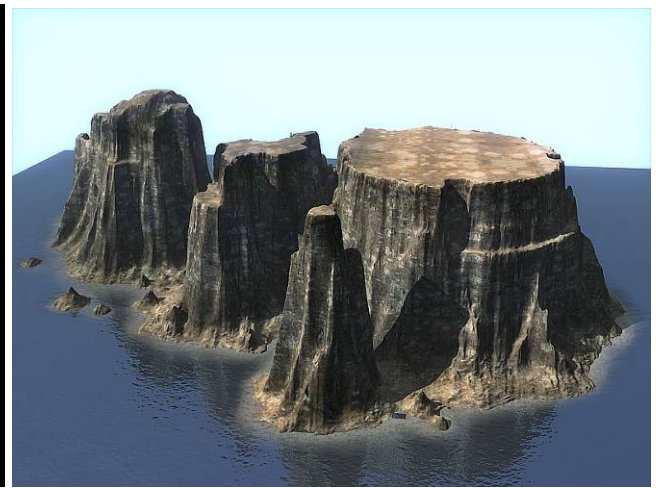
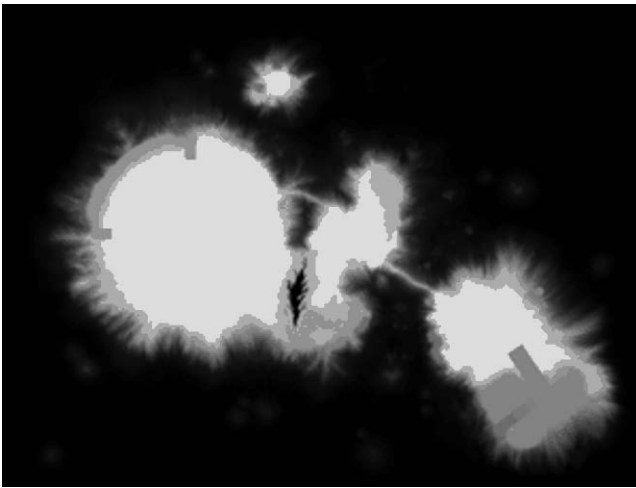


«Το τοπίο της ζούγκλας, που αποτέλεσε μια από τις περιοχές-κλειδιά της προσωπικής μου επεξεργασίας, απαρτίζεται από χιλιάδες αντικείμενα, από μεγάλα οφιοειδή μονοπάτια και δέντρα, μέχρι στοιχεία χαμηλής, θαμνώδους βλάστησης, βότσαλα και σχοινιά από διάφορες κατασκευές».



«Ο κολπίσκος ήταν επίσης μια από τις περιοχές-κλειδιά που είχα αναλάβει. Κάτι που θεωρώ αξιοσημείωτο σε αυτές τις εικόνες είναι οι περίπλοκες μεταβάσεις μεταξύ των φυσικών επιφανειών: το πώς δηλαδή ο βράχος συναντά την άμμο, η οποία μετατρέπεται σε υγρή άμμο διαμορφώνοντας έπειτα τον αβαθή βυθό του κολπίσκου, προτού τα νερά του μεταθούν στο βαθύ μπλε του ανοιχτού ωκεανού».





Εικόνες 24 - 28: τεχνικά χαρακτηριστικά του σχεδιασμού – κατασκευής του παιχνιδιού

Τεχνικά στοιχεία

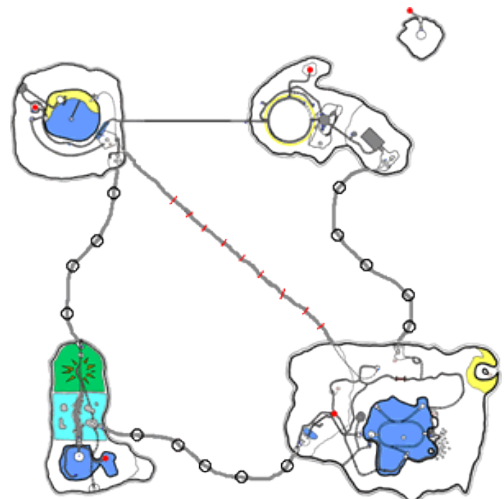
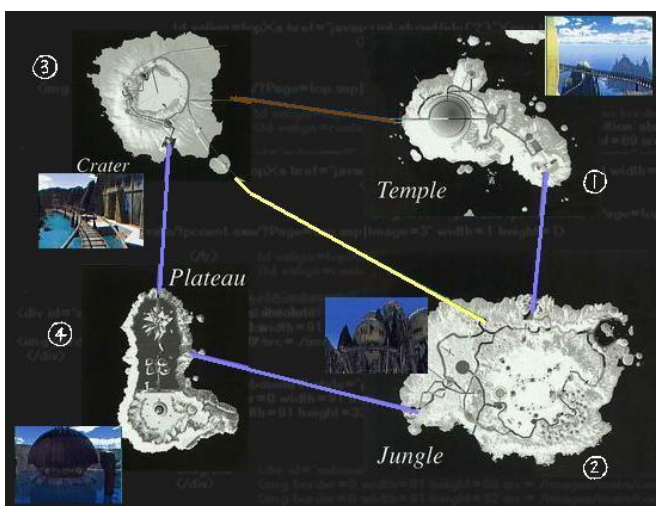
Η τοπογραφία των νησιών δημιουργήθηκε αρχικά μέσα από ασπρόμαυρες εικόνες (τονική διαβάθμιση του γκρι), όπου το ποσοστό φωτεινότητας αντιστοιχεί στο επίπεδο ανύψωσης. Στο Softimage, αυτοί οι χάρτες μετατράπηκαν στα μοντέλα εδάφους που βλέπουμε στο παιχνίδι.

Ιδιαίτερα λεπταίσθητη είναι η επεξεργασία των τελικών υφών και του φωτισμού. Φωτογραφίες από πραγματικές υφές, σε συνδυασμό με ειδικά οπτικά εφέ χρησιμοποιήθηκαν τόσο για την προσομοίωση της συνολικής γεωγραφίας, όσο και για λεπτομέρειες σε κλίμακα βίδας. Πολλές από τις υφές (textures) που συναντάμε στο τοπίο του παιχνιδιού, έχουν συσσωρευτεί κατά τη διάρκεια ενός ταξιδιού των τριών ημερών στη Σάντα Φε, στο Νέο Μεξικό. Οι καλλιτέχνες πήραν εκατοντάδες φωτογραφίες από ξύλο, πλίνθους, άμμο, στόκο και άλλα υλικά, τα οποία υποβλήθηκαν σε ψηφιακή επεξεργασία στο Photoshop, πριν αντιστοιχηθούν στις τρισδιάστατες γεωμετρίες.

Επιπλέον, το Riven ήταν το πρώτο παιχνίδι στο οποίο οι σχεδιαστές σκηνοθέτησαν ζωντανούς ηθοποιούς και ο Vander Wende ήταν ανήσυχος σχετικά με το αποτέλεσμα. Ο Rand Miller έπρεπε να επαναλάβει το ρόλο του Atrus από το Myst, ακόμα κι αν απεχθανόταν να ενεργεί ως ηθοποιός. Όλοι οι ηθοποιοί κινηματογραφήθηκαν με μια μπλε οθόνη ως φόντο, το οποίο επρόκειτο να αφαιρεθεί κατά την «μετα-παραγωγή» (post-production) από το πρόγραμμα chroma-key, έτσι ώστε οι ηθοποιοί να διεισδύσουν στο ψηφιακό εικονικό περιβάλλον. Τα φώτα του στούντιο έπρεπε να τοποθετηθούν σχολαστικά στη σκηνή, προκειμένου να ταιριάζουν με τα ισοδύναμα ψηφιακά φωτορεαλιστικά εργαλεία που είχαν στη διάθεσή τους. Ορισμένες κινηματογραφικές ακολουθίες είναι τόσο άψογα μονταρισμένες μαζί με την ψηφιακή διαμόρφωση, ώστε να καθιστούν εφικτές τις διαφοροποιήσεις της πλοκής που προκύπτουν λόγω της μη απόλυτης γραμμικότητας του παιχνιδιού.

Συνολικά το Riven διαθέτει περίπου πέντε χιλιάδες ψηφιακές εικόνες και πάνω από τρεις ώρες βίντεο. Η φωτορεαλιστική απόδοση (rendering) εκτελέστηκε στο πρόγραμμα Mental Ray, χρησιμοποιώντας πολλούς custom-made shaders για να παράγουν το ζωντανό φωτισμό, τα υδάτινα στοιχεία και άλλα τοπιακά χαρακτηριστικά. Οπτικά εφέ τύπου Runtime animation δημιουργήθηκαν (από τον Mark DeForest) προκειμένου να προστεθούν ιπτάμενα έντομα και απλά κυματισμούς νερού. Η απόδοση ήταν ένας σημαντικός παράγοντας συμφόρησης στην παραγωγή, παρά τη χρήση 18 σταθμών εργασίας. Μερικές σκηνές αποτελούνταν από δεκάδες χιλιάδες επιμέρους μοντέλα και υφές και πάνω από εκατό εικονικές πηγές φωτός. Οι νησιωτικοί όγκοι, ως μεγάλα ψηφιακά αντικείμενα, διαχωρίστηκαν για να διευκολυνθεί ο αποτελεσματικός υπολογισμός, κάτι που απαιτούσε τη δημιουργία τους με τη χρήση κλασική πολυγωνική γεωμετρία, η οποία όμως αυξάνει τον «όγκο-βάρος» του μοντέλου αρχείου (όλα τα άλλα αντικείμενα είχαν διαμορφωθεί με τη χρήση B-splines και NURBS). Έτσι, ακόμα και η απλή «φόρτωση» του μοντέλου ενός μόνο νησιού μπορούσε να διαρκέσει δύο ώρες.

Ως αποτέλεσμα όλων αυτών, εκεί που τα περισσότερα ψηφιακά περιβάλλοντα της εποχής κατέληγαν να μοιάζουν «άνευρα», απλοϊκά και στιλιζαρισμένα με τρόπο πρωτόλειο, οι αδελφοί Miller και ο Vander Wende ανέπτυξαν ένα πιο τραχύ και ρεαλιστικό σχέδιο, με σύνθετες πλαστικές και ευρύτερα αισθητικές ποιότητες, που αποτύπωνε την αίσθηση του χρόνου πάνω σε διαβρωμένα και παλαιωμένα στοιχεία, αποδίδοντας πολύ καλύτερα την υφή της πραγματικότητας.



Εικόνες 29 - 31: Χαρτογραφικές και διαγραμματικές απεικονίσεις του νησιωτικού συμπλέγματος

Περιγραφή του τοπίου

«Τα βουνά προηγούνται» (Fernand Braudel)

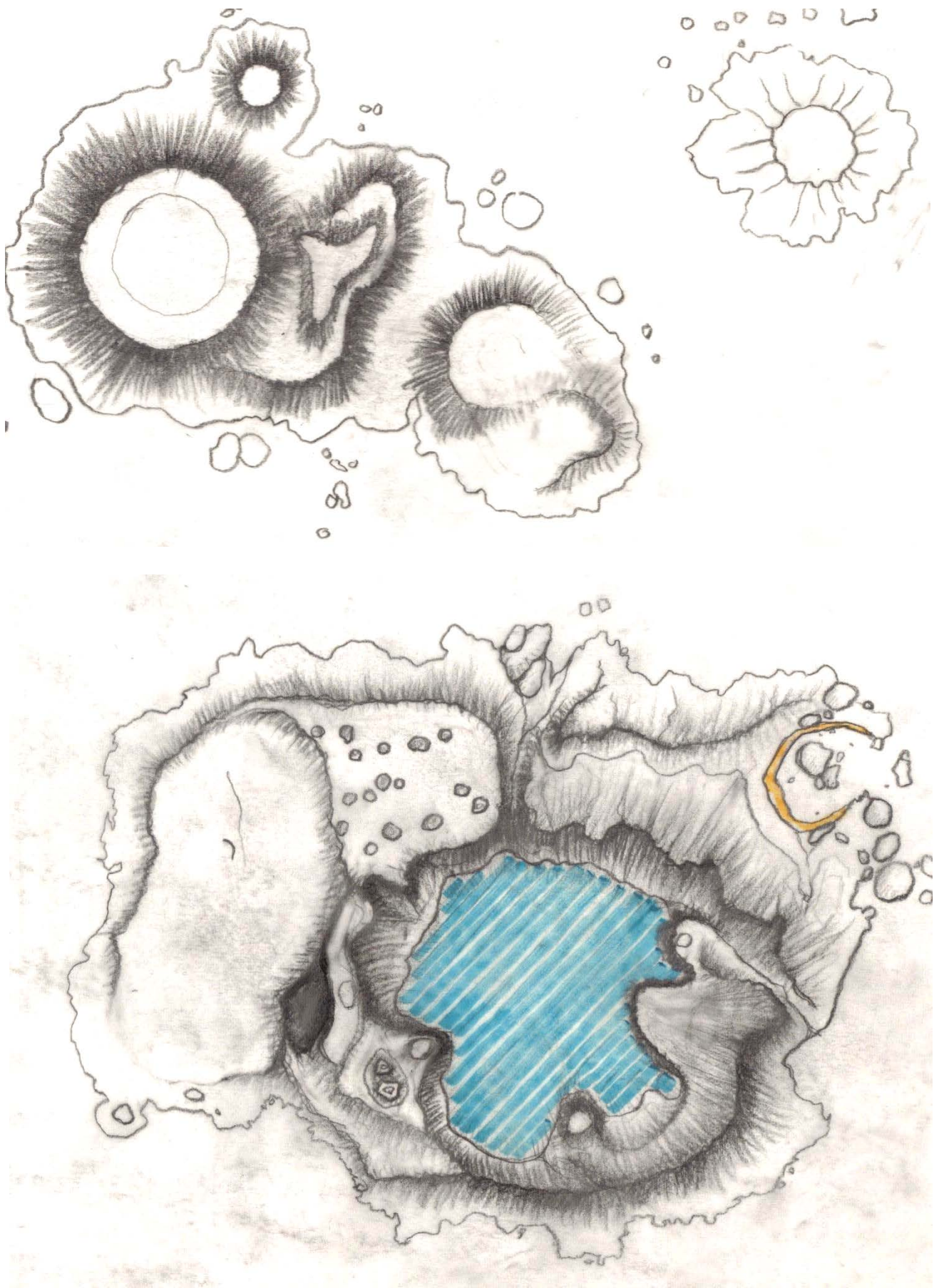
Το τοπίο της Εποχής του Riven συγκροτείται ως ένα ηφαιστειογενές σύμπλεγμα πέντε νησιών, καθένα εκ των οποίων διαθέτει τη χαρακτηριστική γεωμορφολογική συνθήκη ενός κρατήρα. Το μεγάλο ύψος στο οποίο φτάνουν οι γεωλογικοί αυτοί σχηματισμοί (σε σχέση με την επιφάνεια που καταλαμβάνουν) θα μπορούσε δικαιολογήσει το χαρακτηρισμό μιας «διακεκομμένης οροσειράς» που αναδύεται κατευθείαν από τη θάλασσα, διαμορφώνοντας ένα σκηνικό με εξαιρετικά απότομες πλαγιές, που ενισχύουν την απόδοση μιας επιθυμητής αισθητικής έντασης. Μπορούμε ακόμα να επισημάνουμε την εγγενώς «κεντροθετική» (πανσυμμετρική) τοπιακή συνθήκη του σχεδόν κυκλικού περιγράμματος που ορίζει η κοιλότητα του κρατήρα (με την έντονη έξαρση του περιμετρικού εδαφικού αναγλύφου), η οποία εντείνει την αίσθηση μιας ξεχωριστής «τοπιακής ταυτότητας», συμβάλλει δηλαδή στην απόδοση ενός ιδιαίτερου χαρακτήρα για το κάθε νησί, επιτυγχάνοντας ταυτόχρονα την κοινή αναφορά και συνοχή του με το υπόλοιπο σύμπλεγμα.

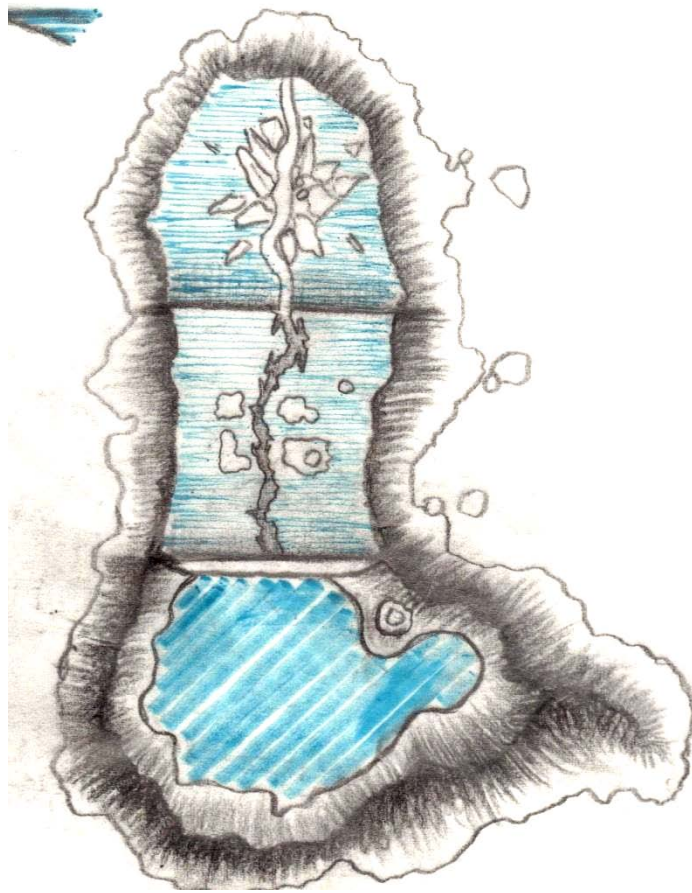
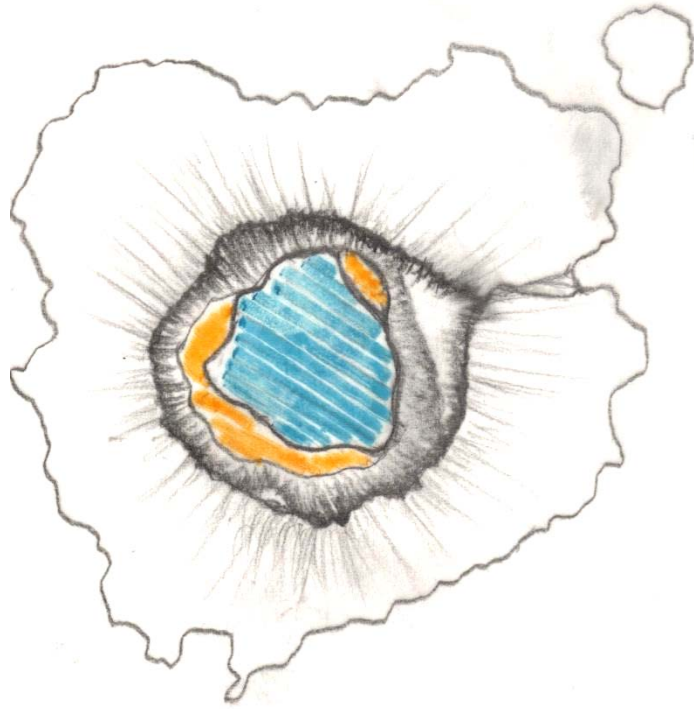
Από άποψη υψής, κυριαρχεί η αδρή γυμνότητα του ηφαιστειακού πετρώματος, όπως αναδεικνύεται μέσα από την έντονη ηλιοφάνεια και τις αντιθέσεις της φωτοσκίασης (contrast) αλλά και από την «αντιστικτική» σχέση της με τα υδάτινα στοιχεία, όπως οι λίμνες στο εσωτερικό του κάθε κρατήρα και βέβαια η επιφάνεια της θάλασσας που απλώνεται στον ορίζοντα.

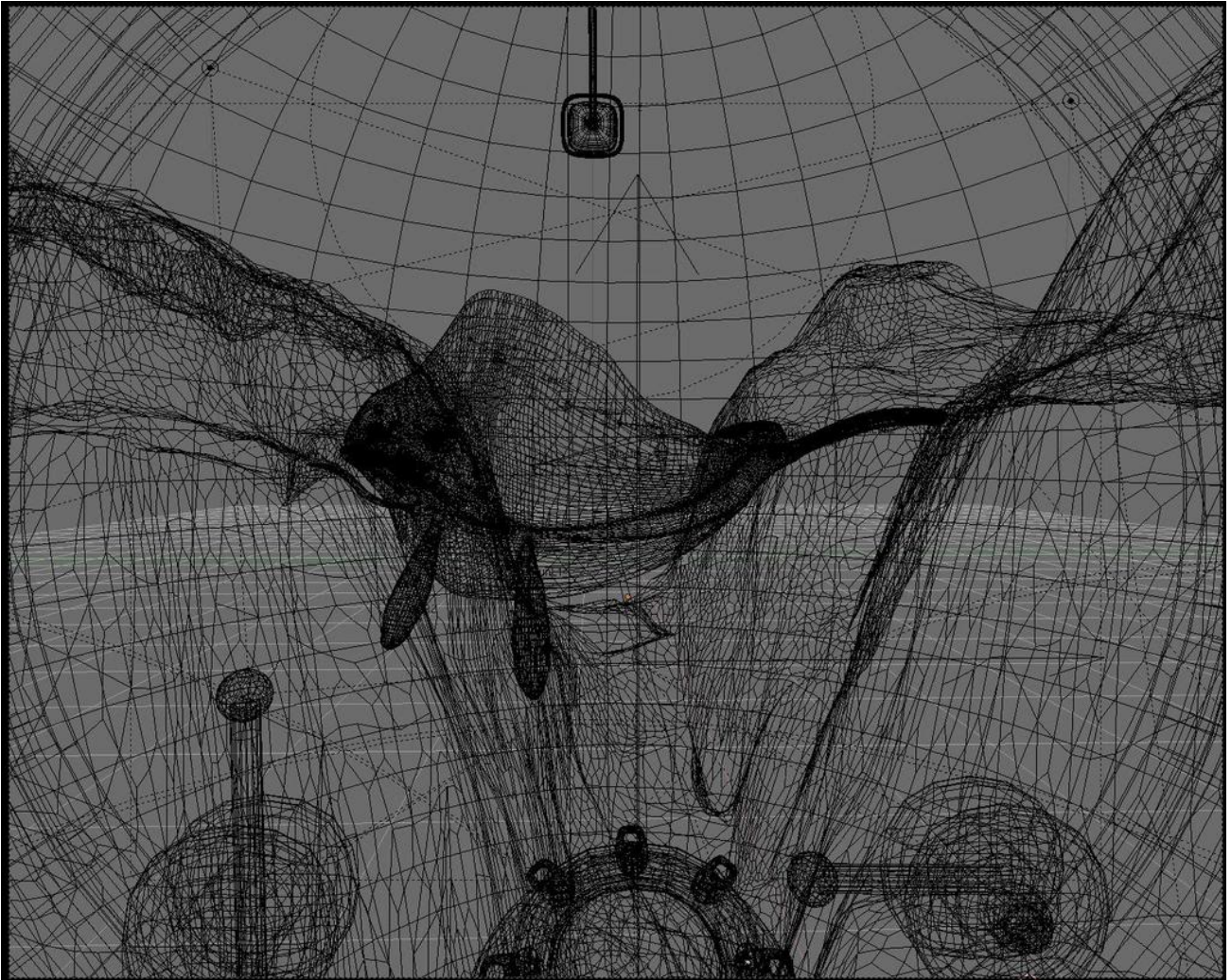
Με βάση τη γενική αυτή γεωμορφολογική συνθήκη, το τοπίο είναι διάσπαρτο με διάφορα ανθρωπογενή κτίσματα. Μεταλλικές θολωτές κατασκευές, πέτρινα, ξύλινα ή γαιώδη μονόχρωμα οικήματα και λαξευτές αίθουσες (μεγάλης ή μέσης κλίμακας), σε σχήμα σφαιρικό, κωνικό, κυλινδρικό και πενταγωνικό, αποτελούν μερικές από τις κύριες τυπολογίες που συναντάμε. Ακόμα, τέσσερα από τα πέντε νησιά⁸⁹ συνδέονται μεταξύ τους μέσα από συγκεκριμένες διαδρομές, είτε μέσα από κατασκευές γεφύρωσης κατάλληλες για πεζή μετακίνηση, είτε με τη χρήση μηχανοκίνητων μεταφορικών μέσων-οχημάτων, όπως ειδικά βαγονέτα (τύπου roller-coaster) επί σταθερών τροchioδρόμων (επίγειων, υπόγειων, υποβρύχιων και υπέργειων - αναρτημένων ή άλλων που αξιοποιούν την τεχνολογία της λεγόμενης «μαγνητικής αιώρησης») και ανελκυστήρων. Επίσης, μεταλλικοί σωλήνες ατμού διανέμουν την ενέργεια μεταξύ των τεσσάρων αυτών νησιών. Τέλος, παρατηρείται μια πλειάδα από στοιχεία επίπλωσης και μηχανικά αντικείμενα μεσαίας και μικρής κλίμακας, όπως μοχλοί, εργαλεία, παιχνίδια, διακοσμητικά στοιχεία κα., η ειδική μορφολογία των οποίων παραπέμπει σε μια μάλλον βικτοριανή αισθητική τεχνοτροπία.

Από αυτή τη συμπάρθεση έντονων φυσικών-τοπιακών στοιχείων και τεχνολογικά προηγμένων ανθρωπογενών κατασκευών, προκύπτει μια αντιστοικτική - διαλεκτική σχέση που όχι μόνο δεν εξουδετερώνει τη σημασία της παρουσίας τους, παρά συμβάλλει στην περαιτέρω αναδειξή της. Πέρα από τα κοινά αυτά στοιχεία, τα 5 νησιά διαφέρουν σημαντικά ως προς τα μεγέθη, το σχήμα, τη ειδικότερη γεωμορφολογική συνθήκη και τις λοιπές τοπιακές ποιότητες (παρουσία και τύπος φύτευσης, πολυπλοκότητα ακτογραμμής κτλ.). Επίσης διαφέρουν ως προς το είδος και το ποσοστό ανθρωπογενών επεμβάσεων και αντικειμένων, καθώς και τη γενική λειτουργία αυτών στο πολιτισμικό πλαίσιο της κοινότητας που κατοικεί στο συγκεκριμένο τόπο.

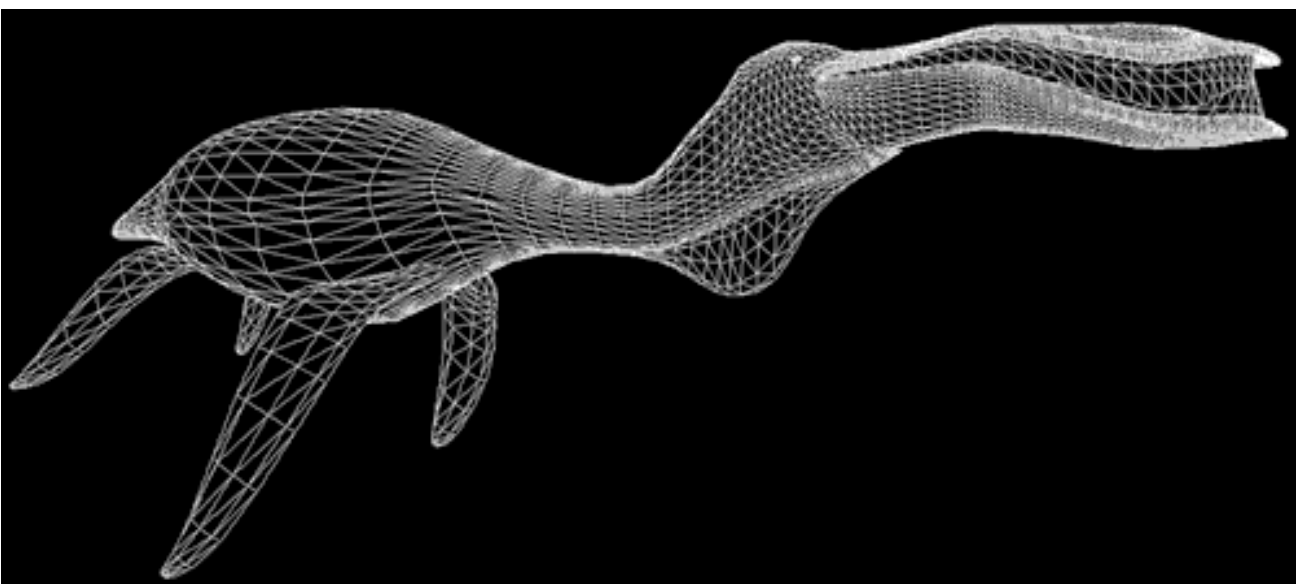
⁸⁹ Το πέμπτο νησί, στο οποίο βρισκόταν ένα γιγάντιο δέντρο, έχει «πλεύσει» από καιρό μακριά από τα άλλα, με την πρόσβαση να είναι εφικτή μόνο μέσω ενός βιβλίου-συνδέσμου (το οποίο μάλιστα βρίσκεται σε μια άλλη «Εποχή», προσβάσιμη από άλλο βιβλίο), κάτι που αποτελεί το βασικό λόγο που πλέον χρησιμοποιείται ως φυλακή.



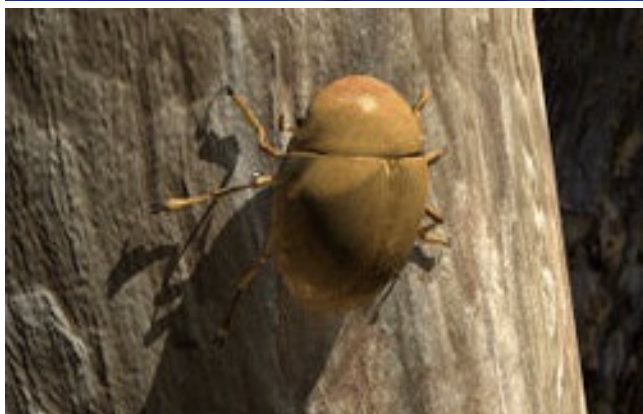
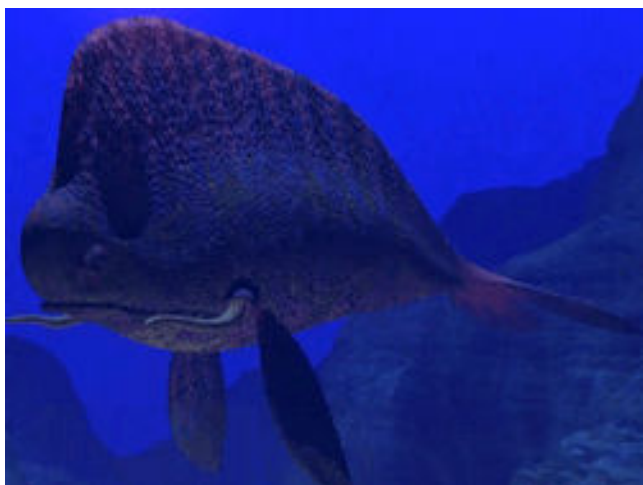




Εικόνες 32, 33: Ενδεικτικές αναπαραστάσεις της τρισδιάστατης ψηφιακής γεωμετρίας των ζωικών μορφών



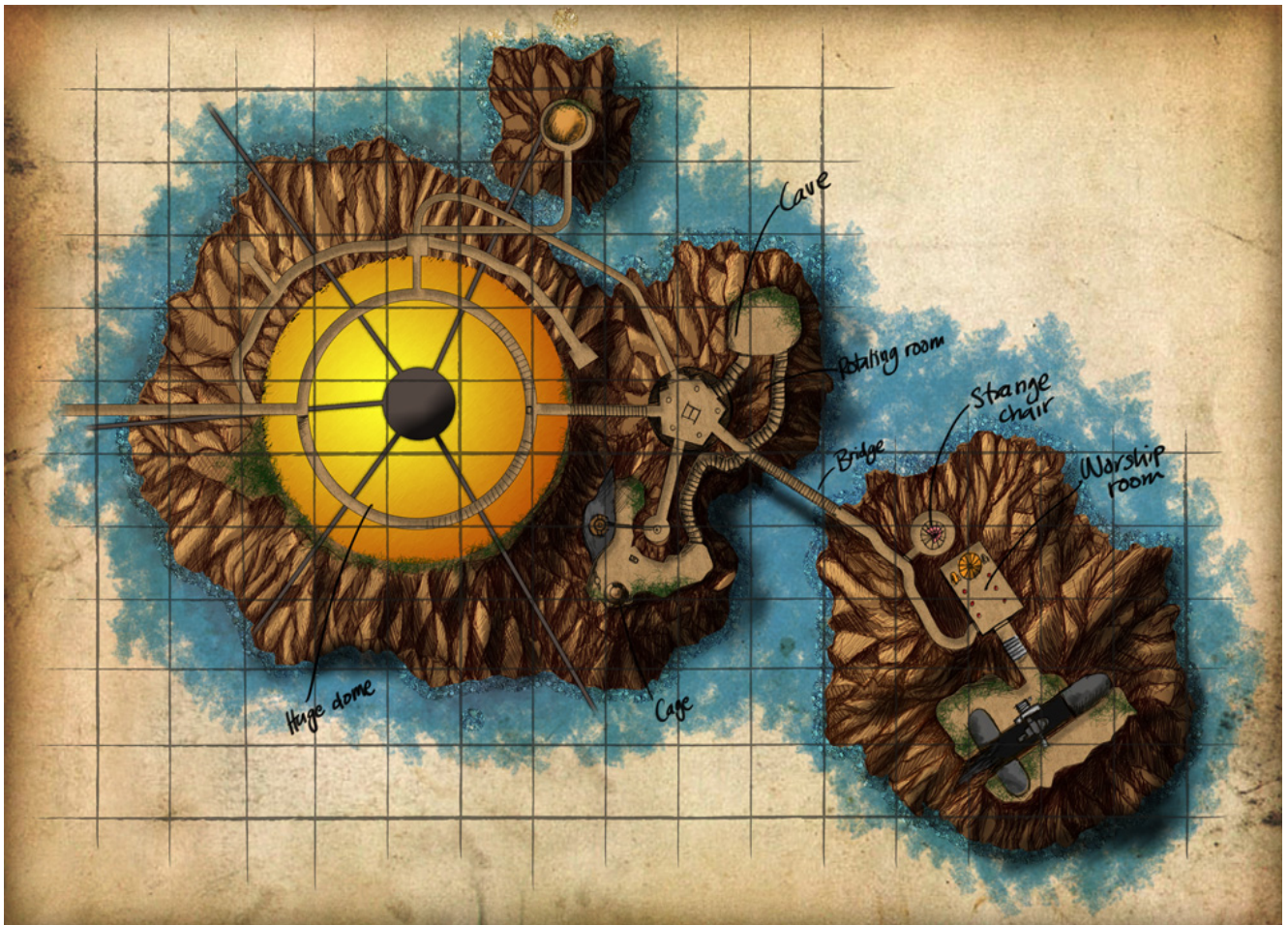
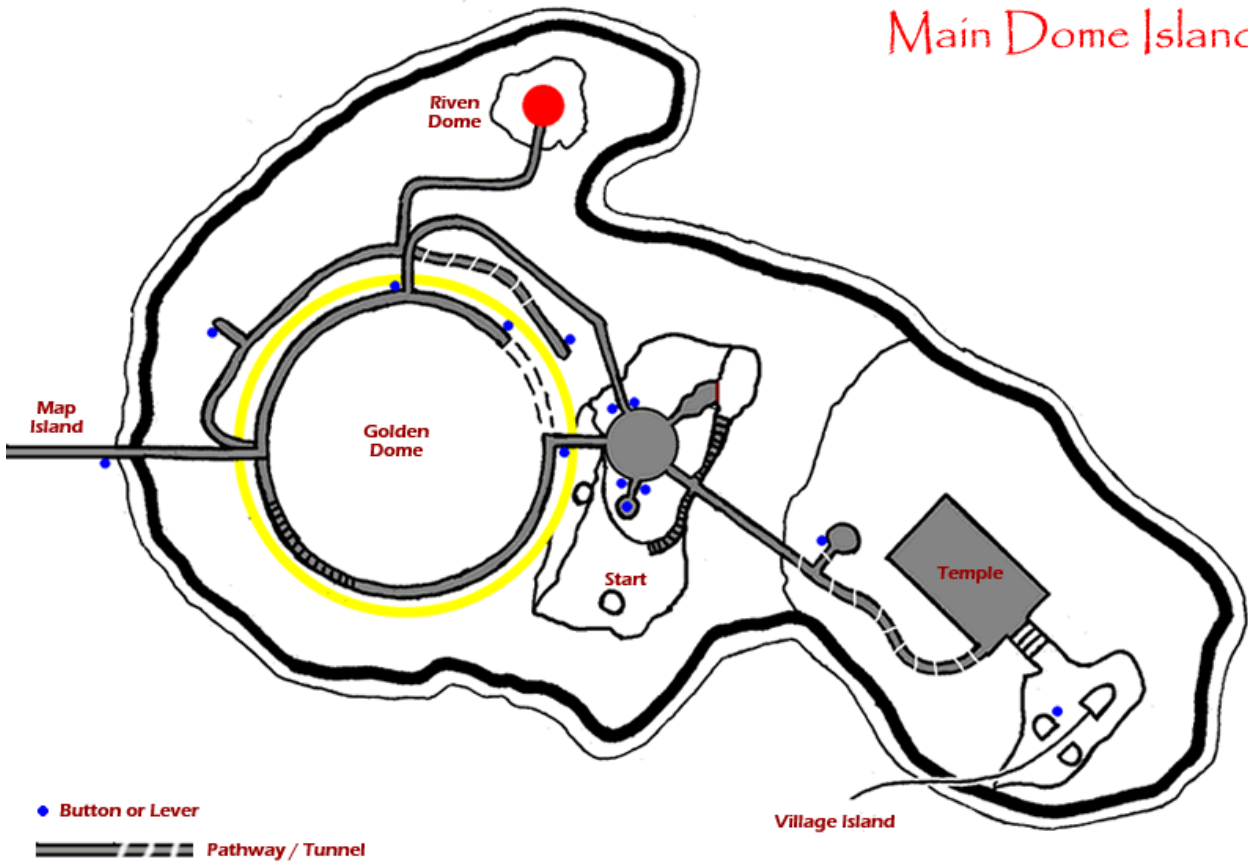
Πανίδα: Στον κόσμο του Riven παρουσιάζονται διάφορα ζωικά είδη, γνωστά ή άγνωστα στον κόσμο μας. Πέρα από διάφορα είδη ψαριών, πτηνών και εντόμων, συναντάμε ένα είδος χρυσού σκαθариού και άλλα παράξενα ζώα όπως Ytrams (μεγάλα αμφίβια πλάσματα, κάτι μεταξύ φώκιας και φάλαινας), Wahrks (είδος μεγάλου σαρκοφάγου ψαριού), Sunners. τα οποία έχουν φτάσει να αποτελούν αντικείμενα λατρευτικών τελετουργιών.



Χλωρίδα: Το τοπίο των τριών από τα πέντε νησιά χαρακτηρίζεται από μια γενική απουσία ή σποραδική παρουσία στοιχείων φύτευσης. Εξάιρεση σε αυτό αποτελεί προφανώς το νησί της ζούγκλας, όπου, όπως καταλαβαίνουμε και από το όνομα, εμφανίζεται μια σχετικά εκτεταμένη επιφάνεια έντονης φύτευσης, με χαρακτήρα πολύπλοκου οικοσυστήματος, δηλαδή ενός δάσους απαρτιζόμενου από τη σύμμεκτη παρουσία μιας μεγάλης ποικιλίας φυτικών ειδών.



Main Dome Island



Εικόνες 34, 35: Διαγραμματική και χαρτογραφική απεικόνιση του νησιού του ναού (πηγή: www.mymystbook.com)

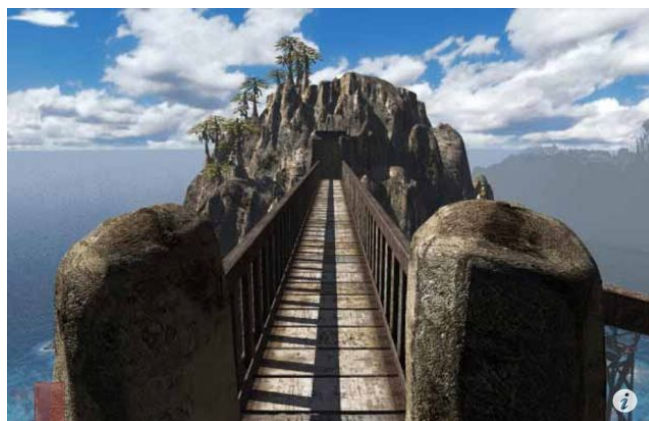
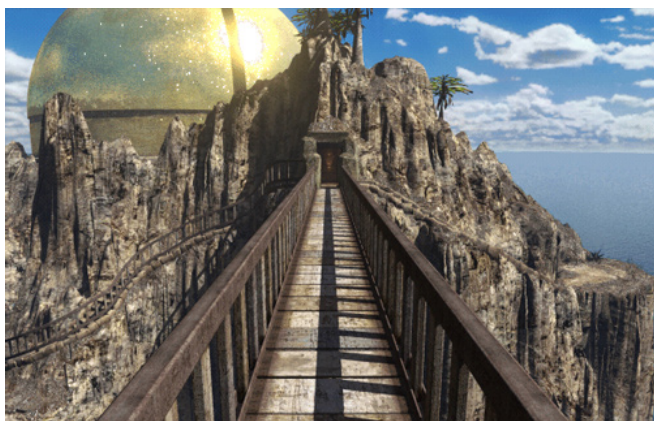
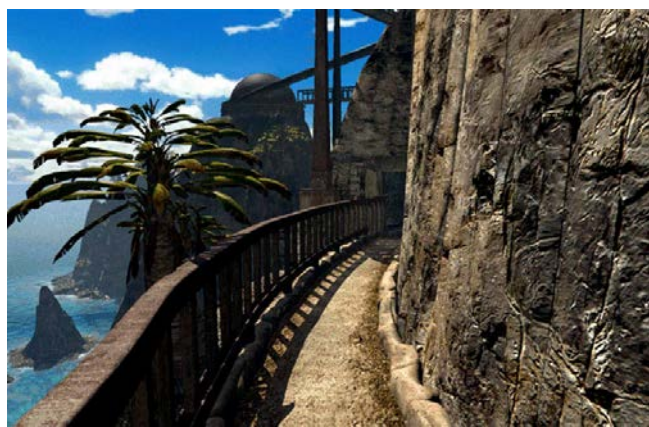
Στη συνέχεια προχωρούμε σε μια πιο λεπτομερή περιγραφή του κάθε νησιού ξεχωριστά. Η περιγραφή αυτή κρίνεται σκόπιμο να γίνει με τρόπο που να αντιστοιχεί, κατά το δυνατόν, στη σειρά με τη οποία παρουσιάζονται στον παίκτη τα διάφορα χωρικά στοιχεία, καθώς αυτή αποτελεί παράγοντα ιδιαίτερα σημαντικό για την ανάπτυξη της πλοκής του παιχνιδιού και την απόδοση της ιδιαίτερης (εξαιρετικής) αισθητικής εμπειρίας του. Όπως είναι μάλλον προφανές, η ονοματοθεσία του κάθε νησιού αποτελεί άμεση έκφραση είτε της τοπιογραφίας είτε της ειδικής λειτουργίας του.

Το νησί του Ναού (Temple Island)

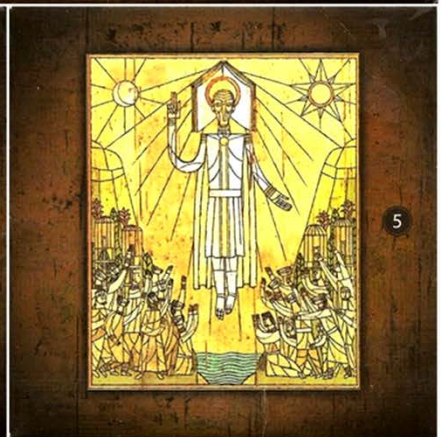
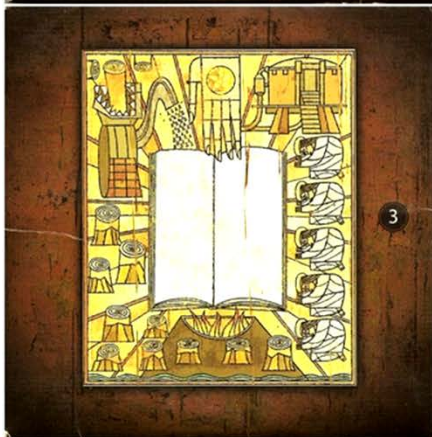
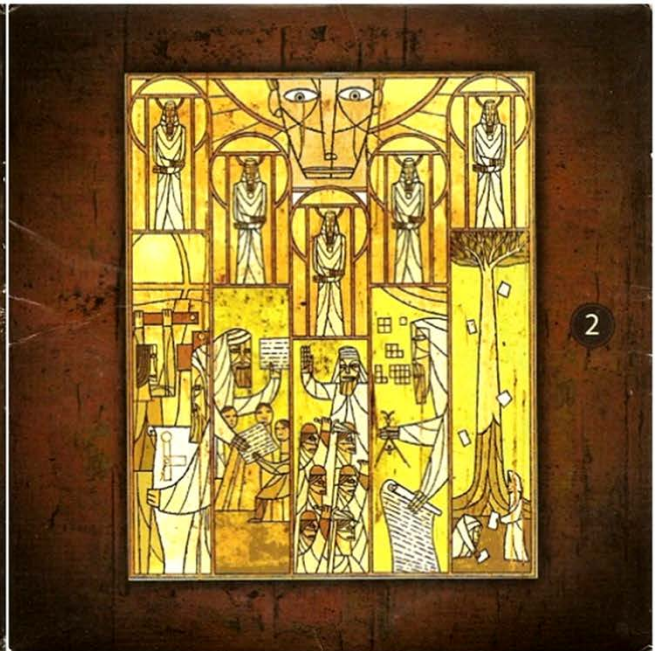
Επίσης γνωστό και ως «Νησί του Θόλου» (Dome Island) ή Allatwan στη γλώσσα των ντόπιων.

Το νησί αυτό πήρε το όνομά του από το ναό που έχει χτιστεί για τον Gehn στην ανατολική πλευρά του. Αποτελείται από δύο μεγάλες εξάρσεις του φυσικού αναγλύφου, οι οποίες ξεχωρίζουν σε βαθμό ώστε να δίνουν την εντύπωση ότι πρόκειται για δυο διαφορετικά νησιά (κάτι που ενδεχομένως συμβαίνει κατά διαστήματα λόγω της ανόδου της στάθμης της θάλασσας, δηλαδή σε περιόδους πλημμυρίδας). Το χάσμα που δημιουργείται μεταξύ των δυο αυτών υψωμάτων γεφυρώνεται με μια χαρακτηριστικά γραμμική γέφυρα.

Το δυτικό τμήμα του νησιού κυριαρχείται από την εκθαμβωτική παρουσία του Μεγάλου Χρυσού Θόλου, η λειτουργία του οποίου αρχικά παραμένει άγνωστη και κατά το μάλλον μυστηριώδης. Στα νοτιοανατολικά του Θόλου βρίσκεται το σημείο-«κλουβί» που αποτελεί τον αρχικό σύνδεσμο εισόδου του παίκτη στην Εποχή του Riven. Ακόμα, το τμήμα αυτό περιλαμβάνει την «Αστροσχισμή» (Star Fissure), για τη λειτουργία της οποίας ο παίκτης μπορεί ήδη να αντλήσει πληροφορίες από το ημερολόγιο του Atrus. Ακολουθώντας μια ανοδική διαδρομή με πέτρινα σκαλοπάτια στο χείλος του απότομου βράχου, ο παίκτης εισέρχεται στο ιερό πενταγωνικό «Δωμάτιο του Σκαθαριού» (Beetle Room).



Εικόνες 36-39: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (απόψεις από το νησί του ναού)



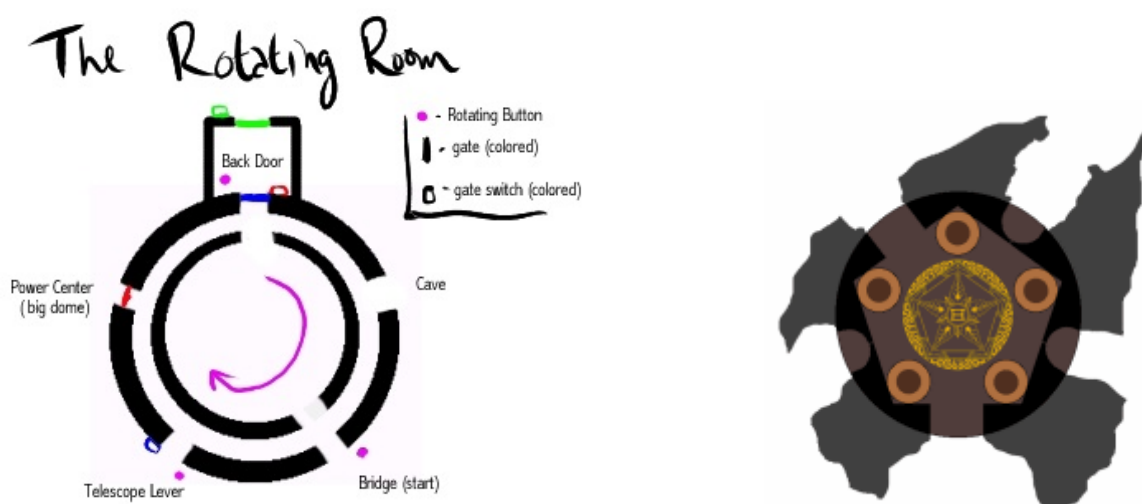
Εικόνες 40-46: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (απόψεις από το εσωτερικό του περιστρεφόμενου δωματίου)

Χωρο-αντιληπτικός γρίφος περιστρεφόμενου δωματίου

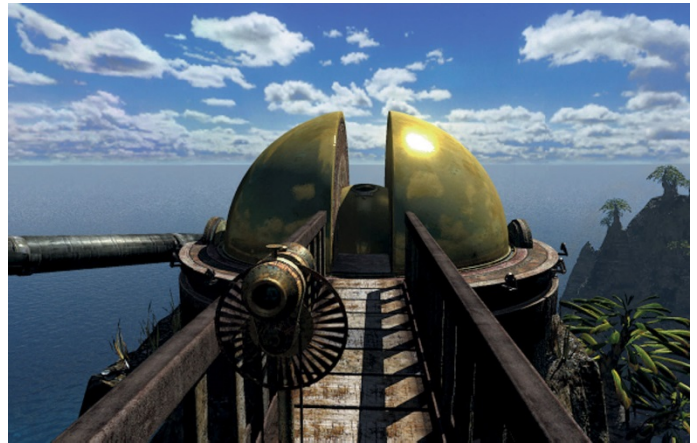
Στο εσωτερικό του δωματίου αυτού (και συγκεκριμένα στις 5 γωνίες-κολώνες του) βρίσκονται αναρτημένα ισάριθμα ομοιώματα σκαθαριού (σε μέγεθος ανθρώπινου κεφαλιού). Αυτά στην ουσία αποτελούν ιδιότυπα «παράθυρα», καθώς με το άνοιγμά τους μας αποκαλύπτονται αντίστοιχα «ματάκια»-φακοί, μέσα από τα οποία μας προβάλλονται ειδικές ζωγραφικές παραστάσεις, σε μια τεχνοτροπία που θα μπορούσε να παρομοιαστεί με μίξη βυζαντινής αγιογραφίας και αρχαίας αιγυπτιακής ζωγραφικής. Οι παραστάσεις αυτές αφηγούνται «σε πέντε πράξεις» την ιστορία της κατασκευής-δημιουργίας του Riven από τον Gehn, με έναν τρόπο κατάλληλα συμβολικό, ώστε να αποτελούν παράλληλα μορφές εξύμνησης-προσευχής προς τον σχεδιαστή Gehn, ο οποίος έχει προφανώς αναλάβει το ρόλο ενός «υπερβατικού» δημιουργού-αρχιτέκτονα και νομοθέτη, δηλαδή «Θεού».

Το πενταγωνικό αυτό δωμάτιο έχει την επιπλέον ιδιότητα να είναι περιστρεφόμενο γύρω από τον άξονά του. Στη βάση αυτής της δυνατότητας ιδιοπεριστροφής οργανώνεται ο πρώτος χωροαντιληπτικός γρίφος που συναντάμε στο παιχνίδι. Ουσιαστικά, η λειτουργία του γρίφου προκύπτει από τις προσεκτικά σχεδιασμένες διαφορές ως προς το πλήθος και τις σχετικές θέσεις των ανοιγμάτων-θυρών που οδηγούν μέσα και έξω από το δωμάτιο. Σαφέστερα, όπως φαίνεται καλύτερα στην εικόνα ..., το «εσωτερικό» περιστρεφόμενο τμήμα του χώρου διαθέτει μόνο 2 ανοίγματα σε σχέση με τις 5 δυνατές «εξωτερικές» προσβάσεις σε αυτό, σε σχετικές θέσεις τέτοιες που να αποτρέπουν την άμεση πρόσβαση στις επιθυμητές πύλες, ώστε να απαιτείται η ενεργοποίηση της περιστροφικής κίνησης από συγκεκριμένα σημεία. Ο παίκτης, αφού κατανοήσει τη λειτουργία του χώρου, καλείται να αποκρυπτογραφήσει μια ορισμένη ακολουθία συνδυασμένων κινήσεων προκειμένου να αποκτήσει πρόσβαση στην εκάστοτε επιθυμητή πύλη.

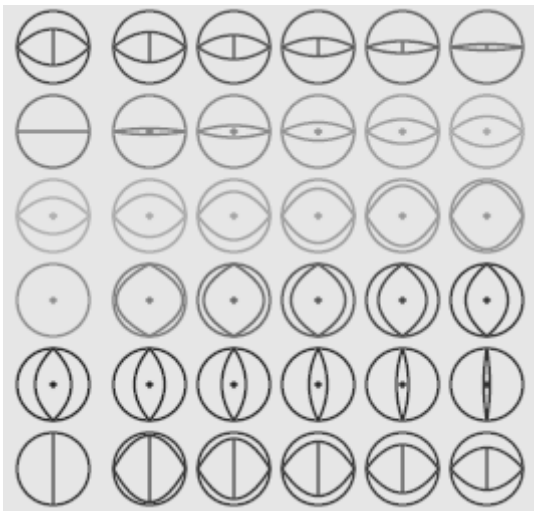
Η μια από τις δυο νέες διαδρομές που μας αποκαλύπτονται φαίνεται να οδηγεί στο Χρυσό Θόλο. Ωστόσο η πρόσβαση σε αυτή φράσσεται από μια διάτρητη μεταλλική πύλη, το άνοιγμα της οποίας δεν είναι δυνατό από το συγκεκριμένο σημείο, καθώς ο μόνος κατάλληλος μοχλός βρίσκεται από την άλλη πλευρά της πόρτας⁹⁰.



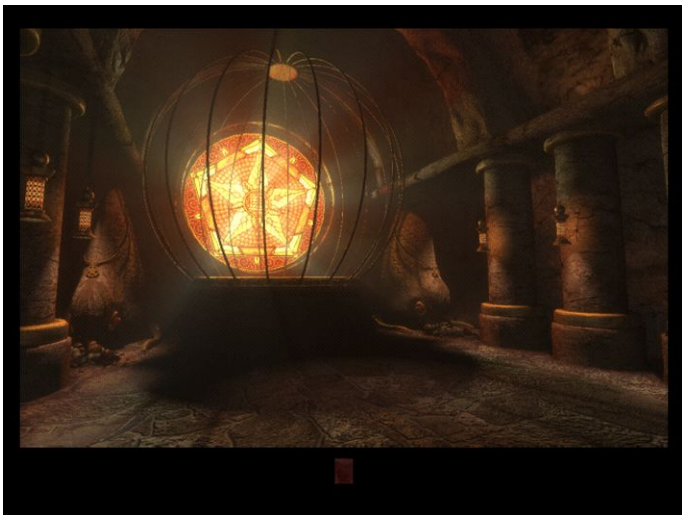
⁹⁰ Η μυστηριώδης και εκθαμβωτική παρουσία του χρυσού θόλου – που αποτελεί το μεγαλύτερο και χαρακτηριστικότερο (ορατό από μακριά) τεχνητό αντικείμενο – ασκεί σαφώς μια ιδιαίτερα ψυχο-συναισθηματική έλξη. Το γεγονός ότι η πρόσβαση στον θόλο δεν είναι δυνατή εξ' αρχής, παρά αναβάλλεται για πολύ αργότερα στο παιχνίδι (σχεδόν στο τέλος του), αποτελεί βασικό συστατικό της πλοκής, καθώς είναι αυτή ακριβώς η *προσμονή* της δυνατότητας να επισκεφθεί κανείς αυτό το εμβληματικό κτίσμα που σε μεγάλο βαθμό συντηρεί την επιθυμία για τη συνέχιση της περιπλάνησης.



Εικόνες 47-48: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (θόλοι «φωτιάς-μαρμάρου και)



Διάγραμμα 2: Η ακολουθία συμβολικών σχηματισμών στη βάση των θόλων
 Εικόνα 49: Η τηλεσκοπική συσκευή που «κινηματογραφεί» την ακολουθία



Εικόνες 50-51: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (απόψεις από το εσωτερικό του ναο)

Θόλοι «φωτιάς-μαρμάρου

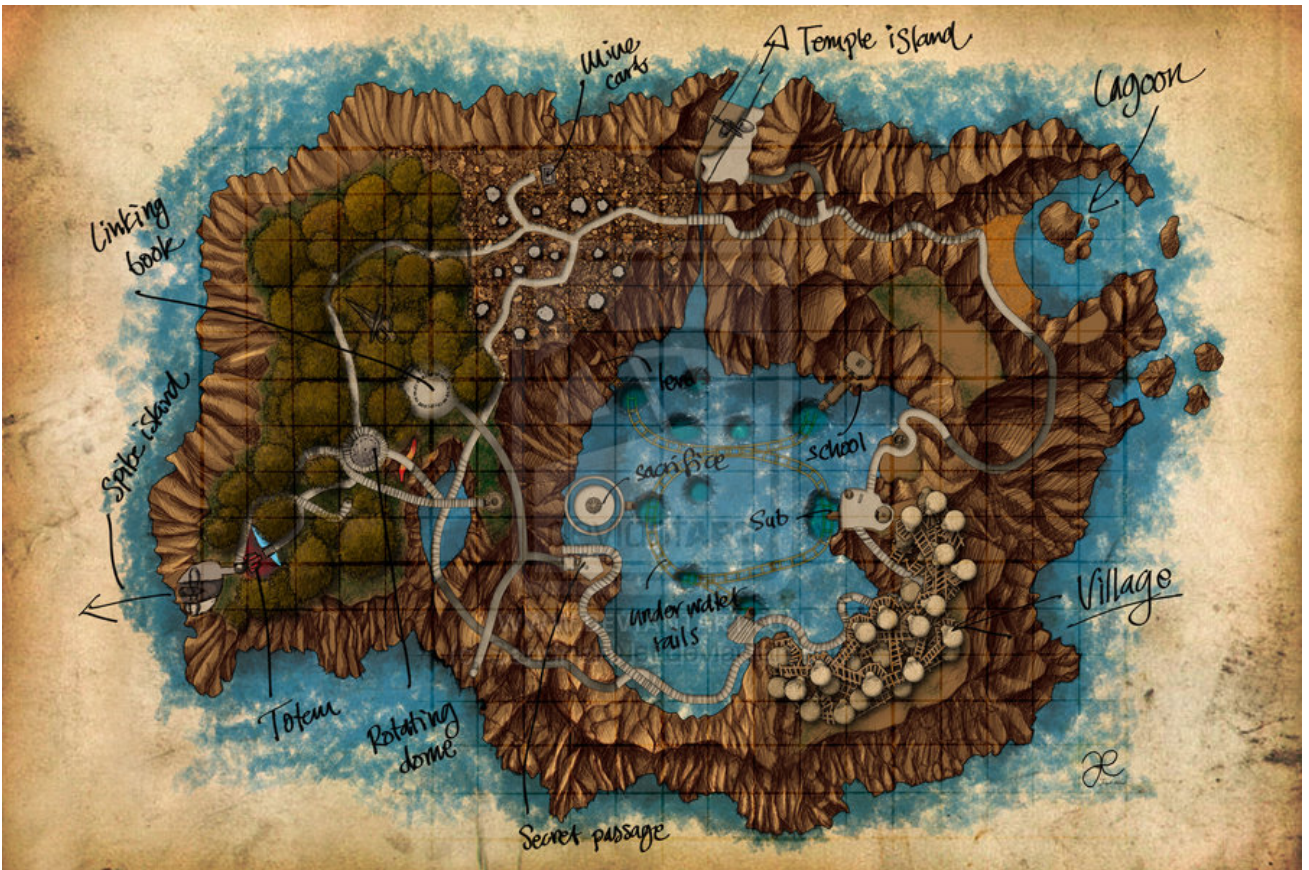
Η άλλη δυνατή κατεύθυνση μας οδηγεί σε μια διαδρομή που καταλήγει σε μια ενδιαφέρουσα μεταλλική κατασκευή σε σχήμα θόλου, η οποία περιστρέφεται με συγκεκριμένη ιδιοσυχνότητα. Λίγο πάνω από τη βάση του περιστρεφόμενου θόλου παρατηρούμε μια σειρά από κυκλικά σύμβολα, η σημασία των οποίων μας είναι προς το παρόν άγνωστη. Από τα βιβλία μαθαίνουμε ότι η συσκευή αυτή ονομάζεται θόλος «φωτιάς-μαρμάρου». Στην πορεία του παιχνιδιού ο παίκτης αντιλαμβάνεται ότι μια τέτοια συσκευή υπάρχει σε κάθε ένα από τα πέντε νησιά.

Η άμεση διάδραση με ένα τέτοιο θόλο δεν είναι κατ' αρχάς δυνατή. Ωστόσο, σύντομα ο παίκτης συνειδητοποιεί ότι η λειτουργία του θόλου συνδέεται με μια ειδική συσκευή που βρίσκεται σε μικρή απόσταση. Η συσκευή αποτελείται κατά κύριο λόγο από ένα μικρό τηλεσκοπικό φακό, τοποθετημένο σε ύψος ανθρώπινου ματιού, ο οποίος εστιάζει απευθείας σε ένα συγκεκριμένο σημείο στη βάση της επιφάνειας του θόλου απ' όπου περνούν διαδοχικά τα προαναφερθέντα κυκλικά σύμβολα. Από τη διαδοχή αυτή καταλαβαίνουμε ότι τα σύμβολα αποτελούν τμήματα μιας συνεχούς μεταβολής – «καρέ» μιας μικρής «κινηματογραφικής» ακολουθίας ή ενός «κινουμένου (γραφιστικού) σχεδίου» (σημειώνεται ότι, κατά την προβολή, αυτή, ένα από τα σύμβολα μοιάζει να «λάμπει» λίγο περισσότερο από τα άλλα).

Εκτός από φακό, στο πάνω μέρος της συσκευής υπάρχει ένα πλήκτρο. Αφού διαπιστώσουμε ότι η τυχαία πίεση του πλήκτρου συνήθως δεν έχει κανένα αποτέλεσμα, έπειτα από μερικές πειραματικές προσπάθειες, καταλαβαίνουμε ότι αυτό πρέπει να πιεστεί μια συγκεκριμένη στιγμή, σε συγχρονισμό με τη στιγμή που προβάλλεται ένα συγκεκριμένο σύμβολο από την ακολουθία. Όταν συμβεί αυτό, ο θόλος ουσιαστικά απενεργοποιείται, καθώς αρχικά διακόπτεται η περιστροφή, ενώ στη συνέχεια ολόκληρος ο θόλος αναποδογυρίζεται αποκαλύπτοντας μια επίσης θολωτή δομή, χωρισμένη σε δυο συμμετρικά χρυσά ημι-θόλια (εμφανώς παρόμοια με αυτά του μεγάλου χρυσού θόλου). Από τα παράπανω έπεται ότι *κάθε ένας θόλος «ταυτοποιείται» από ένα συγκεκριμένο κυκλικό σύμβολο*, παρατήρηση που θα χρησιμεύσει στη συνέχεια για την επίλυση του «τελικού» συνδυαστικού γρίφου.

Ο Ναός

Η ανατολική έξαρση του νησιού, περιλαμβάνει έναν μικρό σπηλαιώδη θάλαμο (από τον οποίο ο Gehn μπορούσε, μέσω μιας ειδικής συσκευής, να μεταδίδει εικόνες και μηνύματα) και τον Ναό. Το εσωτερικό του ναού αποπνέει μια εξαιρετικά υποβλητική ατμόσφαιρα, αποτέλεσμα κυρίως του ιδιάζοντος φωτισμού που διεισδύει στο χώρο μέσα από τις ποικιλόχρωμες γυάλινες επιφάνειες (βιτρό) του μεγάλου πενταγωνικού παραθύρου, οι σχηματισμοί του οποίου αποδίδουν το χαρακτηριστικό σύμβολο του Riven. Στο κέντρο του χώρου κυριαρχεί η παρουσία ενός επιβλητικού σφαιρικού «κλουβιού». Επιπλέον, εκατέρωθεν του κλουβιού, χαρακτηριστικά είναι τα δυο γλυπτά που αποδίδουν τη μορφή του μεγάλου ψαριού Whark, με τους μεγάλους χαυλιόδοντες, το οποίο μας πληροφορεί για την ιερότητα και τη λατρευτική λειτουργία του ζώου. Τέλος, έξω από το ναό συναντάμε τον πρώτο σταθμό του τραμ μαγνητικής αιώρησης, με το ιδιόμορφο μονοθέσιο βαγονέτο να περιμένει να μας οδηγήσει στο επόμενο νησί.



Το νησί της Ζούγκλας (Jungle Island).

Εδώ βρίσκεται ο μοναδικός οικισμός του κόσμου του Riven, στον οποίο συγκεντρώνεται η πλειονότητα των επιζώντων κατοίκων του⁹¹. Το χωριό βρίσκεται προστατευμένο στο εσωτερικό του κρατήρα (συγκεκριμένα στο νοτιοανατολικό του τεταρτοκύκλιο), πάνω από μια λίμνη (σχετικά μικρής επιφάνειας αλλά μεγάλου βάθους) που υφίσταται εκεί. Αποτελείται από περίπου 30 όμοια μικρά μονόχρωμα κτίσματα (σύμφωνα προς την «αρχή του ελάχιστου του χώρου»), τα οποία υπακούουν σε μια γενική τυπολογία που μορφολογικά θυμίζει αυτήν του λαπωνικού «ιγκλού», καθώς αποδίδει ένα σφαιρικό σχήμα, με μια ήπια-οργανική προεξοχή που διαμορφώνει την είσοδο. Ωστόσο, όπως είναι προφανές, το κέλυφος δεν υλοποιείται με πάγο αλλά με κάποια φυσική πρόσμιξη με βάση το χώμα (όπως υποδηλώνεται από την ποιότητα της εξωτερικής υφής). Επιπλέον, τα οικήματα αυτά δεν πατούν στη γη, αλλά είναι στηριγμένα σε μια σύνθετη ξύλινη φέρουσα κατασκευή, με τρόπο που να επιτρέπει διαφορές ως προς το ύψος του καθενός, την κατεύθυνση της εισόδου, συγκροτώντας ένα σύστημα που μοιάζει να ανταποκρίνεται καλύτερα στην ανάγκη προσαρμογής στην απότομη και κακοτράχαλη υφιστάμενη τοπογραφία.

Πέρα από τις κατοικίες, στον οικισμό περιλαμβάνονται κι άλλα κτίσματα-κατασκευές που βρίσκονται σε άλλα σημεία στην περιφέρεια της λίμνης, τα οποία καθίστανται προσβάσιμα μέσα από ένα μικρό υποβρύχιο σιδηροδρομικό δίκτυο κινήσεων⁹². Πλησίον του καθαυτό οικισμού υπάρχει ένα κτίσμα που λειτουργεί ως σχολείο, η επίσκεψη στο οποίο φέρνει τον παίκτη σε επαφή με διάφορα εκπαιδευτικά αντικείμενα και παιχνίδια από τα οποία μπορεί να αντλήσει πληροφορίες απαραίτητες για την επίλυση των γρίφων. Για παράδειγμα, υπάρχει μια συσκευή που λειτουργεί ως ένα ιδιαίτον τυχερό παιχνίδι δύο αντιπάλων⁹³, η παρατήρηση της οποίας επιτρέπει την αντιστοίχιση ορισμένων συμβόλων με συγκεκριμένους αριθμούς, αποτελώντας στοιχείο κλειδί για την κατανόηση του αριθμητικού συστήματος του πολιτισμού των D'ni. Αντιδιαμετρικά του οικισμού, είναι η «αγχόνη του Wahrk», μια μεγάλου ύψους συσκευή σε σχήμα κώνου οξυγωνικής κορύφωσης, η οποία μαθαίνουμε πως λειτουργεί ως το θυσιαστήριο, όπου ο Gehn τιμωρεί τους άπιστους/ αντάρτες του Riven, παρέχοντάς τους ως τροφή για τους Wahrks, τα ιερά σαρκοφάγα ψάρια της λίμνης.

Πέρα από τη ζώνη του κρατήρα, κυριαρχεί η παρουσία μιας σχετικά εκτεταμένης επιφάνειας έντονης μεικτής φύτευσης, διαμορφωμένης από ψηλά δέντρα, θαμνώδη φυτά, λουλούδια και πόες, σχηματίζοντας ουσιαστικά ένα μικρό τροπικό δάσος – ζούγκλα, το οποίο, σε συνδυασμό με τα ψάρια της λίμνης και της θάλασσας, φαίνεται να αποτελεί τη βασική πηγή τροφής για τους κατοίκους. Πρόκειται δηλαδή για ένα «τροφικό δασόκηπο» (“food-forest garden”)⁹⁴. Πολλά από τα δέντρα της ζούγκλας έχουν κοπέι για να μετατραπούν σε χαρτί για τα βιβλία που γράφει ο Gehn στο «νησί του Βραστήρα» (Boiler Island).

⁹¹ Η πρόσβαση των κατοίκων του Riven σε όλα τα άλλα νησιά ήταν απαγορευμένη από τον Gehn (με εξαίρεση το νησί του Ναού, για τελετουργικούς σκοπούς).

⁹² Αξίζει να επισημάνουμε ότι οι «κόμβοι»-σταθμοί του υποβρύχιου σιδηροδρομικού δικτύου παρουσιάζονται κυριολεκτικά ως «τρύπες στο νερό». Από πληροφορίες που παίρνουμε μέσα από τα διάφορα βιβλία, μαθαίνουμε ότι η δυνατότητα διαμόρφωσης αυτών των παράξενων όπων στον υδάτινο όγκο της λίμνης αποτελεί συνέπεια της επίδρασης ενός ειδικού βακτηρίου που αυξάνει την επιφανειακή τάση σε απόκριση προς την κατανομή θερμότητας!

⁹³ Το παιχνίδι βασίζεται στη «μακάβρια» λογική του ποιος από τους δύο θα πέσει πρώτος στο στόμα του ιερού σαρκοβόρου ψαριού, παρέχοντάς μας μια επιπλέον πληροφορία για τις συγκεκριμένες πρακτικές επιβολής – και

Εικόνες 52-56: Σχέδιο του νησιού της ζούγκλας (www.mymystbook.com)

Στιγμιότυπα από το τοπίο του νησιού

(regenerative) παραγωγικών οικοσυστημάτων. Δεν γνωρίζουμε κατά πόσον οι σχεδιαστές του παιχνιδιού εφάρμοσαν εμπρόθετα τέτοιες αρχές, ωστόσο το συνολικό αποτέλεσμα του σχεδιασμού δεν αφήνει πολλά περιθώρια αμφιβολίας.



Βάτραχος



Ψάρι Whark



Σκαθάρι

Εικόνες 57-64: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού («κρυπτικά» τοπικά στοιχεία)

Γρίφος «Συναισθησίας» → αντιστοίχιση αριθμών – σχημάτων – ήχων

Ο βασικός γρίφος που έχει να επιλύσει ο παίκτης στο νησί της ζούγκλας είναι ένα πρόβλημα παρατήρησης και συνδυαστικής λογικής που θα μπορούσε να αποκληθεί γρίφος «συναισθησία», καθώς η αποκωδικοποίησή του απαιτεί πολλαπλές αισθητηριακές – συμβολικές αντιστοιχήσεις, ανάμεσα σε άγνωστα αριθμητικά σύμβολα, σε αναπαραστατικά σχήματα διάφορων ζώων και στους ιδιαίτερους ήχους-φωνές των ζώων αυτών. Πιο συγκεκριμένα, διάσπαρτα σε «τυχαία» σημεία, μισοκρυμμένα στο τοπίο του νησιού (ενσωματωμένα σε βράχους, σε κορμούς δέντρων ή σε άλλες κατασκευές), ο παίκτης θα συναντήσει κάποια ημισφαιρικά αντικείμενα, σε μέγεθος ανθρώπινης παλάμης, τα οποία φέρουν ζωγραφικούς σχηματισμούς που θυμίζουν ένα «μάτι». Η διάδραση με τα αντικείμενα αυτά αποκαλύπτει ότι πρόκειται για εντελώς σφαιρικά αντικείμενα με δυνατότητα να περιστρέφονται κατά 180° (από πάνω προς τα κάτω), εμφανίζοντας στο πίσω τους μέρος ένα ιδιόμορφο σύμβολο, με ένα τετραγωνικό αυτή τη φορά γενικό σχήμα. Από διάφορες παρατηρήσεις καταλαβαίνουμε πως πρόκειται για αριθμητικά σύμβολα (το ειδικό περιεχόμενο των οποίων μαθαίνουμε κυρίως από τη διάδραση με το ιδιόμορφο αριθμητικό παιγνίδι που συναντάμε στο σχολείο του χωριού).

Επιπλέον, κατά την περιστροφή των σφαιρών αυτών, ακούγεται κάθε φορά ένας διαφορετικός ήχος. Καθώς, στην πορεία του παιγνιδιού, συναντά ορισμένα ζώα (ένα χρυσό σκαθάρι, ένα βάτραχο, δυο ιδιόμορφες φώκιες-φάλαινες (Sunner) και ένα επίσης ιδιόμορφο μεγάλο ψάρι με χαυλιόδοντες (Whark), ένας ακουστικά παρατηρητικός παίκτης θα καταλάβει πως ο ήχος που παράγει κάθε σφαίρα κατά την περιστροφή αντιστοιχεί στον ξεχωριστό ήχο που παράγει ένα από αυτά τα ζώα. Ακόμα, ένας πιο οπτικά παρατηρητικός παίκτης, θα αντιληφθεί ότι το σχήμα-περίγραμμα που αποκτούν, υπό μια συγκεκριμένη οπτική γωνία, ορισμένα τοπιακά χαρακτηριστικά πλησίον των «ματιών» αυτών (όπως πχ. κάποιοι βράχοι, το άνοιγμα μιας σπηλιάς, το νερό μιας κρήνης όπως συσσωρεύεται σε μια κατάλληλα διαμορφωμένη ανάγλυφη λεκάνη), αξιοποιούνται ως επιπλέον «κρυπτικά» στοιχεία, καθώς αναπαριστούν επίσης το σχήμα ενός ζώου, σε πλάγια όψη, με τρόπο ώστε η θέση του ματιού στο γραφιστικό σχήμα να συμπίπτει με αυτή του περιστρεφόμενου σφαιρικού «ματιού» στο φυσικό χώρο⁹⁵. Συνδυάζοντας τα παραπάνω, συμπεραίνουμε μια αντιστοίχιση μεταξύ ενός αριθμού με το σχήμα και τον ήχο κάποιου ζώου.

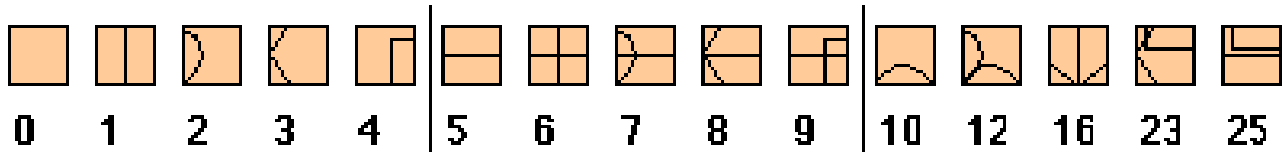
Σε επόμενη φάση του παιγνιδιού, ο παίκτης αποκτά πρόσβαση σε μια μυστική υπόγεια διαδρομή που οδηγεί σε μια κυκλική αίθουσα, στην περίμετρο της οποίας βρίσκονται παραταγμένες μια σειρά από χαμηλές πέτρινες στήλες. Καθεμιά από αυτές φέρει μια αφαιρετικά σχηματοποιημένη συμβολική αναπαράσταση ενός ζώου. Επιπλέον, οι πέτρες αυτές έχουν τη δυνατότητα να βυθίζονται λίγο στο έδαφος έπειτα από την άσκηση πίεσης. Ο παίκτης καλείται να συνδυάσει τις παραπάνω πληροφορίες ώστε να πείσει με τη σωστή σειρά τις κατάλληλες πέτρες – ζώα (τη σειρά αποκαλύπτουν οι αριθμοί στους οποίους αντιστοιχούν τα ζώα). Κάνοντας αυτό, ο παίκτης αποκτά πρόσβαση στο κρυμμένο βιβλίο-σύνδεσμο που οδηγεί στην «Εποχή του Ταγ», όπου βρίσκονται αυτοεξόριστοι οι αντάρτες του Riven.


⁹⁵ Το γεγονός ότι η προσεκτική παρατήρηση του τοπίου υπό συγκεκριμένη οπτική γωνία, μπορεί να αποτελέσει πηγή άντλησης πολλαπλών αισθητηριακών πληροφοριών (clues) που συμβάλλουν στην επίλυση-αποκωδικοποίηση του συγκεκριμένου γρίφου, φαίνεται να ταιριάζει με μια από τις βασικές αρχές σχεδιασμού της κινέζικης κηποτεχνίας. Όπως μας πληροφορεί πάλι ο W. Chambers:


«Η συνήθης μέθοδος διαμόρφωσης των κήπων στην Κίνα στοχεύει στη δημιουργία μιας μεγάλης ποικιλίας σκηνικών, ορατών από συγκεκριμένα σημεία θέασης, στα οποία τοποθετούνται καθίσματα ή κτίρια, προσαρμοσμένα στους διαφορετικούς σκοπούς των πολλαπλών διανοητικών και αισθητικών απολαύσεων».


Διάγραμμα επίλυσης γρίφου συναισθησίας


Περιστρεφόμενα «Μάτια» → Αριθμοί → Ήχοι Ιερών Ζώων → τοπικοί σχηματισμοί - σύμβολα Ιερών Ζώων




- 

The rotating eye in Gehn's lab which came from the village lagoon only made the sound of a ball rolling on a table. It is the angel fish as seen by the eye in the lagoon and drying in the village.
- 

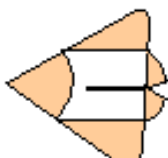
The rotating eye in the circle on the path to the diving bell made a windy buzzing insect sound. It is the lady bug beetle as heard in the blue forest grotto.
- 

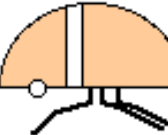
The tram stop rotating eye made a sound sort of like a knife or metal sliding in something followed by a sharp click or snap. It is the frog as caught in the trap (which made the same sound) on island 3.
- 

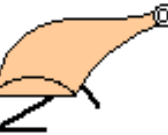
The rotating eye in the forest by the sword made a sound sort of like a horse bray with nasal blowing after. It is the dinosaur as heard by the lagoon.
- 

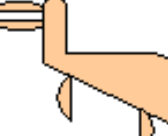
The dinosaur lagoon rotating eye made a sound sort of like an animal such as an ek trumpeting. It is the snail fish as heard in the underwater color viewer on island 4.


- 1 - Angel fish**


- 2 - Beetle**


- 3 - Frog**


- 4 - Dinosaur**


- 5 - Snail fish**

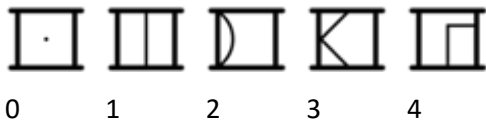




Εικόνες 65,66: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (απόψεις από το εσωτερικό της υπόγειας κυκλικής αίθουσας)

Παράθεμα: Το σύστημα αρίθμησης και γραφής των D'ni

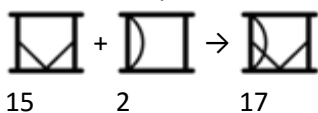
Όπως κάθε ανεξάρτητα εξελιγμένος πολιτισμός, έτσι και αυτός των D'ni έχει αναπτύξει ένα δικό του σύστημα καταμέτρησης και αρίθμησης. Σε αντίθεση με το δικό μας δεκαδικό σύστημα (αρίθμηση στη βάση του αριθμού δέκα), οι D'ni χρησιμοποιούν ένα σύστημα αρίθμησης με βάση τον αριθμό εικοσιπέντε (το οποίο ανάγεται στο 5). Υπάρχουν δύο βασικές μεθοδολογικές διαβαθμίσεις ως προς το σύστημα γραφής αριθμών, η χρήση των οποίων εξαρτάται από το αν ο αριθμός είναι μικρότερος ή μεγαλύτερος του 25. Η πρώτη μέθοδος, που περιλαμβάνει τη γραφή των αριθμών από το είκοσι πέντε και κάτω, αποτελεί γνωστική προϋπόθεση για την κατανόηση της δεύτερης. Τα πρώτα πέντε σύμβολα (από το μηδέν έως το τέσσερα) είναι οι μοναδικοί πραγματικοί αρχικοί αριθμοί σε ολόκληρο το αριθμητικό σύνολο. Αυτά τα σύμβολα χρησιμοποιούνται στη συνέχεια ως βάση για μεγαλύτερους αριθμούς. Κατ' αρχάς, ας ρίξουμε μια ματιά σε αυτά τα πρώτα πέντε σύμβολα:



Τα σύμβολα αυτά είναι ιδιαίτερα σημαντικά και θα πρέπει κανείς να μάθει να τα κατακανοεί με μια ματιά, προκειμένου να γράψει οποιονδήποτε αριθμό μεγαλύτερο από το τέσσερα. Το σύμβολο του αριθμού 5 προκύπτει από την περιστροφή κατά 90° (αριστερόστροφα) του σύμβολο του αριθμού 1. Για να γράψει κανείς τους αριθμούς που είναι πολλαπλάσια του 5 (10, 15, 20), θα πρέπει να περιστρέψει αντίστοιχα κάθε έναν από τους πέντε πρώτους αριθμούς.



Αν όμως καλείται κανείς να γράψει έναν αριθμό που δεν είναι τέλειο πολλαπλάσιο του 5, τότε πρέπει να εφαρμόσει μερικά ακόμα βήματα. Ας πάρουμε για παράδειγμα τον αριθμό 17. Πρώτα, διαιρούμε τον αριθμό με το 5. Κάνοντας αυτό, παίρνουμε ως πηλίκο το 3 και ως υπόλοιπο το 2. Περιστρέφοντας το 3 αριστερόστροφα κατά 90° παίρνουμε το 15, που αποτελεί τη «βάση» για τη γραφή του νέου μας αριθμού. Στη συνέχεια, παίρνουμε το υπόλοιπο, σε αυτή την περίπτωση το 2, και επιθέτουμε το αντίστοιχο σύμβολο πάνω στο σύμβολο-βάση.



Έχοντας κατακτήσει αυτό το πρώτο βασικό σύστημα, μπορούμε να γράψουμε οποιονδήποτε αριθμό από το 0 ως το 24. Ακολουθεί ένας τυπικός πίνακας με το πρότυπο συγγραφής των αριθμών αυτών:

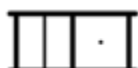
+	0	1	2	3	4
0					
5					
10					
15					
20					



Εικόνα 67: Το ιδιότυπο παιχνίδι που συναντάμε στο σχολείο, το οποίο μας πληροφορεί για το σύστημα αρίθμησης

Αν τώρα επιχειρήσουμε να γράψουμε το αριθμό 25, θα παρατηρήσουμε ότι από την περιστροφή του συμβόλου του 5, επιστρέφουμε στο σύμβολο του αριθμού 1. Από κει και πέρα, λοιπόν, αναπτύσσεται μια διαφορετική μέθοδος υπολογισμού, η οποία μπορεί να μοιάζει αρχικά περίπλοκη, αλλά όταν γίνει κατανοητή, τίθεται εύκολα σε χρήση.

Το σύστημα αρίθμησης που χρησιμοποιούν σήμερα οι περισσότεροι άνθρωποι καλείται δεκαδικό σύστημα, καθώς θέτει ως βάση τον αριθμό 10. Αυτό σημαίνει ότι έχουμε 10 αρχικά ψηφία (από το 0 ως το 9), ενώ οι υπόλοιποι αριθμοί προκύπτουν μέσα από δυνάμεις του 10. Για παράδειγμα, τον αριθμό 30, μπορούμε να τον αναλύσουμε σε 3 σύνολα του 10 και κανένα σύνολο του 1. Ή αντίστοιχα, τον αριθμό 105, μπορούμε να τον αναλύσουμε σε 10 σύνολα του 10 και 5 σύνολα του 1. Οι Δ'νι λειτουργούν με έναν αντίστοιχο τρόπο ανάλυσης, έχοντας όμως ως βάση το 25, για το οποίο χρησιμοποιούν το παρακάτω «διπλό» σύμβολο:



Σε αυτό το σύμβολο μπορούμε να αναγνωρίσουμε δυο επιμέρους σύμβολα. Το αριστερό αντιστοιχεί στον αριθμό 1 και το δεξί στο 0. Χρησιμοποιώντας ως μετρητική βάση το 25, το σύμβολο αυτό δηλώνει πως έχουμε 1 σύνολο του 25, με 0 σύνολα του 1. Έτσι, έχουμε το αριθμό 25. Χρησιμοποιώντας αυτή τη μέθοδο, μπορούμε να υπολογίσουμε οποιονδήποτε αριθμό μεγαλύτερο του 25. Για παράδειγμα, ας πάρουμε τον αριθμό 209. Διαιρώντας το 209 με το 25, που αποτελεί τη μετρητική μας βάση, παίρνουμε ως πηλίκο το 8 και ως υπόλοιπο το 9. Οι αριθμοί αυτοί είναι γνωστοί από το προηγούμενο σύστημα. Στο διπλό σύμβολο που χρησιμοποιείται για αριθμούς πάνω από 25, το 8 αντιστοιχεί στο αριστερό τμήμα του συμβόλου, ενώ το 9 στο δεξί, όπως φαίνεται στο παρακάτω σχήμα:



Το σύμβολο δηλώνει ότι έχουμε 8 σύνολα του 25 και 9 σύνολα του 1, δηλαδή $200+9=209$. Αξίζει να σημειώσουμε ότι ο αριθμός 25, πέρα από το σύμβολο που περιγράψαμε παραπάνω, συχνά απαντάται και με ένα δεύτερο σύμβολο:



Παρότι έχει προκύψει αρκετός προβληματισμός ως προς το γιατί υπάρχουν δυο διαφορετικά σύμβολα για έναν αριθμό, οι περισσότεροι αναλυτές συμφωνούν ότι ο συγκεκριμένος αριθμός, ο οποίος θεωρείται ειδικός, καθώς αποτελεί τη βάση του συστήματος και μοιραία θα εμφανίζεται αρκετά συχνά, θα φαινόταν ομορφότερο και πιο επίσημο αν γραφόταν με ένα χαρακτηριστικό, μονό σύμβολο.

Καταλαβαίνει κανείς πως μια τέτοια «μικρή» λεπτομέρεια, απολύτως εύλογη ως πολιτισμική τροπή του συστήματος αρίθμησης, μπορεί να προκαλέσει τεράστια σύγχυση σε όποιον επιχειρεί να κατανοήσει εκ των έξω το σύστημα αυτό, αυξάνοντας ίσως υπερβολικά τη δυσκολία των σχετικών αριθμητικών γρίφων. Ωστόσο, οι γρίφοι του παιχνιδιού δεν εξαρτώνται ιδιαίτερα από αριθμούς μεγαλύτερους του 25. Η δυσκολία αυτή αφορά μόνον όσους επιχειρούν κατά προαίρεση να διαβάσουν τα βιβλία που συναντούν στο παιχνίδι, προκειμένου να εμβαθύνουν σε λεπτομέρειες της αφηγηματικής πλοκής.

Numeral	Glyph	IPA	Pronunciation
□	·	ə	a as in away (after consonant)
		ʔ	Glottal stop (after vowel)
▢	ʌ	/v/	v as in very
	ɓ	/b/	b as in ball
▣	ʈ	/t/	t as in tall
▤	ʃ	/s/	s as in salt
	ʂ	/ʃ/	sh as in cash
▥	ɟ	/dʒ/	j as in jug
	ɓ	/g/	g as in get
▦	ɹ	/j/	y as in you
▧	ɣ	/x/	kh as in Scottish loch
	ɥ	/k/	k as in kid
▨	ʌ	/ɑ/	ah as in father
	ɨ	/a/	i as in die
▩	ɸ	/f/	f as in fight
	ɓ	/p/	p as in pick
▪	ɬ	/ɪ/	ih as in fish
	ɸ	/i/	ee as in teeth
▫	ɹ	/ɛ/	eh as in fret
	ɹ	/eɪ/	ay as in ray

Numeral	Glyph	IPA	Pronunciation
▬	ɹ	/ɹ/	r as in race
▭	ɹ	/m/	m as in meat
▮	ɹ	/θ/	th as in thumb
▯	ɸ	/ð/	dh as in this
	ɸ	/d/	d as in dog
▰	ɹ	/h/	h as in horse
▱	ɹ	/oʊ/	o as in home
	ɹ	/ɔɪ/	oy as in toy
▲	ɹ	/tʃ/	ch as in chew
△	ɹ	/w/	w as in well
▴	ɹ	/ə/	uh as in cut
	ɹ	/u/	oo as in moo
▵	ɹ	/ts/	ts as in tsetse
▶	ɹ	/l/	l as in lay
	ɹ		
▷	ɹ	/æ/	a as in hand
▸	ɹ	/z/	z as in zip
	ɹ		
▹	ɹ	/n/	n as in new



Jay



*"At last, my people will live in safety and comfort.
They stand under the bare sky, unafraid,
and dazzled by their freedom."*



- Catherine's Riven Journal



Η Εποχή του “Tay”

Όπως έχει ήδη ειπωθεί, σε αντίθεση με το Myst, το οποίο εκτυλίσσεται σε διάφορους κόσμους γνωστούς ως «Εποχές» (Ages), οι οποίες συνδέονται μεταξύ τους με τα ειδικά «βιβλία-συνδέσμους» (linking-books), το Riven λαμβάνει χώρα σχεδόν εξ ολοκλήρου σε μια εποχή (την εποχή “Riven”). Μικρές εξαιρέσεις αποτελούν οι σύντομες επίσκεψεις του παίκτη στην 233^η Εποχή, όπου συναντά τον Gehn και στην *Εποχή του “Tay”*. Το Tay είναι η 234^η εποχή που γράφτηκε από τον Gehn, κατά τη διάρκεια των προσπαθειών του να αποδράσει από τη φυλακή του Riven. Όπως και οι άλλες εποχές του, αποδείχτηκε εξελικτικά ασταθής. Ο Gehn αποφάσισε να την κάψει, ωστόσο η Εποχή διεσώθηκε από την Catherine. Το μεγαλύτερο μέρος του βιβλίου της Εποχής γλίτωσε από τη φωτιά ώστε η Catherine, χρησιμοποιώντας την εξαιρετική συγγραφική της ικανότητα, μπόρεσε να ξαναγράψει το Tay ως σταθερή Εποχή και να τον λειτουργήσει ως τόπο κατοίκησης για τα μέλη του «Ημίσεως» (Moiety) σε ασφαλή απόσταση από τον Gehn. Στο τέλος του Riven, με την προϋπόθεση ότι ο παίκτης έχει εκπληρώσει επιτυχώς τα καθήκοντά του, η Catherine επανατοποθετεί τους κατοίκους του Riven στο Tay, διασώζοντάς τους από την καταστροφή.

Το τοπίο της Εποχής αυτής εμφανίζει συναφή γεωμορφολογικά χαρακτηριστικά με αυτό του Riven, καθώς επαναλαμβάνει το μοτίβο του ηφαιστειακού κρατήρα με τις εξαιρετικά απότομες πλαγιές και μια λίμνη στο κέντρο. Βασική διαφορά με το τοπίο του Riven (πέρα από το φωτισμό της σκηνής, ο οποίος, σε αντίθεση με την εκτυφλωτική ηλιοφάνεια του Riven, προέρχεται από ένα συννεφιασμένο ουρανό κατά το σούρουπο) στο κέντρο της λίμνης παρουσιάζεται ένα επιβλητικό υπεραιώνιο δέντρο (πιθανότατα ομοειδές με το κομμένο δέντρο που συναντάμε στο νησί της Φυλακής στην εποχή του Riven). Το εξαιρετικά ενδιαφέρον από αρχιτεκτονική άποψη, έγκειται στο γεγονός ότι οι διακλαδώσεις του δέντρου αυτού αποτελούν την υποδομή για την κατασκευή μιας μικρής «δεντρόπολης», το εξωτερικό όριο-«τείχος» της οποίας αποδίδει ένα χαρακτηριστικό σχήμα σφαίρας (κάπως ακανόνιστα παραμορφωμένης), με μια αδρή εξωτερική επιφάνεια και διάσπαρτες μικρές διατρήσεις εν είδη παραθύρων, περίπου σαν μια γιγάντια μελισσοφωλιά. Στο εσωτερικό της πορώδους αυτής «δεντρόσφαιρας», αναπτύσσεται ο οικισμός, ως ένα πλήθος από «δεντρόσπιτα», με παρόμοιο σφαιρικό-ωοειδές σχήμα, τα οποία συνδέονται με ένα δίκτυο κινήσεων αποτελούμενο από ξύλινους διαδρόμους που είτε αναρτώνται στα εξωτερικά πλευρικά όρια των κτισμάτων είτε αποτελούν «κρεμαστές» κατασκευές γεφύρωσης.

Το σύνολο της κατασκευής μπορεί προφανώς να αξιολογηθεί ως προς τη στρατηγική του σημασία, καθώς διαμορφώνει μια εξαιρετικά απομονωμένη χωρικά οικιστική συνθήκη, προστατευμένη περιμετρικά από επάλληλα φυσικά «τείχη» (όπως οι απότομες πλαγιές του κρατήρα, η φυσική τάφρος της λίμνης), σε συνδυασμό με τη φυσική υπερέψωση του δέντρου στο κέντρο και την ελεγχόμενη πρόσβαση από μια μοναδική είσοδο στη βάση του κορμού του. Επιπλέον, το σύνολο αποδίδει μια μορφή που μπορεί να ερμηνευθεί ως αναφορά σε αρχετυπικά σύμβολα, όπως του «δέντρου της ζωής» και της σφαίρας (ως του μοναδικού – συλλογικού- «καρπού» του), τα οποία φέρουν γενικά συνδηλώσεις ενότητας-συνοχής, σταθερότητας, συμβολικής σχέσης με τον τόπο και την παράδοση κ.α. Θα μπορούσε επίσης να θυμίζει και μια «γροθιά», παραδοσιακό σύμβολο των αγώνων αντίστασης σε μορφές πολιτικής κυριαρχίας, όπως αυτοί που διεξάγουν οι κάτοικοι της εν λόγω πόλης. Από μια άλλη σκοπιά βέβαια, προφανής θα ήταν η μορφική συνάφεια του συνόλου με το γνωστό αντικείμενο που παραδίδεται ως τρόπαιο στο νικητή της διοργάνωσης του παγκοσμίου τουρνουά ποδοσφαίρου (moundial), το οποίο επιχειρεί να εκφράσει σε συμβολικό επίπεδο παρόμοια ιδανικά οικουμενικής ενότητας και αδελφούσης (ανεξάρτητα βέβαια από το κατά πόσον η λειτουργία

Εικόνες 68-69: Στιγμιότυπα του παιχνιδιού (απόψεις από την «Εποχή του Tay»)

Κατασκευές και μορφές που το παιχνίδι φέρνει στο φως, ο παίκτης επικρατεί στον κόσμο του Riven.



Εικόνες 70-74: Σχέδιο του νησιού του κρατήρα (πηγή: www.mymystbook.com)
 Στιγμιότυπα από το τοπίο του νησιού

Το νησί του Λέβητα

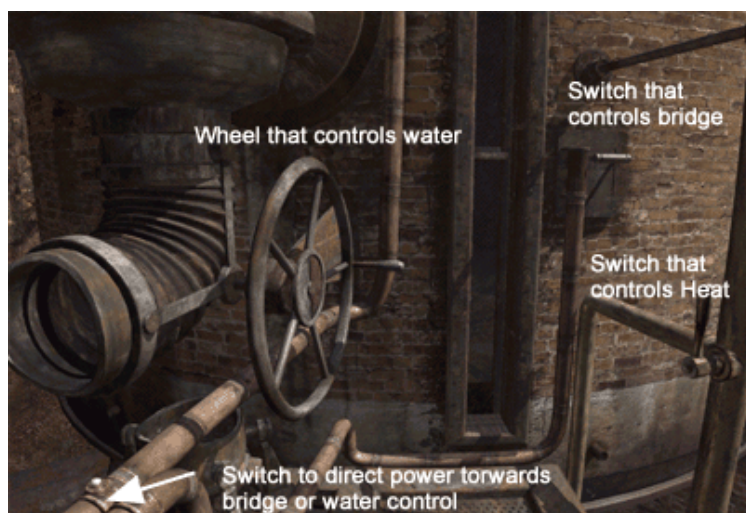
Γνωστό και ως «νησί του Κρατήρα» (Crater) ή «της Συνάθροισης Βιβλίων» (Book Assembly Island).

Εδώ βρίσκεται ο λέβητας που χρησιμοποιείται για την παραγωγή χαρτιού και βιβλίων, καθώς και το δωμάτιο που λειτουργεί ως έδρα του Gehn. Το νησί είναι ένας αδρανής ηφαιστειακός κρατήρας με μια μεγάλη λίμνη στο εσωτερικό του. Περίπου στο μέσο της λίμνης είναι τοποθετημένη μια αντλία με ένα μοχλό, από την οποία τροφοδοτούνται ενεργειακά (μέσω γαιοθερμίας ή άλλου καυσαερίου) τόσο ο λέβητας όσο και ορισμένες άλλες συσκευές του νησιού⁹⁶. Τα δέντρα που κόβονται από το νησί της ζούγκλας τοποθετούνται σε ένα δοχείο-βαγόνι, το οποίο διανύει πάνω σε ράγες μια ιδιαίτερα εντυπωσιακή, υποθαλάσσια διαδρομή μέχρι το νησί του Λέβητα (την ίδια διαδρομή που ακολουθεί και ο παίκτης). Μόλις φτάσουν εκεί, αποτίθενται σε μια κυλιόμενη επιφάνεια, η οποία τα οδηγεί σε μια συσκευή θραύσης που μετατρέπει το ξύλο σε ροκανίδια. Αυτά στη συνέχεια τοποθετούνται στο λέβητα, ο οποίος θερμαίνεται προς απομάκρυνση των ινών από το ξύλο. Μετά από αυτό, ο προϊών πολτός μπορεί να πιεστεί σε χαρτί.

Μηχανολογικός γρίφος με λειτουργία λέβητα

Στο νησί αυτό, ο παίκτης καλείται να λύσει έναν μηχανολογικό γρίφο που προϋποθέτει την κατανόηση της λειτουργίας του λέβητα και την εφαρμογή μιας σειράς κινήσεων με στόχο την ενεργοποίηση και απενεργοποίησή της, ώστε τελικά να αποκτηθεί η δυνατότητα πρόσβασης σε περισσότερα σημεία του νησιού⁹⁷. Συγκεκριμένα, με βάση την εικόνα ..., ο παίκτης πρέπει:

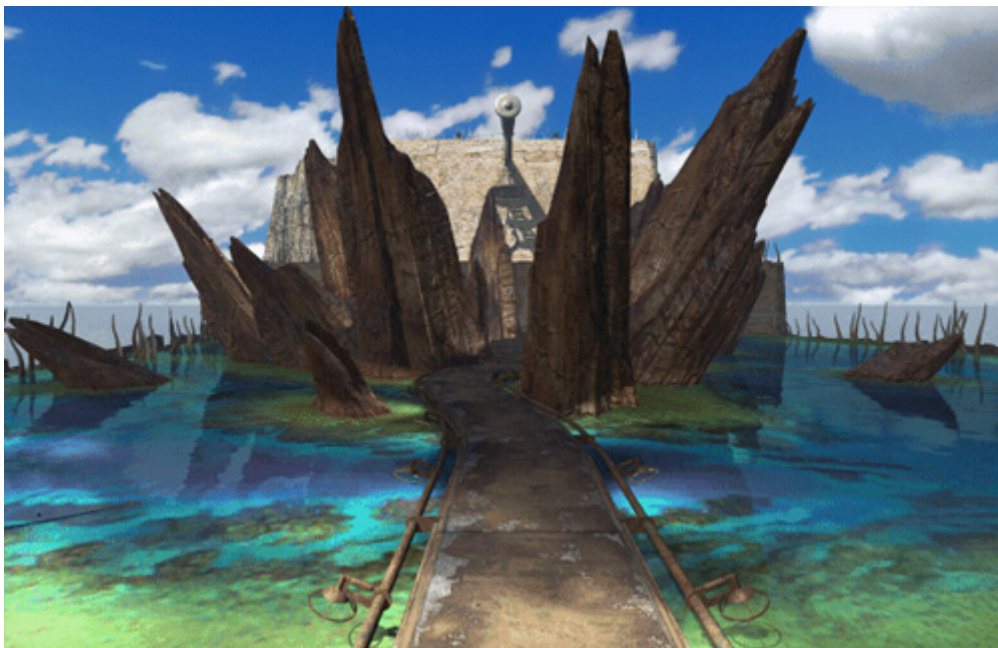
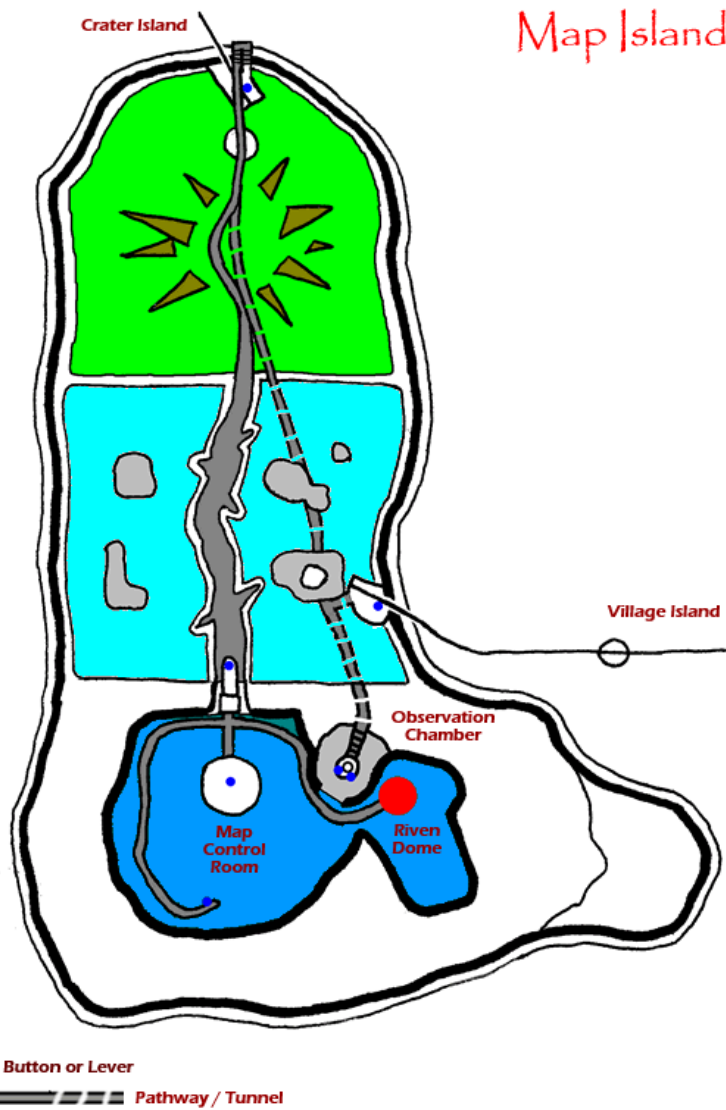
- α) να βεβαιωθεί ότι ο αριστερός μοχλός είναι στραμμένος προς τα αριστερά.
- β) γυρίσει τον τροχό έτσι ώστε να αποσυνδεθεί ο σωλήνας. Το νερό στο βραστήρα εξαφανίζεται.
- γ) να στρέψει το δεξιό μοχλό προκειμένου να απενεργοποιήσει τους καυστήρες.
- δ) να μετακινήσει τον αριστερό μοχλό προς τα δεξιά και να τραβήξει τη λαβή στον τοίχο. Ο πάτος του βραστήρα υπερυψώνεται, εμφανίζοντας μια κρυφή διαδρομή μέσα από τον κεντρικό σωλήνα.



Εικόνα 75:
Τα στοιχεία του μηχανολογικού γρίφου

⁹⁶ Μία από τις συσκευές αποτελεί την παγίδα που ο Gehn χρησιμοποιηθεί για να συλλάβει ένα από τα ζώα του είδους ytram, του οποίου τα σωματικά υγρά χρησιμοποιούνται στα δηλητηριώδη βελάκια.

⁹⁷ Αξίζει να σημειώσουμε ότι ένας από τους γρίφους στο νησί αυτό, έγκειται στην αποκάλυψη κρυφής διαδρομής έπειτα από το κλείσιμο μιας ανοιχτής πόρτας! Όσο απλοϊκό κι αν φαίνεται, πρόκειται για ένα σημείο στο οποίο πολλοί παίκτες έχουν συναντήσει δυσκολίες. Ο εν λόγω μινι-γρίφος έχει αποτελέσει αντικείμενο κριτικής ως ασύμβατος σε σχέση με τη λογική των υπόλοιπων γρίφων. Από τη μεριά μας αξιολογείται σαν μια πολύ σοβαρή κρυπτική σύλληψη, ακριβώς λόγω του ότι απαιτεί μια μάλλον «ανατρεπτική» σκέψη.



Εικόνες 76, 77: Διαγραμματική χαρτογράφηση του νησιού της έρευνας και στιγμιότυπο από το τοπίο του

Το νησί της Έρευνας (Survey Island)

Επίσης γνωστό και ως «νησί του Οροπεδίου» (Plateau Island) ή «του Χάρτη» (Map Island). Αυτό το νησί, πέρα από τον κρατήρα, αποτελείται από ένα ευρύ οροπέδιο. Στο βόρειο τμήμα του οροπεδίου, απ' όπου εισέρχεται για πρώτη φορά ο παίκτης, είναι διαμορφωμένο ένα εντυπωσιακό «τοπίο καταστροφής», αποτελούμενο από χαρακτηριστικά αιχμηρούς, μεγάλου μεγέθους σχιστόλιθους, τοποθετημένους σε όρθια/πλάγια θέση, με κατεύθυνση που καθιστά εμφανή την κοινή τους αναφορά σε ένα κεντροβαρικό σημείο, από το οποίο περνάει ο διάδρομος που μας οδηγεί στο χώρο της μακέτας. Πρόκειται ουσιαστικά για μια διαμόρφωση με χαρακτήρα «πύλης εισόδου» που στοχεύει στην αύξηση της ψυχικής-αισθητικής έντασης του παίκτη, ενώ μπορεί να εκληφθεί και ως προσπάθεια υπόμνησης της ριζικής μεταβολής που υπέστη ο χώρος από τις παρεμβάσεις του Gehn.

Σύμφωνα με τα βιβλία, στο νησί αυτό παλιότερα υπήρχε ένας κήπος (σχεδιασμένος υπό μια μπαρόκ αισθητική τεχνοτροπία), τον οποίο ο Gehn αντικατέστησε από νέες διαμορφώσεις, οι οποίες θα του χρησίμευαν για τη μελέτη της γεωλογικής επιδείνωσης του συμπλέγματος, παρέχοντάς του καλύτερη εποπτική αντίληψη και ένα γενικό έλεγχο της ευρύτερης λειτουργίας του. Πρόκειται για το νότιο και πιο υπερυψωμένο τμήμα του οροπεδίου (περίπου στο μέσον του νησιού), όπου έχει διαμορφωθεί ένας γιγάντιος διαδραστικός χάρτης-μακέτα του νησιωτικού συμπλέγματος του Riven. Είναι προφανές ότι η μετατροπή ενός μεγάλου τμήματος του νησιού (σχεδόν το ένα τρίτο) σε μια γιγάντια «μακέτα» είναι προϊόν εντονότατων ανθρωπογενών επεμβάσεων στο υφιστάμενο γεωφυσικό του ανάγλυφο. Επίσης, είναι πιθανό ο χώρος να υπηρετούσε και ένα τελετουργικό ρόλο, καθώς ο Gehn έχει φροντίσει ώστε το νησί να περιβάλλεται με χαυλιόδοντες από τα ιερά ψάρια Wahrk.

Εκτός από την περιοχή του οροπεδίου, οι έντονες επεμβάσεις στη γεωμορφολογία του νησιού περιελάμβαναν και την κάθετη «απότμηση» ενός ποσοστού του πέτρινου όγκου, στην εξωτερική βορινή πλευρά του υψώματος του κρατήρα, δίνοντας την εντύπωση μιας βαριάς και επιβλητικής μονολιθικής κατασκευής. Στο μέσον περίπου της όψης αυτού του «κτίσματος» παρατηρούμε μια χαρακτηριστικά μεγάλη κάθετη ρηγμάτωση, η οποία καταλαβαίνουμε πως αποτελεί τη συνέχεια της οριζόντιας ρηγμάτωσης μέσα στην οποία κινούμαστε. Εισερχόμενος ο παίκτης στην κάθετη σχισμή που οδηγεί στο εσωτερικό του κρατήρα, βρίσκεται επάνω στην πλατφόρμα ενός ανελκυστήρα. Η ανοδική πορεία του ανελκυστήρα οδηγεί σε ένα μικρό εξώστη, από τον οποίο μπορεί κανείς να παρατηρήσει «αφ' υψηλού» την αφαιρετική μακέτα του νησιωτικού συμπλέγματος που απλώνεται στο οροπέδιο του νησιού⁹⁸. Ο εξώστης αυτός συνιστά ένα εξαιρετικά κρίσιμο χωρο-αντιληπτικό σημείο, καθώς πέρα από το χάρτη, έχει κανείς τη δυνατότητα να αντιληφθεί μια ακόμα *υπό κλίμακα αναπαράσταση του τοπίου*. Συγκεκριμένα, μπροστά στον παίκτη υπάρχει ένα μικρό μεταλλικό τετράγωνο, τεμαχισμένο σε πέντε ανόμοια και ανισομεγέθη κομμάτια-πλήκτρα. Ένας συγκεντρωμένος παίκτης θα κατανοήσει γρήγορα ότι τα πλήκτρα αυτά αντιστοιχούν αφαιρετικά στα πέντε νησιά, με το σύνολο του τετραγώνου να αποτελεί μια υποκλίμακα σχηματοποίησης ολόκληρου του νησιωτικού συμπλέγματος, συγκροτημένη με βάση τη λογική ενός ορθοκανονικού παζλ.

⁹⁸ Όπως μας πληροφορούν τα βιβλία, η άνω επιφάνεια των τοπιακών αυτών σχηματισμών (που αποτελούν υποκλίμακα αναπαραστάσεις των 5 νησιών), η οποία φαίνεται αρχικά τελείως επίπεδη, είναι επενδεδυμένη με μια ειδική ημιδιαφανή γέλη (gel), η οποία μπορεί να πάρει οποιοδήποτε σχήμα κάτω από την επίδραση ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας με συγκεκριμένη κυματομορφική κωδικοποίηση. Για κάθε νησί, υπάρχει λοιπόν ένα συγκεκριμένο σήμα, που ενεργοποιείται έπειτα από την πίεση του αντίστοιχου πλήκτρου στο μικρό τετράγωνο πληκτρολόγιο-παζλ. Το σήμα αυτό ενεργοποιεί στον χάρτη μια ηλεκτροχημική διαδικασία που μορφοποιεί τη γέλη σε μια τρισδιάστατη σχηματοποίηση αντιστοιχεί στην γενικήτοπογραφία του κάθε νησιού.

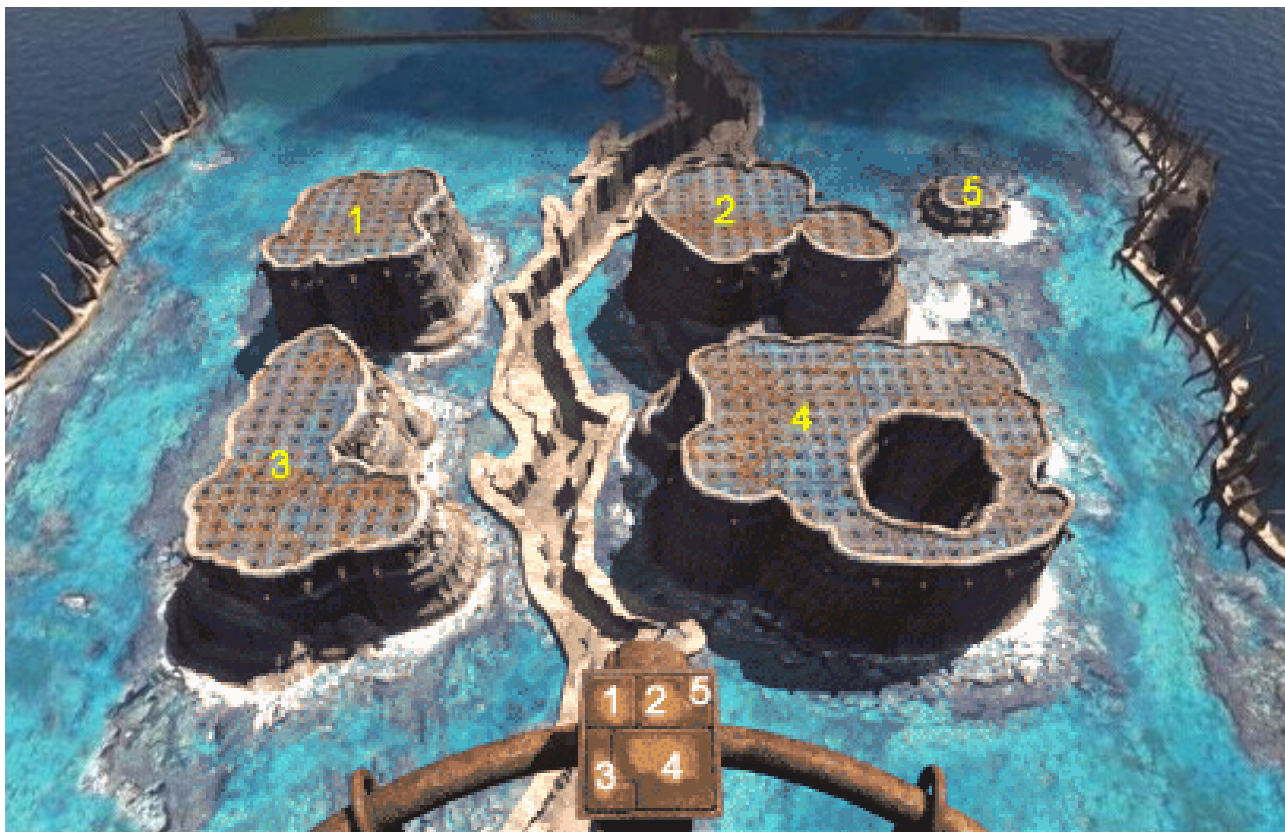


Εικόνες 78-79: Στιγμιότυπα από το τοπίο του νησιού της έρευνας



Συνδυαστικός γρίφος «αυτοαναφορικής» χωρο-αντιληπτικής συναισθησίας
(αντιστοίχιση σχηματισμών - χρωμάτων - χωροθετήσεων σε σύστημα συντεταγμένων)

Με βάση τη συγκεκριμένη τοπιακή κατασκευή αναπτύσσεται ένα ευρύτερο σύστημα διαδοχικών υπο κλίμακα αυτοαναπαραστάσεων – σχηματοποιήσεων, στοιχειοθετώντας την «αυτοαναφορική» δομή ενός συνδυαστικού γρίφου χωρο-αντιληπτικής συναισθησίας, του δυσκολότερου ίσως που καλείται να λύσει ο παίκτης⁹⁹.



Εικόνες 80-81: Στιγμιότυπα από το νησί της έρευνας (άποψη της διαδραστικής «μακέτας» του συμπλέγματος)

⁹⁹ Αξίζει να επισημάνουμε ένα ενδιαφέρον στοιχείο που αφορά τη διαβρωμένη υφή των μεταλλικών πλήκτρων. Αν είναι κανείς αρκετά παρατηρητικός, θα αντιληφθεί ότι η κατανομή της διάβρωσης-σκουριάς πάνω στη μπρούτζινη επιφάνεια φαίνεται να σχηματίζει ένα αντίστοιχο του σχήματος της ακτογραμμής των νησιών. Το στοιχείο αυτό, πέρα από το ειδικό αισθητικό-καλλιτεχνικό του ενδιαφέρον στο πλαίσιο του χωρο-αντιληπτικού γρίφου, μπορεί να ερμηνευθεί ως συμβολική αναφορά στη συνάφεια της «μορφοκλασματικής» (φράκταλ) μορφοδομής που χαρακτηρίζει προϊόντα φυσικών διεργασιών διαφορετικής χωρο-χρονικής κλίμακας, όπως η γεωλογική εξέλιξη και η φυσική φθορά των υλικών, αποκτώντας μια επιπλέον επιμορφωτική διάσταση.



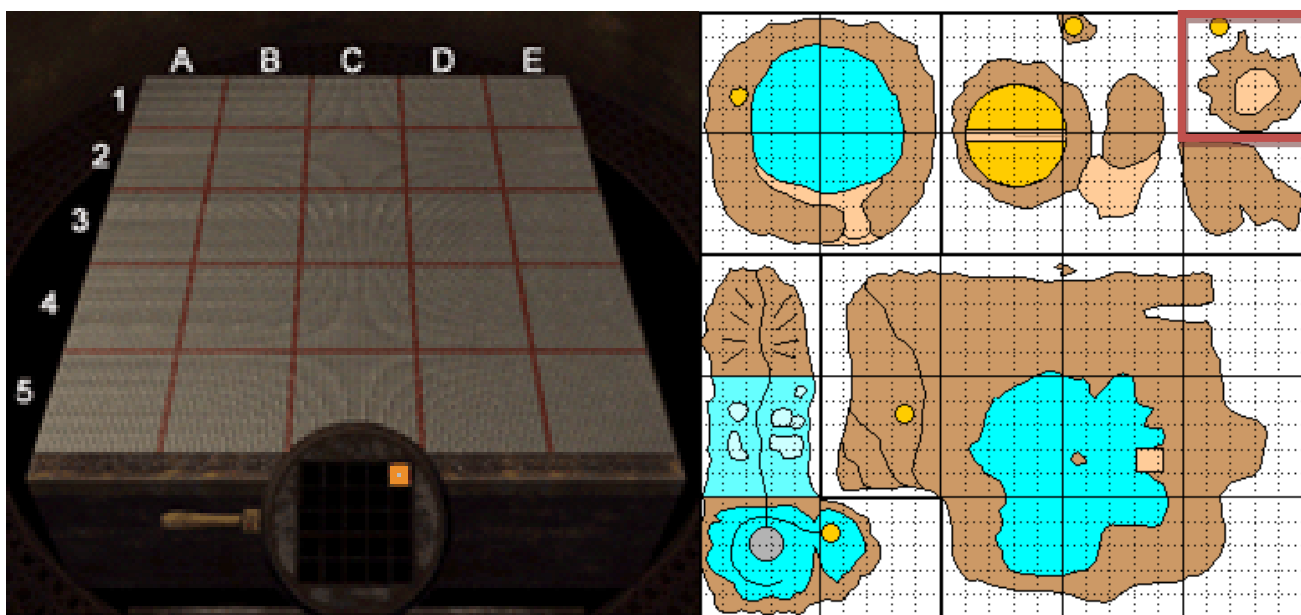
Εικόνες 82-86: Στιγμιότυπα από το νησί της έρευνας: το πλωτό δωμάτιο και η συσκευή αναπαράστασης της γεωμορφολογίας του νησιωτικού συμπλέγματος που βρίσκεται στο εσωτερικό του

Η μακέτα του αναγλύφου

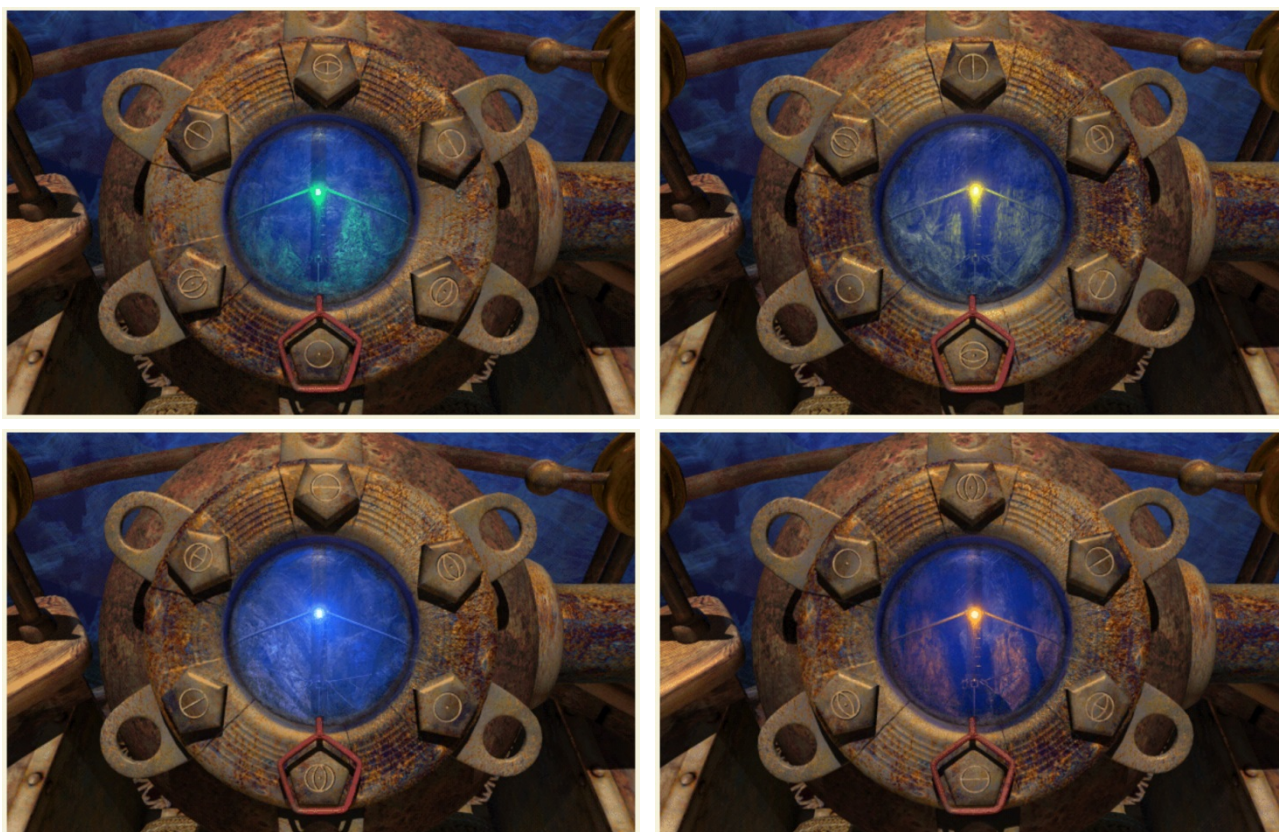
Στο εσωτερικό του κρατήρα συναντάμε μια ακόμα μικρή λίμνη (επίσης μεγάλου βάθους). Περίπου στο κέντρο της λίμνης βρίσκεται ένα πλωτό μεταλλικό κτίσμα κυκλικής κάτοψης, η οποία υλοποιείται στο χώρο μέσα από τη σύνθεση ενός σφαιρικού θόλου που στεγάζει ένα δωμάτιο κολουροκωνικού σχήματος (με τη μικρή περιφέρεια στη βάση). Στο εσωτερικό του κτίσματος αυτού, ο παίκτης συναντά μία κεντροθετημένη τετράγωνη συσκευή. Η επιφάνεια της συσκευής είναι χωρισμένη με λεπτές κόκκινες λωρίδες σε 25 τετράγωνα (5X5), ενώ στο σύνολό της απαρτίζεται από πολλά απειροελάχιστου εμβαδού τετραγωνάκια. Αυτά καταλαβαίνουμε πως αποτελούν τη διατομή πολλών παράλληλων κάθετων ράβδων, το ύψος των οποίων μπορεί να μεταβάλλεται.

Η διάδραση με τη συσκευή αυτή επιτυγχάνεται μέσα από ένα σύνθετο είδος διπλού-μοχλού. Πάνω στο μοχλό παρατηρούμε μια μικρή τετράγωνη οθόνη, η οποία χωρίζεται σε 25 μικρότερα τετράγωνα (5X5), προφανώς αντίστοιχα με αυτά της επιφάνειας. Με τη λειτουργία του ενός τμήματος του μοχλού, ο παίκτης μπορεί να επιλέξει και να «φωτίσει» ένα από αυτά τα τετράγωνα. Κάθε φορά που το κάνει αυτό, ενεργοποιεί ένα μηχανισμό που αποδίδει την «ανάδυση» μιας διαφορετικής ανάγλυφης μορφής στην κεντρική τετράγωνη επιφάνεια, ως συνέπεια του διαφορετικού σχετικού ύψους πολλών λεπτών κάθετων ράβδων. Το άλλο τμήμα του μοχλού επιτρέπει την περιστροφή της κεντρικής τετράγωνης επιφάνειας, δίνοντάς μας τη δυνατότητα εποπτείας της από όλες τις πλευρές.

Έπειτα από λίγες διερευνητικές προσπάθειες, ο παίκτης αντιλαμβάνεται τη λειτουργία της συσκευής, η οποία δεν είναι άλλη από την *ακριβή αναπαράσταση της γεωμορφολογίας του νησιωτικού συμπλέγματος*, σε πολλά μικρότερα τετράγωνα τμήματα, που αντιστοιχούν στα τετράγωνα του καννάβου που βλέπουμε κάθε φορά να φωτίζουν στην «οθόνη» της συσκευής. Η αναπαράσταση αυτή του τοπιακού αναγλύφου γίνεται σε μια κλίμακα τέτοια που επιτρέπει στον παίκτη να αναγνωρίσει τη θέση ακόμα και ορισμένων κτισμάτων, όπως οι μικροί μεταλλικοί θόλοι «φωτιάς-μαρμάρου».



Εικόνες 87-88: Η σχέση της συσκευής γεωμορφολογικής αναπαράστασης με το τοπίου του παιχνιδιού



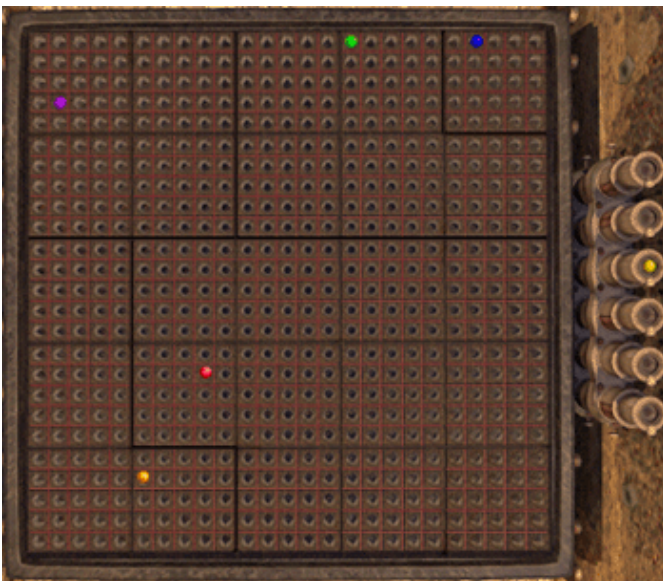
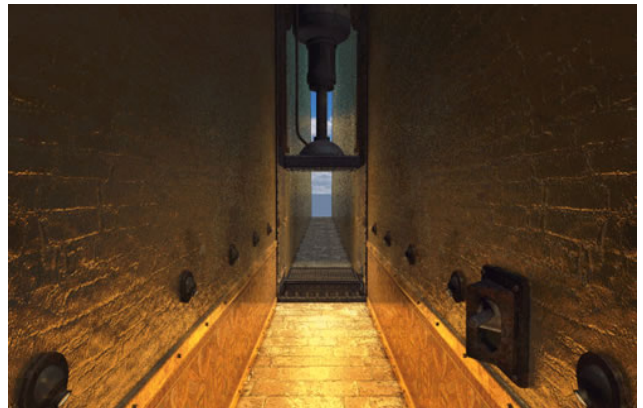
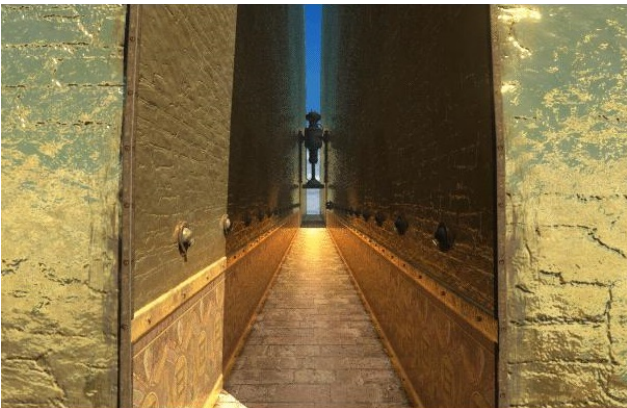
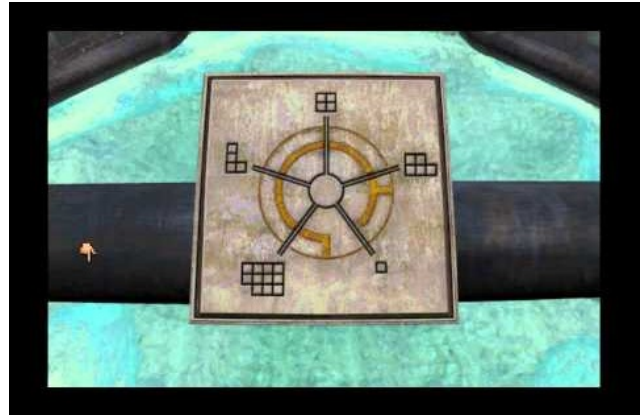
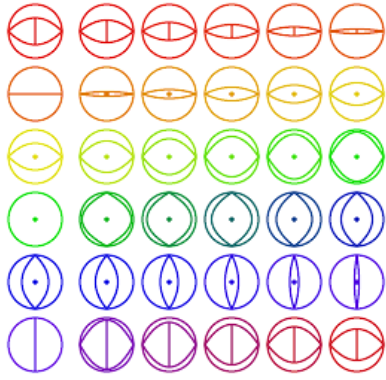
Εικόνες 89-93: Στιγμιότυπα από τη συσκευή στη μεγάλη υπόγεια αίθουσα (νησί της έρευνας)

Η μεγάλη υπόγεια αίθουσα

Στο ίδιο νησί υπάρχει επίσης και ένα δεύτερο υπόγειο επίπεδο, στο οποίο βρίσκεται μια υποβλητική σπηλαιώδης αίθουσα, κατάλληλα διαμορφωμένη ώστε να επιτρέπει, μέσα από ένα τεράστιο φινιστρίνι, την παρατήρηση στο εσωτερικό του βυθού της υπερκείμενης λίμνης, όπου κατοικεί το ιερό ψάρι Whark. Μέσα στην αίθουσα κυριαρχεί η παρουσία ενός γιγαντιαίου σταλαγμίτη, με χαρακτηριστικά δυναμικό οξυκόρυφο σχήμα. Μια εμβληματική ανοδική σκάλα μας οδηγεί στην κορυφή του σταλαγμίτη, όπου βρίσκεται μια ακόμα ενδιαφέρουσα, επίσης κυκλική, διαδραστική συσκευή. Στην περιφέρεια της συσκευής βρίσκονται έξι πενταγωνικά πλήκτρα και ισάριθμοι μοχλοί, που επιτρέπουν την περιστροφή της. Επάνω στα πλήκτρα είναι χαραγμένα 6 διαφορετικά κυκλικά σύμβολα, προφανώς όμοια με κάποια από αυτά που συναντά κανείς στη βάση των θόλων «φωτιάς-μαρμάρου» (η συνεχής ακολουθία των οποίων παρουσιάζεται μέσα από τα ειδικά καλειδοσκόπια). Στο μέσον της συσκευής υπάρχει μια κυρτή-κυκλική οθόνη. Η περιστροφική κίνηση της συσκευής έχει ως αποτέλεσμα την προβολή μιας διαφορετικής εικόνας στην οθόνη. Καταλαβαίνουμε πως οι εικόνες αυτές παρουσιάζουν διαφορετικές όψεις από το εσωτερικό του βυθού της διπλανής λίμνης. Μετά από λίγες συνδυασμένες προσπάθειες καταλαβαίνουμε πως η πίεση των πλήκτρων ενεργοποιεί μια συγκεκριμένη πηγή φωτισμού, που γίνεται αντιληπτή μόνο σε μια από τις 6 οπτικές γωνίες. Επιπλέον, κάθε φως χαρακτηρίζεται από ένα συγκεκριμένο χρώμα. Συμπεραίνουμε λοιπόν ότι *κάθε ένα από αυτά τα κυκλικά σύμβολα αντιστοιχεί σε ένα χρώμα*, ενώ η φαινόμενη συνεχής ακολουθία αυτών των συμβόλων, που μας παρουσιάζεται μέσα από τα καλειδοσκόπια κατά την περιστροφή των θόλων «φωτιάς-μαρμάρου», ουσιαστικά αποδίδει το χρωματικό φάσμα!



Εικόνα 94: Στιγμιότυπα από την είσοδο στη μεγάλη υπόγεια αίθουσα (νησί της έρευνας)



-  Island 1 - Rotating Temple Green
-  Island 2 - Yillage Lagoon Red
-  Island 3 - Boiler and Lab the "off" color = Purple
-  Island 4 - Spikes & maps Orange
-  Island 5 - Great Tree Blue (inferred)

Εικόνες 95-100: Στιγμιότυπα από το Μεγάλο Χρυσό Θόλο (επίλυση του τελικού γρίφου)

Ο τελικός πίνακας (επιστροφή στο Μεγάλο Χρυσό Θόλο)

Από το νησί της έρευνας, ο παίκτης έχει δυνατότητα ενός ακόμα τρόπου πρόσβασης στο νησί του «βραστήρα» (διαφορετικό από αυτή που επιτυγχάνεται μέσα από τη «λωρίδα μεταφοράς» της ξυλείας του δάσους για την παραγωγή του χαρτοπολτού), σε σημείο απ' όπου μπορεί να προσεγγίσει έναν επίσης άλλο δρόμο προς το νησί του ναού, έναν δρόμο που οδηγεί στη «δυτική πλευρά» του, πλησίον του μεγάλου Χρυσού Θόλου, τον οποίο δεν ήταν δυνατό να προσεγγίσει προηγουμένως. Αφού, λοιπόν, ο παίκτης κατορθώσει, έπειτα από μια σειρά ενεργειών, να αποκτήσει τελικά πρόσβαση στο εσωτερικό του μεγάλου Χρυσού Θόλου (ο οποίος στην ουσία στεγάζει έναν υφιστάμενο ηφαιστειακό κρατήρα), μπορεί να κατανοήσει ότι αυτός αποτελεί τον κεντρικό κόμβο διανομής της ενέργειας στους 5 μικρότερους θόλους «Φωτιάς - Μαρμάρου» (Fire-Marble Domes), που αντιστοιχούν σε κάθε ένα από τα νησιά. Πρόκειται για μια λειτουργική σχέση που εύκολα θα υποπτευόταν κανείς από τη μορφολογική ομοιότητα (και την εμφανή διαφορά κλίμακας) των συσκευών αυτών με το μεγάλο θόλο.

Στη συνέχεια, βγαίνοντας από το θόλο, ο παίκτης μπορεί να εισέλθει στο διάδρομο που διαμορφώνεται από τη χαρακτηριστική σχισμή που τεμαχίζει το θόλο σε δυο ημι-θόλια (τεταρτοσφαίρια). Στο μέσον του διαδρόμου (δηλαδή ακριβώς στο κέντρο της νοητής σφαίρας) θα ανακαλύψει μια ακόμα διαδραστική συσκευή. Η συσκευή αυτή αποτελείται κυρίως από μια τετράγωνη επιφάνεια, η οποία επιμερίζεται σε μικρότερα τετράγωνα (5X5), καθένα από τα οποία φέρει ένα πλήθος από ορθοκανονικά διατεταγμένες μικρές οπές (επίσης 5X5, επομένως συνολικά 25X25 οπές). Ακόμα, σαφής είναι ένας διαχωρισμός της συνολικής επιφάνειας σε 5 υποπεριοχές που συγκροτούνται από ομάδες τετραγώνων, οι οποίες αντιστοιχούν εμφανώς στο σχήμα που αναπαριστά το κάθε νησί του συμπλέγματος στον αφαιρετικό τετραγωνικό χάρτη – παζλ που συναντάμε στο νησί της έρευνας. Πέρα από την τετράγωνη αυτή επιφάνεια, στη δεξιά πλευρά της μεταλλικής συσκευής, υπάρχουν 6 ενσωματωμένα κάθετα κυλινδρικά στοιχεία, τα οποία αποτελούν θήκες για 6 μικρές μπίλιες, διαφορετικού χρώματος. Είναι προφανές ότι η λύση του γρίφου έγκειται στη σωστή τοποθέτηση της κάθε μπίλιας πάνω στο διάτρητο πίνακα. Η ανακάλυψη της σωστής τοποθέτησης απαιτεί τη σύνθεση των παρατηρήσεων που έχουν γίνει καθ' όλη την έκταση (χωρική και χρονική) του παιχνιδιού.

Συνοπτικά, από τη διάδραση α) με τις καλειδοσκοπικές συσκευές που πρόσκεινται σε καθέναν από τους θόλους «φωτιάς-μαρμάρου» (όπου έχουμε μια σαφή ένδειξη της ταυτοποίησής τους με ένα συγκεκριμένο κυκλικό σύμβολο) και β) με τη συσκευή που βρίσκεται στην υπόγεια αίθουσα στο νησί της έρευνας (όπου καταλαβαίνουμε ότι κάθε τέτοιο κυκλικό σύμβολο αντιστοιχεί σε ένα συγκεκριμένο χρώμα), συμπεραίνουμε ότι σε κάθε θόλος «φωτιάς-μαρμάρου» αντιστοιχεί ένα συγκεκριμένο χρώμα. Το γεγονός ότι οι μπίλιες διακρίνονται επίσης από συγκεκριμένο χρώμα, αρκεί για να υποθέσει κανείς ότι κάθε μπίλια αντιστοιχεί σε ένα συγκεκριμένο θόλο. Από κει και πέρα, ο παίκτης, με την εφαρμογή ενός συνδυαστικού σκεπτικού, μπορεί εύλογα να καταλήξει στο συμπέρασμα ότι, για να λύσει το γρίφο, καλείται να ανακαλύψει, μέσα από τη λειτουργία των συσκευών χαρτογράφησης που συναντά στο νησί της έρευνας, τη συγκεκριμένη θέση των θόλων «φωτιάς-μαρμάρου», μέσα στο παρόν σύστημα συντεταγμένων. Κάθε τέτοια θέση αντιστοιχεί στο σημείο στο οποίο θα πρέπει να τοποθετηθεί η κάθε χρωματιστή μπίλια στη διάτρητη τετραγωνική επιφάνεια που βρίσκεται στο κέντρο του Χρυσού Θόλου (στο νησί του ναού). Όστε, έπειτα από τις κατάλληλες παρατηρήσεις και τη συλλογή όλων των απαραίτητων πληροφοριών, ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει 5 από τις 6 διατιθέμενες χρωματιστές μπίλιες πάνω στον διάτρητο πίνακα στη σωστή αντιστοιχία θέσης/χρώματος. Η πράξη αυτή έχει ως αποτέλεσμα την ενεργειακή τροφοδότηση του μεγάλου χρυσού θόλου και κατ' επέκταση των θόλων φωτιάς-μαρμάρου.

233^η Εποχή

Από το σημείο αυτό και έπειτα, ο παίκτης μπορεί να προσεγγίσει οποιονδήποτε από τους θόλους φωτιάς-μαρμάρου, προκειμένου να εισάγει τον κατάλληλο κωδικό που θα του δώσει πρόσβαση στο βιβλίο-σύνδεσμο που βρίσκεται στο εσωτερικό του. Το βιβλίο αυτό οδηγεί στην 233^η εποχή, όπου κατοικεί ο Gehn. Φτάνοντας στην 233^η Εποχή, ο παίκτης βρίσκει τον εαυτό του σε ένα κλουβί, τοποθετημένο στο κέντρο ενός δωματίου. Από τα μεγάλα παράθυρα του δωματίου καταλαβαίνουμε πως το δωμάτιο αυτό αποτελεί το μοναδικό κτίσμα μέσα σε ένα αχανές και ερημικό, ωστόσο απολύτως μυστηριώδες τοπίο. Σίγουρα πρόκειται για το πλέον (αν όχι το μοναδικό) «σουρεαλιστικό» τοπίο του παιχνιδιού, καθώς πέρα από την έντονη αίσθηση ενός «πύρινου» ηλιοβασιλέματος που φωτίζει τον ορίζοντα, το μέρος χαρακτηρίζεται από μια εντελώς ιδιόρρυθμη τοπογραφία, όπου τμήματα γης, με χαρακτηριστικά παρόμοιες οξυκόρυφες απολήξεις, παρουσιάζουν ένα εξαιρετικά απότομο «φάγωμα» του όγκου τους, από ένα συγκεκριμένο νοητό επίπεδο και κάτω (περίπου σαν μια πυραμίδα της οποίας η βάση στηρίζεται στην κορυφή μιας άλλης πυραμίδας), αποδίδοντας μια παράξενη αίσθηση «σταθεροποιημένης αστάθειας».

Η παραμονή μας στον κόσμο αυτό είναι εξαιρετικά σύντομη. Έπειτα από το διάλογο του με τον Gehn και εφαρμόζοντας μια σειρά κατάλληλων κινήσεων, ο παίκτης βρίσκει το βιβλίο-σύνδεσμο που οδηγεί στο πέμπτο νησί του Riven και στη φυλακή της Catherine.



Εικόνα 101: Στιγμιότυπα από το τοπίο της 233^{ης} Εποχής

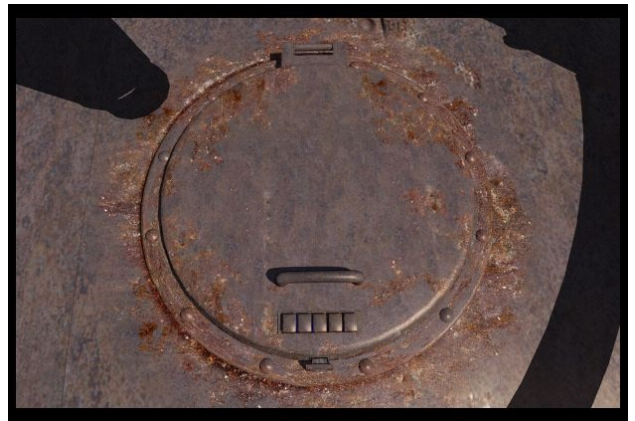
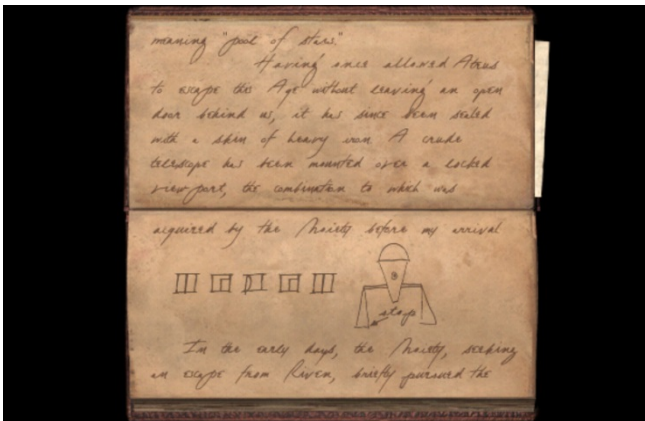
Το νησί της Φυλακής (Prison Island)

Το μικρό αυτό νησί, που άλλοτε κρατούσε το γιγάντιο δέντρο του Riven, προτού ο Gehn το κόψει για την κατασκευή των βιβλίων του, λειτουργεί πλέον ως η φυλακή της Catherine. Το νησί είχε παρασυρθεί μακριά από το υπόλοιπο νησιωτικό σύμπλεγμα και είναι προσβάσιμο μόνο μέσω ενός βιβλίου-συνδέσμου που βρίσκεται στη «233^η Εποχή», τόπου κατοικίας του Gehn. Στην πραγματικότητα, είναι τόσο μακριά, ώστε δεν είναι καν ορατό από τα άλλα τέσσερα νησιά. Ωστόσο, στο επίπεδο του γεωμετρικού καννάβου που συνθέτει το χάρτη του νησιωτικού συμπλέγματος (ο οποίος αποτελεί τη βάση του κομβικού γρίφου-«παζλ» του παιχνιδιού), τοποθετείται συμβατικά στο άνω δεξιά ακρογωνιαίο τετράγωνο.

Αφού ο παίκτης καταφέρει να απελευθερώσει την Catherine, δεν έχει παρά επιστρέψει στο σημείο απ' όπου ξεκίνησε, ώστε να πληκτρολογήσει στο κάλυπτρο της «αστροσχισμής» έναν συγκεκριμένο αριθμητικό κωδικό (τον οποίο βρίσκει γραμμένο στο ημερολόγιο της Catherine), ο οποίος το απασφαλίζει. Το άνοιγμά της σηματοδοτεί στον Atrus την εκπλήρωση της αποστολής.



Εικόνα 102: Στιγμιότυπο από το τοπίο του νησιού της φυλακής



Εικόνες 103-105: Η εισαγωγή του κωδικού στην «αστροσχισμή»

Ποτέ δε θα πάψουμε να εξερευνούμε
Και το τέλος ολόκληρης της εξερεύνησής μας
Θα είναι όταν φτάσουμε εκεί απ' όπου ξεκινήσαμε
Και θα γνωρίσουμε το μέρος για πρώτη φορά
Μέσα από την άγνωστη, αλησμόνητη πύλη
Όταν το μόνο που θα 'χει μείνει πια
στη γη ν' ανακαλύψουμε
Θα είν' αυτό που κάποτε
ήταν η αρχή
T.S. Eliot («μικρή απερισκεψία»)

Παρατηρήσεις - σχόλια

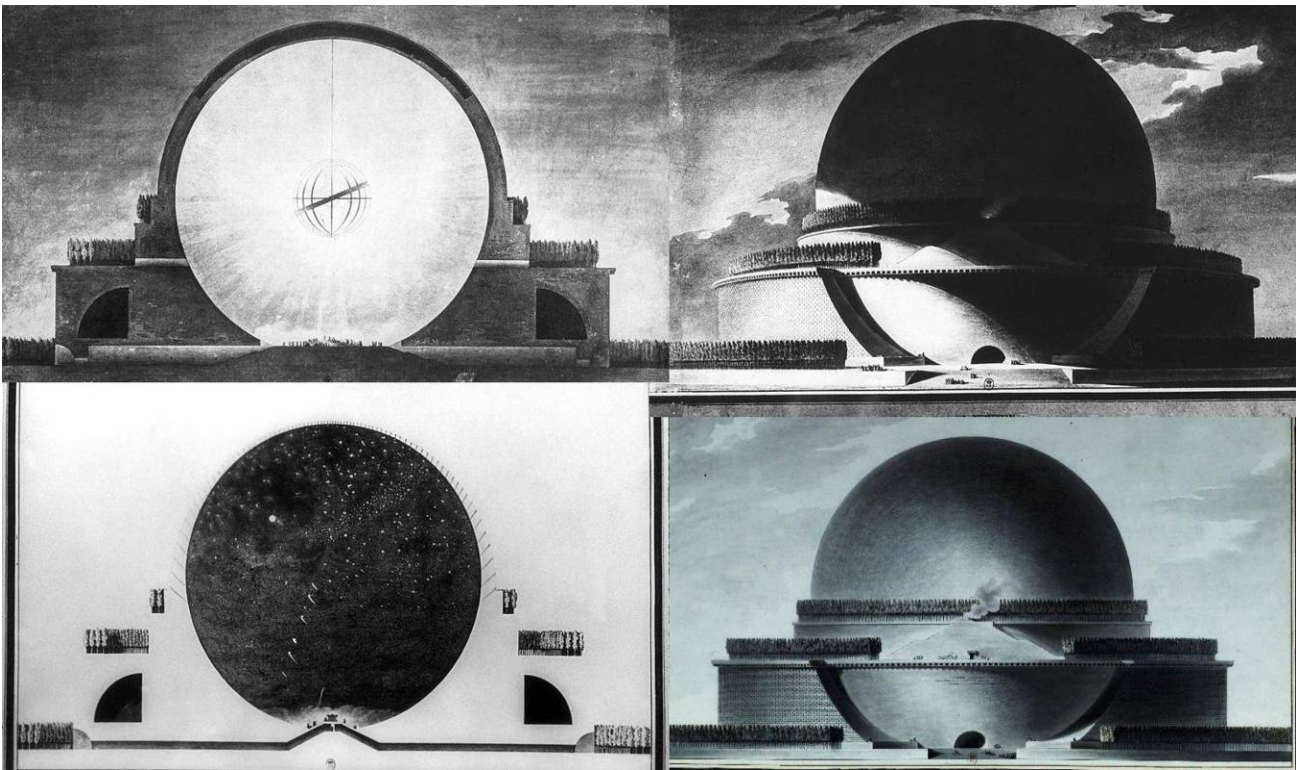
Η αναλυτική προσέγγιση του σχεδιασμού του Riven προϋποθέτει μια προσπάθεια κατανόησης και ερμηνείας των βασικών μορφολογικών επιλογών από τις οποίες προέκυψε το ιδιαίτερο τοπίο του, όχι απλά ως πεδίο διεξαγωγής του παιχνιδιού, αλλά και ως στοιχείο συγκροτητικό, τόσο της αφηγηματικής πλοκής, όσο και της μορφής/ δομής των διανοητικών δοκιμασιών – γρίφων, που αποτελούν τους κεντρικούς άξονες της παιχνιοτροπίας του.

Κατ' αρχάς, η απόφαση για την τοποθέτηση του παιχνιδιού στην τοπιακή συνθήκη ενός συμπλέγματος νησιών, τα οποία αποτελούν τις γεωφυσικές ενότητες-οντότητες με τη σαφέστερη μορφολογική (και λειτουργική) οριοθέτηση, θα μπορούσε να ερμηνευθεί ως ζήτημα τεχνικής φύσεως, καθώς λύνει με έναν απλό και ρεαλιστικό τρόπο το πρόβλημα του «άπειρου χώρου» και του συσχετισμού του εσωτερικού με το εξωτερικό του πεδίου. Πέρα όμως από αυτό, είναι σαφές πως η ιδέα του νησιού συνιστά κομβικό στοιχείο για μια πλειάδα συμβολικών αναφορών.

Για παράδειγμα, το νησί, ως η κατ' εξοχήν συνθήκη γεωγραφικής απομόνωσης, λειτουργεί συχνά ως «αρχειτυπικό» σύμβολο του ιδανικού της αυτονομίας. Δεν είναι τυχαίο ότι τα περισσότερα σχεδιάσματα ιδανικών κοινωνιών - «ουτοπιών» (όπως του Τόμας Μωρ) ήταν τοποθετημένα σε κάποιο νησί. Το ίδιο ισχύει και για τις περισσότερες αφηγήσεις μυθικών περιπετειών ροβινσόνων, που αναπτύχθηκαν κυρίως ως κριτικά εγχειρήματα εναντίων του σύγχρονου πολιτισμού και των αδιεξόδων του, μέσα από την εξύμνηση της «ρομαντικής» φαντασίωσης της επιστροφής σε μια αυθεντική πρωτογονικότητα, εννοημένη ως χαμένη φυσική αρμονία - «παρθενία».

Πέρα όμως από τη συμβολική σημασία, θα πρέπει να εξάρουμε και την «πραγματική» - οικολογική λειτουργία του νησιού και ιδιαίτερα του «νησιωτικού συμπλέγματος», αναδεικνύοντας το γεγονός πως πρόκειται για μια τοπιακή συνθήκη που τείνει να ενισχύει τον λεγόμενο «οικοτόνο» (ecotone), καθώς εντατικοποιεί το «φαινόμενο του ορίου» (edge effect). Κάτι τέτοιο έχει εμφανώς συνέπειες και αισθητικής τάξης, ενώ μπορεί να αποτελέσει στοιχείο για την κατανόηση της λειτουργικής σημασίας και άλλων σχεδιαστικών παραμέτρων που αφορούν το σύνολο της πλοκής.

Προς επιπλέον τεκμηρίωση αυτής της άποψης, αξίζει να σημειωθεί το γεγονός ότι η ίδια αυτή συνθήκη χωρικής απομόνωσης που ορίζει (ως ένα βαθμό) ένα νησί, σε συνδυασμό με τον εξαιρετικά αυξημένο «οικοτόνο» που χαρακτηρίζει ένα νησιωτικό σύμπλεγμα, ήταν μάλλον οι βασικότεροι παράγοντες που οδήγησαν τον Κάρολο Δαρβίνο να πραγματοποιήσει το μεγαλύτερο και σημαντικότερο τμήμα της έρευνάς του σε ένα παρόμοιο απομονωμένο ηφαιστειογενές νησιωτικό σύμπλεγμα: αυτό των Γκαλαπάγκος (που ήταν ήδη γνωστό για τα εξαιρετικά υψηλό δείκτη βιοποικιλότητας και τα σπάνια είδη που ζουν εκεί). Η οικουμενική θεωρία της βιολογικής εξέλιξης μέσω φυσικής επιλογής στην οποία κατέληξε ο Δαρβίνος έπειτα από τις έρευνες στα νησιά Γκαλαπάγκος, υποστηρίζει ότι τα τοπιακά στοιχεία που συνιστούν παράγοντες γεωγραφικής απομόνωσης, εμποδίζοντας τη μετακίνηση-πρόσβαση των έμβιων όντων (ψηλές οροσειρές, εκτενείς υδάτινες επιφάνειες, έρημοι κτλ.), αποτελούν τις βασικές αφετηριακές παραμέτρους της εξελικτικής διαδικασίας της *ειδογένεσης*, που συνεπάγεται την εγκαθίδρυση μιας ειδοποιού – γενετικής ή και πολιτισμικής – *διαφοράς*.



Εικόνες 106,107: Ο Μεγάλος Χρυσός Θόλος ως αναφορά στο Κενotáφιο του Νέυτωνα του Boullée.

Εκτός όμως από την «απλή» διαφοροποίηση, συχνές είναι οι περιπτώσεις όπου μια διαφορά καταλήγει να εκφράζεται με όρους αντίθεσης. Κατ' εξοχήν δηλωτικό μιας τέτοιας αντίθεσης στο παιχνίδι είναι το κοινωνικό «σχίσμα» που χαρακτηρίζει τους κατοίκους του Riven. Το σχίσμα αυτό επιχειρείται ενδεχομένως να εκφραστεί συμβολικά και σε επίπεδο τοπ(ι)ογραφίας, μέσα από μια υποθαλάσσια γεωλογική ρηγμάτωση (προϊόν της ευρύτερης ηφαιστειακής δραστηριότητας), που χωρίζει το νησιωτικό σύμπλεγμα περίπου στη μέση¹⁰⁰.

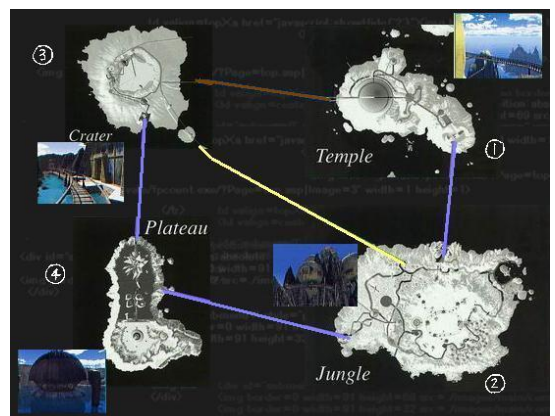
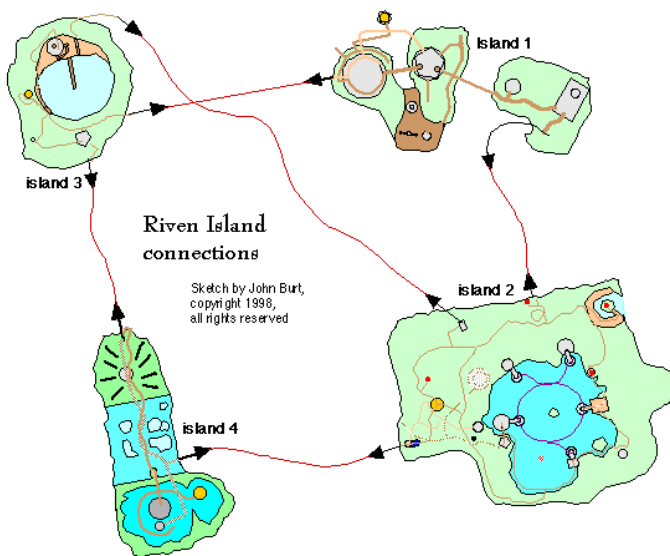
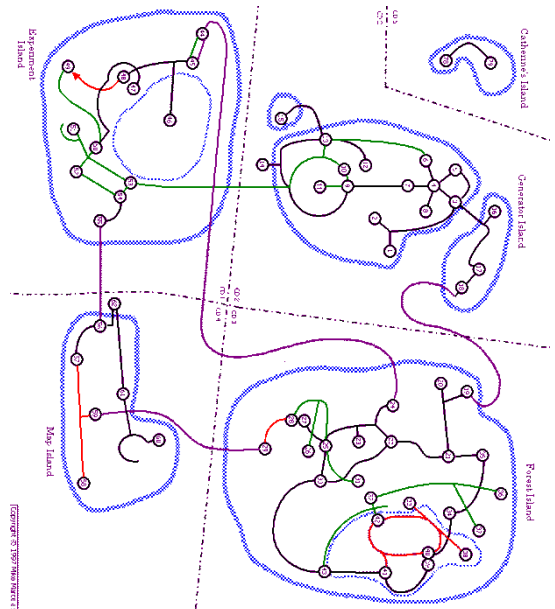
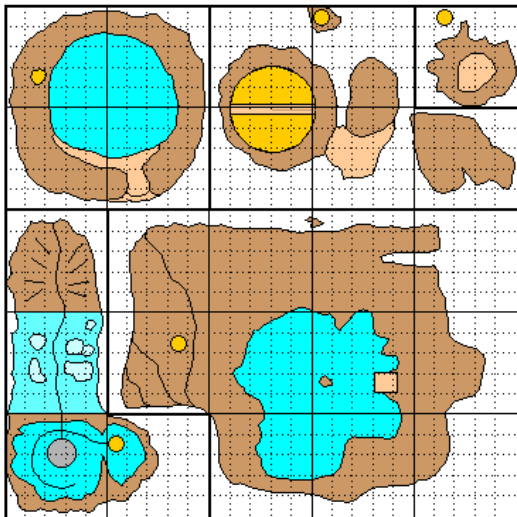
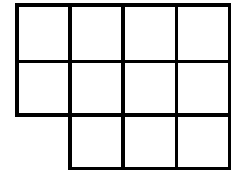
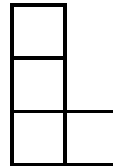
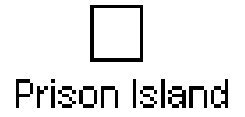
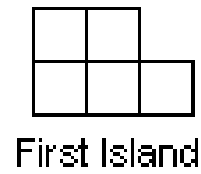
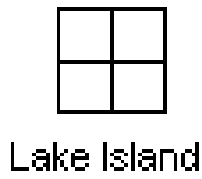
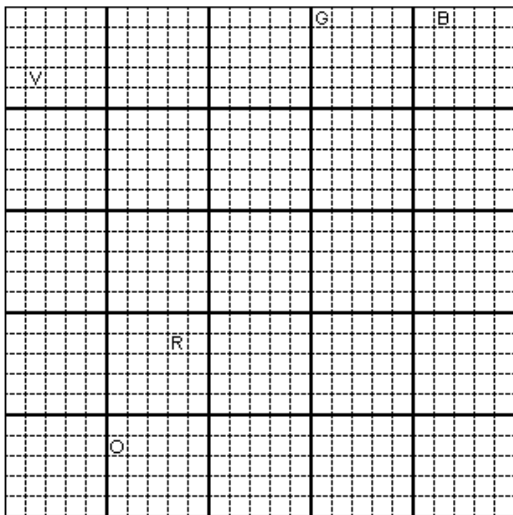
Μια επιπλέον συμβολική έκφραση του «σχίσματος» αποδίδει και ο χωρισμός των ημισφαιρικών μορφών - θόλων σε δυο συμμετρικά τεταρτοσφαίρια – ημιθόλια, παραπέμποντας ευρύτερα στην έννοια του δυαδικής διάκρισης και εν γένει της «σχισματικότητας» (ή ακόμα και στην ίδια τη διαλεκτική ενότητας-διάσπασης), όπως υπονοείται άλλωστε κι από τον τίτλο του παιχνιδιού (Riven = Σχισμένος).

Σχισματικός Θόλος

Το χαρακτηριστικό αυτό γεωμετρικό σχήμα του «σχισμένου ημισφαιρίου», με το οποίο διαμορφώνεται τόσο η στέγαση του Χρυσού Θόλου (Golden Dome), του κεντρικού διανομέα ενέργειας της περιοχής, όσο και οι μικρότερες θολωτές κατασκευές (spinning/rotating, fire-marble domes), που αποτελούν τα τερματικά του ενεργειακού δικτύου του ευρύτερου νησιωτικού συμπλέγματος, διαθέτει ορισμένες επιπλέον συμβολικές φορτίσεις. Κατ' αρχάς, το γεωμετρικό σχήματος της σφαίρας, με την απόλυτη/καθολική συμμετρία του (ως προς κέντρο και ως προς κεντρικό άξονα πάσας κατεύθυνσης), η οποία το καθιστά διαχρονικό αρχέτυπο της ιδέας του «κέντρου» και εν γένει του «σημείου», αρκεί για την απόδοση μιας ιδιαίτερης αξίας τοποσήμου. Πέρα από αυτό, η μορφολογική αυτή επιλογή, κατ' εξοχήν στοιχείο πολιτισμικής έκφρασης, μπορεί να ερμηνευτεί ανθρωπολογικά ως συνέπεια της αισθητικής επιρροής που ασκεί η άμεση αντίληψη του κυκλικού σχήματος της κοιλότητας του κρατήρα, το οποίο, πέραν του ότι αποτελεί το χαρακτηριστικότερο/ εντονότερο τοπιακό-γεωμορφολογικό στοιχείο του νησιωτικού συμπλέγματος, φέρει και ένα επιπλέον, «οντολογικής» τάξης, συμβολικό φορτίο, ως η γεωλογική του απαρχή - ο «γεννήτοράς» του. Ο χωρισμός του σχήματος στη μέση μέσω μιας λεπτής ευθείας σχισμής, πέραν του ότι μπορεί, όπως είπαμε, να θεωρηθεί ως ένα επιπλέον σύμβολο του αρχετυπικού «σχίσματος», έρχεται να προσδώσει στο σχήμα μια συγκεκριμένη κατευθυντικότητα, συμβάλλοντας τα μέγιστα στην απόδοση ενός οργάνου προσανατολισμού (χωρικού και χρονικού). Με φροϋδικούς όρους, το σύμβολο μπορεί να ιδωθεί ταυτόχρονα ως φαλλικό, κολπικό ή μαστικό. Τέλος, η μορφολογική αυτή επιλογή, μπορεί να εκληφθεί και ως αναφορά σε συγκεκριμένα αρχιτεκτονικά πρότυπα που αποτέλεσαν σταθμούς στην ιστορία της αρχιτεκτονικής του «Υψηλού», η οποία αφιερώνεται στο σχεδιασμό και την κατασκευή κτισμάτων που να αποδίδουν ένα αίσθημα «δέους» (προϊόν της συνείδησης της ανθρωπίνης μηδαμινότητας μπροστά στο Θείο ή τη Φύση), αποτελώντας σύμβολα ολόκληρων κοσμοαντιλήψεων¹⁰¹.

¹⁰⁰ Το ρήγμα αυτό γίνεται αντιληπτό μόνο μέσω της τρισδιάστατης υπο κλίμακα αυτό-αναπαράστασης του νησιωτικού συμπλέγματος που βρίσκεται στο "Νησί της Έρευνας" (Survey Island).

¹⁰¹ Για παράδειγμα, το ημισφαίριο έχει χρησιμοποιηθεί ως κορυφαίο στοιχείο σε τυπολογίες ναών ή άλλων λατρευτικών τόπων (που εν γένει θεωρούνται ως συμβολική έκφραση της κοσμικής τελειότητας), από το βυζαντινό τρούλο ως το Θόλο του ρωμαϊκού Πάνθεον ή σε μνημεία «κοσμολογικών σταθερών», από το -τότε ουτοπικό- σχέδιο του **Étienne-Louis Boullée** (February 12, 1728 – February 4, 1799) για το «Κεντάφιο του Νεύτωνα», μέχρι τη γενική τυπολογία του σύγχρονου αστεροσκοπίου και το «Γεωδαιτικό Θόλο» του Buckminster Fuller. Ως προς το τελευταίο παράδειγμα, αξίζει να αναφέρουμε ότι ο ίδιος αρχιτέκτονας χρησιμοποίησε το μορφοδομικό σχήμα του γεωδαιτικού θόλου ως βάση για την τυπολόγηση διαδραστικών κατασκευών, μέσα από το οποίες θα επιτελούνταν ένα απελευθερωτικό «Παγκόσμιο Πάινιο» (World Game), η βασική λογική του οποίου παρουσιάζει ορισμένες πολύ ενδιαφέρουσες ομοιότητες με αυτή του Riven (σε βαθμό του να θεωρείται βέβαιη η επίδρασή του στους σχεδιαστές).



Διαγράμματα: Ο «αυτοαναφορικός» (φράκταλ) γρίφος ως αφετηρία του τοπιακού σχεδιασμού

Πέρα από τη σχισματικότητα - διάσπαση, ένα στοιχείο που επίσης τονίζεται έντονα στο παιχνίδι είναι αυτό της αρχέγονης ενότητας. Σε συνέχεια του προηγούμενου σκεπτικού, παρατηρώντας κανείς το σχήμα των νησιών στο χάρτη θα αντιληφθεί τη λανθάνουσα γεωμορφολογική σχέση τους, καθώς παρουσιάζονται ως τμήματα ενός «παζλ», αφήνοντας να εννοηθεί ότι σε κάποιο μακρινό παρελθόν τα πέντε νησιά αποτελούσαν μια ενιαία χωρική ενότητα. Αυτό θα μπορούσε ίσως να διαβαστεί και ως συμβολική αναφορά των σχεδιαστών του παιχνιδιού στην γεωλογική εξέλιξη του πλανήτη Γη, με τις «πέντε» Ηπείρους του, όπως αυτές προήλθαν από τη διάσπαση της αρχέγονης Παγγαίας (ειδικά η εμφανής σχέση «δυσνητικής αλληλοδιείσδυσης» των σχημάτων των δύο νότιων νησιών, μπορεί εύκολα να συνδεθεί συνειρμικά με την αντίστοιχη σχέση των ηπειρωτικών εκτάσεων της Αφρικής και της Νοτίου Αμερικής).

Ο «Φράκταλ» γρίφος

Από αυτή την ιδέα του γεωλογικού παζλ, είναι αρκετά πιθανό να έχει αντληθεί η κεντρική ιδέα του βασικού γρίφου που καλείται να λύσει ο παίκτης. Μάλιστα, μπορούμε να υποθέσουμε ότι αυτή η ιδέα τίθεται στην αφετηρία του σχεδιασμού, καθώς αυτός γίνεται ευκολότερα κατανοητός ως μια διαδικασία διαρκούς πολυπλοκοποίησης διαδοχικών κλιμάκων αφαιρετικής σχηματοποίησης.

Ως τμήμα της ευρύτερης λογικής του χωροαντιληπτικού γρίφου, προβλέπεται η εγκατάσταση στο χώρο *τεσσάρων διαφορετικών υπο κλίμακα αναπαραστάσεων του εαυτού του*¹⁰². Η τοποθέτηση αυτών των σχηματοποιημένων «μακετών» στο χώρο είναι συγκεκριμένα τέτοια ώστε να επιτρέπει α) την ευνοϊκή συνθετική τους ένταξη στην ευρύτερη χωρική συνθήκη και β) τη διαμόρφωσή τους με τρόπο που να τους αποδίδει επιπλέον *χρηστική διάσταση*. Με αυτό τον τρόπο, η σχεδιαστική πρακτική πολυπλοκοποιείται ιδιαίτερα, καθώς καλείται να συμπεριλάβει στα βασικά συνθετικά της κριτήρια, επιπλέον παραμέτρους, τέτοιες ώστε να εν τέλει να παράγει «αυτοαναφορικά» αντικείμενα με ουσιαστική χρηστική, αισθητική και συμβολική αξία *σε όλες τις κλίμακες*.

Όστε, γενικά, θα μπορούσαμε ίσως να περιγράψουμε ολόκληρο το παιχνίδι ως έναν «τοπιακό γρίφο» χωρο-αντιληπτικής συναισθησίας, δομημένο στη βάση της *χωρικής «αυτοαναφοράς»*¹⁰³. Με αυτό ως δεδομένο, διακινδυνεύοντας μια μικρή υπερβολή, θα λέγαμε ότι η *διαδικασία επίλυσης των γρίφων του Riven αποτελεί έναν τρόπο κατανόησης της ίδιας της διαδικασίας σχεδιασμού του παιχνιδιού!* Πρόκειται δηλαδή για μια ιδιαίτερη αυτό-επιμορφωτική εκπαιδευτική πρακτική, που απομακρύνεται από τα παραδοσιακά πρότυπα της γραμμικής διδασκαλίας (αποστήθισης-εξέτασης), που αναπτύσσονται στη βάση της ιεραρχικής σχέσης δασκάλου-μαθητή, προωθώντας μια μαθησιακή συνθήκη στηριγμένη στην βιωματική εμπειρία και την ατομική εμπλοκή του μαθητή-παίκτη σε πολλαπλές ενδιαφέρουσες δοκιμασίες που ενεργοποιούνται μέσα από διεγερτικά αισθητικά/ αισθητηριακά ερεθίσματα.

¹⁰² Αξίζει να τονιστεί το ενδιαφέρον χωρο-αντιληπτικό φαινόμενο που προκύπτει όταν η μακέτα ενός χώρου τοποθετείται στον ίδιο αυτό χώρο. Ως πλήρης αναπαραστάση του χώρου, η μακέτα οφείλει να συμπεριλάβει και τον εαυτό της, σε μια ακόμα μακέτα, με διαφορά κλίμακας απολύτως ανάλογη με αυτή που χαρακτηρίζει τη σχέση της πρώτης με το σύνολο του αναπαραριστώμενου χώρου. Αναλόγως μπορούν να προκύψουν και περισσότερες διαδοχικές *υποκλίμακες* της μακέτας. Στην ουσία πρόκειται για ένα είδος *χωρικής αυτοαναφοράς*, εμφανώς συναφές με την *fractal* γεωμετρία (κύριο χαρακτηριστικό της οποίας είναι η *αυτοομοιότητα*, δηλαδή η δυσνητικά απείρως επαναλήψιμη παρουσία ενός σχήματος μέσα σε διαδοχικές υποκλίμακες του εαυτού του).

¹⁰³ Μπορούμε να ισχυριστούμε ότι μια τέτοια κατασκευή έχει τη δυνατότητα να οδηγήσει τον εκάστοτε επισκέπτη-χρήστη της σε ενδιαφέροντες στοχασμούς, σχετικούς με ευρύτερα, θεωρητικής ή και φιλοσοφικής τάξης, γνωστικά ζητήματα, όπως για παράδειγμα (εν προκειμένω) με το «λογικό» σχήμα της *«αυτοαναφοράς»*, το οποίο συνοδεύει ποικιλοτρόπως την ιστορία της φιλοσοφίας, ως ένας από τους κομβικότερους *γρίφους-παράδοξα*, ενώ μοιάζει να βρίσκεται στον πυρήνα και της σύγχρονης «μεταφιλοσοφικής» σκέψης.

Η σημασία της πλοκής

Πέρα από την «χωρο-κεντρική» ανάλυση και την ερμηνεία του τοπίου, στόχος της εργασίας είναι η ανάδειξη ορισμένων τρόπων με τους οποίους η ίδια η αφηγηματική πλοκή, ως ικανή να ενσωματώνει στοιχεία από ένα ευρύτατο φάσμα γνωστικών και αισθητικών επιρροών, μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικότατο επιμορφωτικό εργαλείο σε πολλαπλά επίπεδα. Στην περίπτωση του Riven, είναι σαφές ότι η επινόηση ενός «άλλου» κόσμου, κατοικούμενου από ανθρώπους διαφορετικών πολιτισμικών καταβολών-ιδιωμάτων, αποτέλεσε εφιαλτήριο για μια διευρυμένη διεπιστημονική συνεργασία (όπου μια ομάδα από αρχιτέκτονες, σχεδιαστές, σκηνοθέτες, συγγραφείς, εικαστικούς καλλιτέχνες και μουσικούς καλείται να συμπεριλάβει ανθρωπολόγους, κοινωνιολόγους, γλωσσολόγους, ψυχολόγους κα.) με στόχο την *κατασκευή ενός εξ' ολόκληρου νέου σημειολογικού συστήματος* (από στοιχεία γραφής και αρίθμησης μέχρι πλήθος άλλων συμβολικών μορφών), το οποίο να μπορεί να ερμηνευθεί συσχετιστικά ως χαρακτηριστικό της «βαθύτερης φύσης» του πολιτισμού (των πολιτικών, ηθικών ή/και θρησκευτικών πεποιθήσεων, του τρόπου ζωής, της σχέσης του με το τοπιακό περιβάλλον κα.).

Στο ίδιο πνεύμα, είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι, από την αφετηρία του παιχνιδιού, ο παίκτης εμπλέκεται ενεργά σε μια συγκρουσιακή συνθήκη με σαφή πολιτικά χαρακτηριστικά (εναντίωση τμήματος του πληθυσμού σε μια μορφή πολιτικής κυριαρχίας-καταπίεσης-εκμετάλλευσης), η οποία προϋποθέτει την ηθική τοποθέτησή του με το μέρος του αδικημένου-καταπιεσμένου. Ωστόσο, η συμμετοχή του στην πολιτική σύγκρουση δεν εκδηλώνεται με τον κλασικό τρόπο του πολέμου, που έγκειται στη άσκηση φυσικής βίας με σκοπό τη θανάτωση του αντίπαλου (η οποία θεωρείται καταδικασμένη σε αποτυχία λόγω των «εξ' αρχής» ασύμμετρων συσχετισμών ισχύος μεταξύ κυρίαρχων και κυριαρχούμενων), παρά επιδιώκει την ανατροπή του και την αποκατάσταση της δικαιοσύνης κυρίως με διανοητικά μέσα και τεχνάσματα (από τα οποία προκύπτει τόσο η πρόθεση σχεδιασμού όσο και η προσπάθεια επίλυσης των γρίφων).

Τέτοιου είδους «μικρές λεπτομέρειες» του σχεδιασμού που αφορούν κυρίως την πλοκή της ιστορίας, αξιοποιούνται ως στοιχεία προς αποκωδικοποίηση, δηλαδή ως παράμετροι της ευρύτερης δομής του γρίφου, με τρόπο ώστε το παιχνίδι – η επίλυση του γρίφου – να προϋποθέτει/απαιτεί την ενεργό εμπλοκή με σημαντικές παραμέτρους του πολιτισμού. Με τον τρόπο αυτό, η εμπειρία του παιχνιδιού μπορεί να αναγνωριστεί ως ένα μικρό, ωστόσο ουσιαστικό (καθότι πιο άμεσα «βιωματικό») μάθημα κοινωνικής ανθρωπογεωγραφίας. Στη συνέχεια επιχειρείται μια σύντομη αναφορά σε ορισμένα κομβικά στοιχεία της πλοκής του παιχνιδιού, η ερμηνευτική προσέγγιση των οποίων εκτιμούμε πως μπορεί να διευρύνει σημαντικά την κατανόηση του σχεδιασμού του.

Εποχές

Η ιδέα των διαφορετικών Κόσμων - «Εποχών», όπως εφαρμόζεται στο Riven και στα υπόλοιπα παιχνίδια της σειράς Myst, αποτελεί ένα είδος «υλοποίησης» (έστω σε επίπεδο επιστημονικής φαντασίας υποστασιοποιούμενης στον ψηφιακό χώρο), ενός από τα κατ'εξοχήν «όνειρα» του σχεδιασμού: την κατασκευή «ουτοπιών», τη δημιουργία ολοκληρωμένων-πραγματικών –ιδανικών- κόσμων, οι οποίοι θα έχουν τη *δυνατότητα να αυτοεξελίσσονται*. Κάθε κόσμος-εποχή συγκροτείται ως ένας «παιγνιακός τόπος», ο σχεδιαστής του οποίου έχει τη δυνατότητα να συμμετάσχει ως παίκτης, χωρίς η θέση και ο ρόλος του να είναι απόλυτα προδιαγεγραμμένα (παραμένουν δηλαδή ανεξάρτητα από τις ατομικές του προθέσεις και την γενική ιδιοσυγκρασία του). Το παιχνίδι ωστόσο έρχεται να αμφισβητήσει αυτό το όνειρο, προβάλλοντας την εξάρτηση της εξέλιξης του κόσμου από τις ιδιοτελείς προθέσεις και πράξεις του δημιουργού του (Gehn), οι οποίες αποτελούν και τη βασική αιτία καταστροφής του.

Το στοιχείο αυτό της πλοκής μπορεί να ερμηνευθεί ως κριτική στο φαντασιακό του αρχιτέκτονα-θεού, ο οποίος θεωρεί πως κατέχει δικαιωματικά το ρόλο του καθολικού ρυθμιστή-ελεγκτή, εξουσιαστή του δημιουργήματός του. Δεν πρόκειται για μια κλασική πολιτική κριτική στηριγμένη σε «προκατειλημμένες» ηθικές συμπεριφορές που τείνουν να εναντιώνονται αυτόματα απέναντι σε κάθε μορφή ιεραρχίας-κυριαρχίας-εξουσίας. Κατά μια έννοια, δίνεται ένα είδος αιτιολόγησης της ίδιας της κοινωνικο-ιστορικής διεργασίας από την οποία απορρέει η διαμόρφωση αντιεξουσιαστικών ηθικών στάσεων. Θέτοντάς το με δαρβινικούς όρους, η πλοκή προάγει την ιδέα ότι το ίδιο το «προσδόκιμο επιβίωσης» ή «η εξελικτική σταθερότητα» ενός οποιουδήποτε δημιουργήματος, πόσο μάλλον ενός ολόκληρου πολιτισμικού οικοσυστήματος, εξαρτάται από τη δυνατότητα αποδέσμευσής του από τον έλεγχο και τις κατά κανόνα ηγεμονικές τάσεις του δημιουργού του.

Οφείλουμε να επισημάνουμε πως μια τέτοια μια τέτοια ερμηνεία μπορεί να στέκει, ακόμα και ανεξάρτητα από το αν συνειδητοποιείται ως τέτοια από τους σεναριογράφους ή ακόμα κι αν αποτελεί μια υπερφίαλη εξώθηση στα άκρα ενός κατά τα άλλα απλού και τετριμμένου αφηγηματικού σχήματος. Σε κάθε περίπτωση, πρόκειται για μια ενδιαφέρουσα προσπάθεια μεταφοράς στο επίπεδο της μυθοπλασίας μιας συνθήκης που αποτελεί ήδη χαρακτηριστικό της «πραγματικότητας» του σχεδιασμού ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, όπως το Riven και ολόκληρη η σειρά Myst.

Βιβλία-σύνδεσμοι

Η παρουσία και λειτουργία των βιβλίων-συνδέσμων αποτελεί το κατ' εξοχήν σημείο όπου η πλοκή του σεναρίου αμφιταλαντεύεται μεταξύ «φυσικών»/ ρεαλιστικών και μεταφυσικών/«μαγικών» στοιχείων. Η ιδέα αυτή ακολουθεί το μάλλον κλασικό πρότυπο της σύνθεσης δυο «οντολογικά» διακριτών «φύσεων»: η απτή υλικότητα ενός βιβλίου μετατρέπεται σε ιδιότυπο μέσο «τηλεμεταφοράς» σε άλλους κόσμους, με έναν τρόπο παρόμοιο με αυτό της «αποϋλοποιημένης» ψηφιακής-διαδικτυακής σύνδεσης. Θα μπορούσε να ερμηνευθεί ως μια προσπάθεια «σημειολογικής» διασάλευση των ορίων μεταξύ γραπτού λόγου, εικόνας και πραγματικού χώρου, ως μια σκόπιμη πρόκληση σύγχυσης μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας και των αντίστοιχων προϊόντων τους ή ως ένα στοιχείο «αποπροσομοίωσης», που δημιουργεί μια ενδιαφέρουσα αντίθεση-αντίστιξη με την εξαιρετικά ρεαλιστική απόδοση του χωρικού περιβάλλοντος. Θα μπορούσε βέβαια να διαβαστεί και ως συμβολική υπόμνηση του ότι τα πραγματικά βιβλία λειτουργούν όντως ως μέσα μεταφοράς σε άλλους κόσμους, έστω στο εσωτερικό-υποκειμενικό επίπεδο της ανθρώπινης φαντασίας.

Εκ πρώτης όψεως, πάντως, το πιθανότερο είναι ότι τα βιβλία-σύνδεσμοι γίνονται αντιληπτά ως φέροντα ένα μαγικό-μεταφυσικό στοιχείο. Ωστόσο, η αφηγηματική πλοκή του παιχνιδιού επιδιώκει ως ένα βαθμό να απομυστικοποιήσει την υπόσταση των βιβλίων-συνδέσμων, παρουσιάζοντάς τα ως προϊόντα μιας «Αρχαίας Τέχνης», με μια έννοια που μοιάζει να περιλαμβάνει και την ιδέα της Επιστήμης. Πρόκειται δηλαδή για κάτι δυνητικά εξηγήσιμο, μολοντί όχι απαραίτητα επεξηγημένο με τους όρους της τρέχουσας επιστημονικής πραγματικότητας του δικού μας πολιτισμού. Με αυτό τον τρόπο δικαιολογείται η ένταξή τους στο επίπεδο, όχι της μεταφυσικής, αλλά ακριβώς της *επιστημονικής* φαντασίας (ένταξη η οποία είναι ούτως ή άλλως συχνά προσωρινή¹⁰⁴).

¹⁰⁴ Βέβαια, αν κανείς έρθει σε μια «στοιχειώδη» επαφή με τις ιδέες που προκύπτουν από τα πορίσματα της σύγχρονης κβαντοηλεκτροδυναμικής, θα αισθανθεί ίσως ότι η τρέχουσα επιστημονική πραγματικότητα ξεπερνά κατά πολύ την αντίστοιχη φαντασία. Ήδη, η δυνατότητα της τηλεμεταφοράς, για παράδειγμα, φαίνεται πλέον να ανήκει μάλλον στην πρώτη παρά στη δεύτερη.

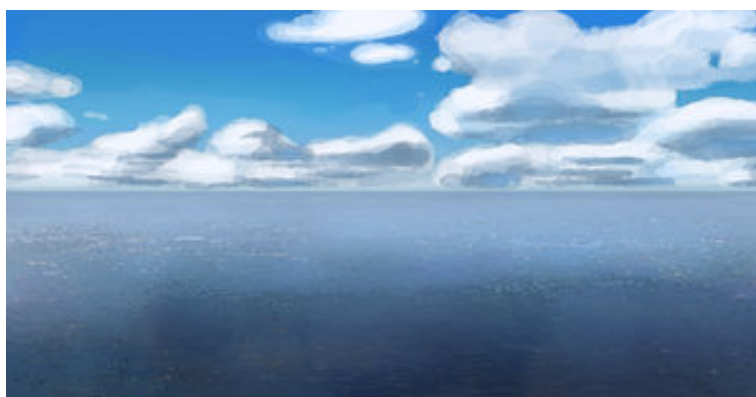
Επιπλέον, ακόμα και μια «δαρβινική» ανάγνωση θα μπορούσε να την αποδεχθεί ως μια από τις (πρώην) δυναμικές διαδρομές μιας βιο-πολιτισμικής εξέλιξης, απολύτως κατανοήσιμης με όρους μη-μεταφυσικούς, εντός των ορίων της επιστημονικής φαντασίας. Η αδυναμία πλήρους επιστημονικής επεξήγησης της κατασκευής και της λειτουργίας των βιβλίων αυτών αποκαθίσταται αφηγηματικά από την «αναγκαιότητα» να παραμένει η Αρχαία αυτή Τέχνη στη σφαίρα του «άγνωστου για τους πολλούς», για λόγους που (δε μπορεί παρά να) σχετίζονται με μια πρόθεση ελέγχου της δύναμής της, είτε (κυρίως) με σκοπό την αποκλειστική εκμετάλλευσή της για ίδιον όφελος (=πολιτική εξουσία), είτε με σκοπό (συχνά προσχηματικό) την «προστασία» από τους αθέμιτους τρόπους χρήσης της.

Ο αριθμός 5

Η παρουσία του αριθμού 5 φαίνεται να αποκτά μια δεσπόζουσα σημασία για τον κόσμο του Riven, η οποία αντανακλάται τόσο στο σύστημα αρίθμησης όσο και στη συχνή χρήση του σχήματος του πενταγώνου σε πολλές κατασκευές διαφόρων κλιμάκων (από το πενταγωνικής κάτοψης περιστρεφόμενο δωμάτιο στο Temple Island, μέχρι τα διάσπαρτα χρηστικά ή διακοσμητικά μικροαντικείμενα και παιχνίδια). Η διαφαινόμενη αυτή «ιερότητα» του 5, θα μπορούσε κανείς να υποθέσει πως συνιστά ένα είδος συμβολικής αναφοράς στο συγκεκριμένο τόπο διαβίωσης - ένα σύμπλεγμα 5 μικρών νησιών - ως μια πρακτική έμμεσης νοητικής-συναισθηματικής υπαρξιακής σύνδεσης με αυτόν ή και «εξύμνησής» του. Ωστόσο, όσο κι αν αυτά μπορεί να αληθεύουν, γεγονός είναι ότι η ιεροποίηση του αριθμού μάλλον οφείλεται σε μια προσωπική εμμονή του σχεδιαστή του εν λόγω κόσμου-Εποχής. Το Riven, όπως είπαμε, ήταν η 5η Εποχή που έγραψε ο Gehn, ο οποίος φαίνεται πως κατά τη διάρκεια της μακράς φυλάκισης του εκεί απέκτησε μια έμμονη ιδέα με τον αριθμό. Κατά τα άλλα ο αριθμός δεν φέρει κάποιο άλλο ειδικό χαρακτηριστικό για την Εποχή του Riven, ούτε για τον πολιτισμό των D'ni. Όπως το θέτει ο Richard A. Watson, από τους βασικούς συντελεστές της ομάδας σχεδιασμού: *«το πέντε έχει μια ειδική σημασία για τους D'ni, για τους ίδιους περίπου λόγους που είναι έχει για εμάς το 10. Ο Gehn απλά ανέδειξε συμβολικά τον αριθμό με τρόπο υπερβολικό και δυσανάλογο, προσπαθώντας να συνδέσει τα πάντα γύρω του με αυτόν».*

Ουρανός

Πριν ολοκληρώσουμε, δε μπορούμε να μην αναφερθούμε στο απώτατο σκηνικό-οπτικό επίπεδο του τοπίου του Riven, που δεν είναι άλλο από το απλό, «ευχάριστο», «αισιόδοξο» μοτίβο ενός γαλάζιου ουρανού, τον οποίο διατρέχουν διάσπαρτα «ακίνδυνα» λευκά σύννεφα. Πέρα από την εμφανή επιθυμία ρεαλιστικής απόδοσης του ουρανού, το συγκεκριμένο μοτίβο ευνοεί μια αισθητική αντίστιξη με τα υπόγεια, σκοτεινά τοπία (ή την πιο «αγωνιώδη», ημιφωτεινή, συννεφιασμένη ατμόσφαιρα της «εποχής του Tay»). Κύρια, όμως, έρχεται να εξυπηρετήσει την διαμόρφωση μιας συνθήκης «ψυχικής ηρεμίας» που απαιτεί η πολύωρη μοναχική περιήγηση στο τοπίο του παιγνιδιού, κατάλληλη για τη απόδοση μιας διαδραστικής συνθήκης που φέρει αξιώσεις υπαρξιακής εμπειρίας. Γι' αυτό ο ουρανός διατηρεί μια ποιητική σημασία για το «παιγνίδι του κόσμου (του Riven)», με τα ήπια σύννεφα, στο ρόλο των σιωπηλών και αδιάφορων «παρατηρητών» του.



Αστροσχισμή

Τελειώνοντας, δε μπορούμε παρά να αναφερθούμε στο πλέον «παράξενο» αφηγηματικό στοιχείο, αυτό της «Αστροσχισμής». Η παραπάνω εικόνα, που είναι και η τελική του παιγνιδιού, μας δείχνει τον ήρωα του παιγνιδιού, να «πέφτει» μέσα σε αυτή την παράξενη χωροχρονική ανωμαλία, μέσα από την οποία, με έναν άγνωστο τρόπο, πρόκειται κάποια στιγμή να βρεθεί σε έναν ασφαλή τόπο. Ωστόσο, το παιγνίδι τελειώνει με τον ήρωα να μετεωρίζεται σε ένα αχανές συμπαντικό κενό.

Η εικόνα έρχεται να αποδώσει με ένα μάλλον απλό γραφιστικό τρόπο, μεταξύ μεταφοράς και κυριολεξίας, την παράδοση «τοπολογία εμμένειας», που συγχέει σκόπιμα τις κοσμικές κλίμακες, συμπυκνώνοντας ιδέες που μπορεί να αντλούνται από την αστροφυσική ή την κβαντική φυσική, καθώς μοιάζει τελικά να διανοίγει ένα είδος «κοσμικής σήραγγας» (οι «κοσμικές σήραγγες» αποτελούν συστατικά στοιχεία της δομής του σύμπαντος για πολλές σύγχρονες κοσμολογικές θεωρίες).

Η εικόνα αυτή, μαζί με άλλα στοιχεία από το τοπίο του παιγνιδιού, σε συνδυασμό με την ενθύμηση του εξαιρετικά ισχυρού συναισθηματικού-υπαρξιακού αντίκτυπου που άσκησε στον γράφοντα η εμπειρία της περάτωσης του παιγνιδιού, πίσω στην ηλικία των 14 ετών, συνθέσαν την αφετηριακή πράξη ενός προσωπικού συνειρμού που επίσης οδήγησε στην μνημονική ανάκληση ενός κειμένου του Fernando Pessoa από το «Βιβλίο της Ανησυχίας» (μερικώς ενδεικτικού του απροσμέτρητου υπαρξιακού βάθους των στοχασμών του). Θα παρατηρήσει κανείς ότι οι περιγραφές του αποσπάσματος φέρουν μια παράξενη ομοιότητα τόσο με τη συγκεκριμένη εικόνα, όσο και με ορισμένες άλλες βασικές μορφές του παιγνιδιού. Ως εκ τούτου, εκτιμούμε ότι δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος ολοκλήρωσης της παρουσίασης του παιγνιδιού από την παράθεση αυτών των φράσεων:



«Αυτή την ώρα που αισθάνομαι να ξεχειλίζω, θα ήθελα να παραδοθώ στην πονηρή απόλαυση να πω τα πάντα, στην ελεύθερη ιδιορρυθμία ενός στυλ αντί για πεπρωμένο. Αλλά όχι, μόνο ο ψηλός ουρανός μπορεί να πει τα πάντα, μακρινός, σε σημείο που να αυτοκαταργείται, και η συγκίνηση που νιώθω και που είναι πολλές μαζί και συγκεχυμένες, δεν είναι άλλο από την αντανάκλαση αυτού του ανύπαρκτου ουρανού σε μια λίμνη μέσα μου – λίμνη κλεισμένη ανάμεσα σε απόκρυμνους βράχους, σιωπηλή, βλέμμα νεκρού, όπου τα ύψη καθρεφτίζονται αφηρημένα.[...] Είναι όλη η οδύνη και η θλίψη αυτού του πραγματικού και αδιανόητου σύμπαντος, αυτού του ουρανού, λάβαρου μιας άγνωστης στρατιάς, αυτών των αποχρώσεων που χλομαίνουν διαρκώς μέσα στην πλασματική ατμόσφαιρα, απ' όπου το φανταστικό μισοφέγγαρο αναδύεται μέσα σε μια λευκότητα ηλεκτρική και πετρωμένη, με το περίγραμμά του μακρινό και ασυγκίνητο. Είναι όλη η έλλειψη ενός αληθινού Θεού, που είναι το κενό κουφάρι του ουράνιου θόλου και της κλειδωμένης ψυχής. Φυλακή απέραντη – κανείς δε μπορεί αποδράσει, γιατί είσαι απέραντη!»

Μεταξύ φυσικότητας και φυσικοτροπίας. Το «παράδοξο» της ψηφιακής φύσης

Στην ενότητα που αφορούσε το σχεδιασμό του Riven, μιλήσαμε για εφαρμογή των αρχών του «φυσικότροπου» σχεδιασμού. Ωστόσο, το εν λόγω τοπίο παρουσιάζει μια επιπλέον ιδιαιτερότητα, η οποία δημιουργεί ορισμένες θεωρητικές περιπλοκότητες στη προσπάθεια σύλληψης και κατανόησης της σχεδιαστικής φύσης του. Η ιδιαιτερότητα αυτή ουσιαστικά έγκειται στην ίδια την ψηφιακή του διάσταση. Δηλαδή, δεν έχουμε να κάνουμε απλά με το γεγονός ότι η αισθητική τεχνοτροπία και λογική σχεδιασμού του τοπίου μοιάζει με εκείνη που έχουμε συνηθίσει να αποκαλούμε «φυσικότροπη» (που στοχεύει σε μια ελεγχόμενη μίμηση της φύσης, αλλά και ταυτόχρονα στην απόκρυψη της εμπρόθετης «μη πρωτογενούς» ή «μη-αυθεντικής» μιμητικής αυτής διάστασης). Αυτό που έχουμε μπροστά μας εδώ, είναι κάτι ίσως πιο περίπλοκο, ακριβώς επειδή δεν προϋπάρχει ένα φυσικό χωρικό πεδίο πάνω στο οποίο πρόκειται να ασκηθεί ο «φυσικότροπος» τοπιακός σχεδιασμός.

Δεν πρόκειται δηλαδή για το είδος φυσικότροπου σχεδιασμού από το οποίο προκύπτει πχ. ένας «πραγματικός» αγγλικός ή κινέζικος κήπος, σε έναν υφιστάμενο χώρο οριοθετημένο από κάποια ευρύτερη αστική ή θεσμική οργάνωση. Στην περίπτωση αυτή, μπορεί κανείς, με λίγη προσπάθεια, να κατανοήσει πως το τοπίο δεν έχει προκύψει «άμεσα» από τη χαοτική πολυπλοκότητα των μακραιώνων «φυσικών» διεργασιών μέσα, πάνω και γύρω από τον πλανήτη Γη, αλλά από τη διαμεσολάβηση της ανθρώπινης προθετικότητας, η οποία συνεπάγεται αφαιρέσεις, σχηματοποιήσεις και άλλες περιοριστικές ή εμπλουτιστικές μεθοδεύσεις προς επίτευξη κάποιου σκοπού. Αυτό που σχεδιάζεται εδώ, *σχεδιάζεται ως κάτι «πραγματικά φυσικό»*, το οποίο υποτίθεται ότι στη συνέχεια υφιστάθηκε στοχοθετικές ανθρωπογενείς παρεμβάσεις. Γίνεται δηλαδή μια σχεδιαστική προσπάθεια να αποδοθεί ένας χώρος *σαν να μην είναι καν αποτέλεσμα ενός αποκλειστικά φυσικότροπου σχεδιασμού* (όπως περίπου θα ήταν η *αποτύπωση* και αναπαράσταση ενός πραγματικά φυσικού χώρου), αλλά ως εάν αυτός ο σχεδιασμός να ήρθε αργότερα, ως προσπάθεια προσαρμογής σε ένα υφιστάμενο «πραγματικά φυσικό» τοπίο. Όπως παραδόξως, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι είναι ακριβώς η «μη-φυσική»-ψηφιακή διάσταση που το επιτρέπει αυτό.

Διευκρινήσεις... (ίσως η περιπλοκότητα αυτή να είναι φαινομενική, καθώς βασίζεται σε ένα είδος ψευδούς οντολογικής διάκρισης που πιθανώς ασυνείδητα κάνουμε μεταξύ των κατηγοριών κατασκευής α) αυτής που συμβαίνει σε «πραγματικό» και β) σε ψηφιακό χώρο, αφού ουσιαστικά και στις δυο περιπτώσεις για κατασκευή πρόκειται (απλώς στην κάθε περίπτωση εμπλέκονται άλλες αισθητηριακές παράμετροι). Δεν είμαστε βέβαιοι για το ποια θέση πρέπει κανείς να πάρει απέναντι σε ερωτήματα που προκύπτουν από τέτοιες νοητικές «ακροβασίες», αλλά πιστεύουμε πως μπορεί κανείς να ζήσει όμορφα και χωρίς τις απαντήσεις, και μάλιστα μπορεί (ίσως ακριβώς εξαιτίας της απώλειας απαντήσεων) να απολαμβάνει τη δυνατότητα δημιουργίας νέων θεωριών πάνω στα παιχνίδια, οι οποίες θα τον βοηθήσουν στη δημιουργία νέων και ίσως ακόμα καλύτερων παιχνιδιών.

Κριτική

Ο καταξιωμένος παιγνιολόγος – κριτικός παιγνιδιών Espen Aarseth, σε άρθρο του με τίτλο “From Myst To Myth”, άσκησε μια κριτική στο σχεδιασμό του Riven, εστιάζοντας στο γεγονός ότι η απόδοση του χώρου μέσω μιας σειράς διαδοχικών εικόνων/ καρτ-ποστάλ, είχε ως αρνητική συνέπεια την αίσθηση μιας χωρικής «ασυνέχειας» και στατικότητας, που δεν συνέβαλλε στην επιτυχή εκπλήρωση των στόχων του παιγνιδιού (που αφορούσαν ακριβώς στην κατανόηση του χώρου), παρά στον (αυτό)περιορισμό της αισθητικής εμπειρίας. Επιπλέον, ο ίδιος θεώρησε ότι ο ότι ο χώρος δομείται-οργανώνεται έτσι να εξυπηρετεί μια ουσιαστικά γραμμική πλοκή και κίνηση, με «προσεκτικά τοποθετημένα φυσικά εμπόδια» να κατευθύνουν την υποτιθέμενα ελεύθερη αναζήτηση του παίκτη.

Οι παρατηρήσεις αυτές και τα σχόλια του Aarseth, παρότι ενδιαφέρουσες και εύστοχες, θεωρούμε πως δεν πετυχαίνουν κάποιο βαρύ πλήγμα στην «υπόσταση» του παιγνιδιού, καθώς εκτιμούμε πως το ίδιο αποκρίνεται επαρκώς σε αυτά τα προβλήματα. Κατ’ αρχάς, θεωρούμε πως τα «φυσικά» εμπόδια είναι ακριβώς φυσικά, με την έννοια ότι απαντώνται συχνά στη φύση και, μολονότι σπάνια συμβαίνει να ορίζουν γραμμικές πορείες, εντούτοις δεν τις αποκλείουν κιόλας. Τα χωρικά εμπόδια που στήνονται λειτουργούν ταυτόχρονα ως υποδείξεις του προς τα πού είναι ευκολότερο, άρα και αναμενόμενο, να κινηθεί ο παίκτης¹⁰⁵. Αν ο συγκεκριμένος χώρος ήταν «πραγματικός», σίγουρα δε θα εμπόδιζε τον μοναχικό «παίκτη» να βουτήξει στο νερό ή να γκρεμοτσακιστεί από κάποια απόκρυμνη πλαγιά. Τα πραγματικά εμπόδια στο παιχνίδι τίθεται ως στοιχεία του gameplay: απλώς δεν υπάρχουν προγραμματισμένα hot-spots (οι περιοχές που ενεργοποιούν την point,click n’ go διαδικασία μετάβασης στην επόμενη θέση-εικόνα), ούτε βέβαια οι αντίστοιχες (προαποδοσμένες) εικόνες στις οποίες αυτά θα οδηγούσαν. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι δε θα μπορούσαν να υπάρξουν, αν το τοπίο ήταν πραγματικό. Απλώς, για λόγους μάλλον ευνόητους, που αφορούν είτε την οικονομία του σχεδιασμού (χρόνος, κόστος κτλ.) είτε τις τεχνικές ανάδειξης της αφηγηματικής πλοκής, η επιλογή της σχεδιαστικής ομάδας ήταν να αποφύγει να δώσει τέτοιες «ρεαλιστικές» δυνατότητες στον παίκτη, καθώς ούτως ή άλλως, μάλλον δε θα υποβοηθούσε τους βασικούς στόχους του παιγνιδιού, οι οποίες, πέρα από την αισθητική και αφηγηματική ψυχαγωγία, έγκεινται ουσιαστικά στην κατανόηση της «κρυπτικής» φύσης του τοπίου.

Επιπλέον, υπάρχει μια διαφορά μεταξύ του τρόπου αναπαράστασης του χώρου κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού και κατά το σχεδιασμό του. Οι στατικές-προαποδοσμένες (pre-rendered) εικόνες, που έχουν προκύψει ως διαδοχικά στιγμιότυπα (φωτορεαλιστικοί υπολογισμοί- renderings), τραβηγμένα από συγκεκριμένες οπτικές γωνίες, δεν παύουν να έχουν δημιουργεί, μέσω ενός προγράμματος τρισδιάστατης σχεδίασης, εντός ενός «συνεχούς» (μολονότι ψηφιακού) χώρου (έστω κι αν αυτός έπρεπε να «σπάσει» σε πολλά επιμέρους αρχεία για λόγους μείωσης του όγκου πληροφορίας). Ο χώρος αυτός θα μπορούσε μάλλον εύκολα να ενεργοποιηθεί μέσα από συστήματα αναπαραγωγής δυναμικών τρισδιάστατων γραφικών. Κάτι τέτοιο, όμως, σύμφωνα με τις τεχνικές δυνατότητες της εποχής, θα υποβίβαζε σημαντικά τη φωτο-ρεαλιστική λεπτομέρεια και την ευρύτερη αισθητική ποιότητα της αναπαράστασης, η οποία για το συγκεκριμένο παιχνίδι κρίθηκε ως σημαντικότερη.

¹⁰⁵ Σε τέτοιου είδους χωρικούς περιορισμούς οφείλεται, μεταξύ άλλων, η εξ’ αρχής απόφαση για την τοποθέτηση της πλοκής εντός ενός νησιωτικού συμπλέγματος, με τη θάλασσα να λειτουργεί γενικά ως εξέχον και πλέον σαφές «όριο», όχι μόνο μεταφορικά, αλλά και σε μεγάλο βαθμό κυριολεκτικά, καθώς το οπτικό όριο ταυτίζεται με έναν απέραντο θαλάσσιο ορίζοντα.

Τέλος, πρωτοποριακή για την εποχή θα πρέπει να θεωρηθεί η δυνατότητα πολλαπλών τελικών εκβάσεων ανάλογα με συγκεκριμένες ενέργειες του παίκτη, ως ένα από τα πρώτα βήματα μετακίνησης από την κλασική γραμμικότητα των παιχνιδιών γρίφων προς μια πιο ανοιχτή αφηγηματική δομή. Προφανώς, το παιχνίδι δεν καταφέρνει να επιτύχει μια πλήρως μη-γραμμική εκτύλιξη, ενώ σαφώς δε μπορεί να συγκριθεί με τις δυνατότητες των σύγχρονων παιγνιοτροπιών «ανοιχτού-κόσμου» (open-world gameplay). Ωστόσο, θεωρούμε ότι τα αίτια αυτών των αδυναμιών θα όφειλαν να αναζητηθούν μάλλον στις τεχνολογικές αδυνατότητες της εποχής, παρά στις προθέσεις των δημιουργών τους, οι οποίοι καλούνταν να ανταποκριθούν σε ένα σύνολο τεχνικών περιορισμών που οδηγούσε μοιραία σε διλημματικές αποφάσεις όπου πρέπει να αναγνωριστεί η επιλογή «με το λιγότερο κόστος», σε σχέση με το επιδιωκόμενο «όφελος». Συγκεκριμένα, για παράδειγμα, η χωρική αίσθηση που προκύπτει από την ψηφιακή συμπαράθεση στατικών εικόνων, όντως θα μπορούσε να αποτελεί σημαντικό μειονέκτημα σε συγκεκριμένα παιγνιακά περιβάλλοντα, όπου η ελεύθερη κίνηση στον τρισδιάστατο χώρο συνιστά απαραίτητη προϋπόθεση (όπως πχ. σε ένα action/ shooting παιχνίδι). Ωστόσο, η ρεαλιστική αναπαράσταση του τοπίου σε ένα παιχνίδι σαν το Riven, πέρα από τη σημασία της αισθητικής τέρψης που προσφέρει, «επιθυμώντας» να προσελκύσει τον παίκτη σε μια «μοναχική» εξερευνητική περιπλάνηση, κρίνεται ως ιδιαίτερα σημαντική, καθώς αποτελεί τμήμα μιας διαδικασίας επίλυσης σύνθετων χωρο-αντιληπτικών γρίφων, για την οποία η παρατήρηση των λεπτομερειών παίζει μεγάλο ρόλο.

Παιγνίδια Περιπέτειας «τύπου Myst» (“Myst-like” adventure games)

Είναι πλέον ευρέως αναγνωρισμένο ότι η σειρά Myst έχει ουσιαστικά εισάγει ένα νέο είδος παιχνιδιού, όπου ο παίκτης καλείται να πραγματοποιήσει μια «ήσυχη» και μοναχική περιπλάνηση σε φανταστικούς κόσμους - ψηφιακά τοπία, τα οποία χαρακτηρίζονται από μια εκπληκτικά ελκυστική και «απορροφητική» αισθητική ποιότητα – ατμόσφαιρα. Παράλληλα, οι κόσμοι αυτοί αποτελούν τόπους κατοικίας κοινωνιών με ιδιάζοντα πολιτισμικά χαρακτηριστικά. Η βασική στόχευση δεν αφορά στην αύξηση της αδρεναλίνης του παίκτη μέσα από τη διέγερση και την εξάσκηση των σωματικών του ικανοτήτων και των άμεσων αντανakλαστικών του, αλλά στην εκ μέρους του *ενδεδλεχτή κατανόηση* του εκάστοτε χωρικού περιβάλλοντος και των λειτουργιών που λαμβάνουν χώρα μέσα σε αυτό. Γενικά, η φιλοσοφία σχεδιασμού της Cyan θα μπορούσε να συνοψιστεί σε έναν απλό πεντάλογο:

- Κάθε στοιχείο του περιβάλλοντος και της διαδραστικής εμπειρίας πρέπει να συντίθεται με τρόπο ώστε ο παίκτης να αισθάνεται τον εικονικό αυτό κόσμο σαν «δικό του».
- Το interface (δίοψη/επιφάνεια διεπαφής) πρέπει να είναι σαφές και συνάμα διαισθητικό.
- Η ιστορία-αφήγηση πρέπει να αποκαλύπτεται σταδιακά και διαδραστικά μέσα από την εξερεύνηση και όχι να προβάλλεται άμεσα και γραμμικά, με «κινηματογραφικό» τρόπο.
- Οι γρίφοι-παζλ θα πρέπει να διαθέτουν κυμαινόμενο επίπεδο δυσκολίας, αλλά ακόμα και οι πιο δύσκολοι θα πρέπει να σχεδιάζονται έτσι ώστε οι παίκτες να γνωρίζουν ότι υπάρχουν μπροστά τους όλα τα στοιχεία που απαιτούνται για την επίλυση¹⁰⁶.
- Ο ήχος και η μουσική θα πρέπει να είναι ισορροπημένα, να ενισχύουν δηλαδή το συναίσθημα, χωρίς όμως να αποσπούν την προσοχή ή να γίνονται ενοχλητικά.

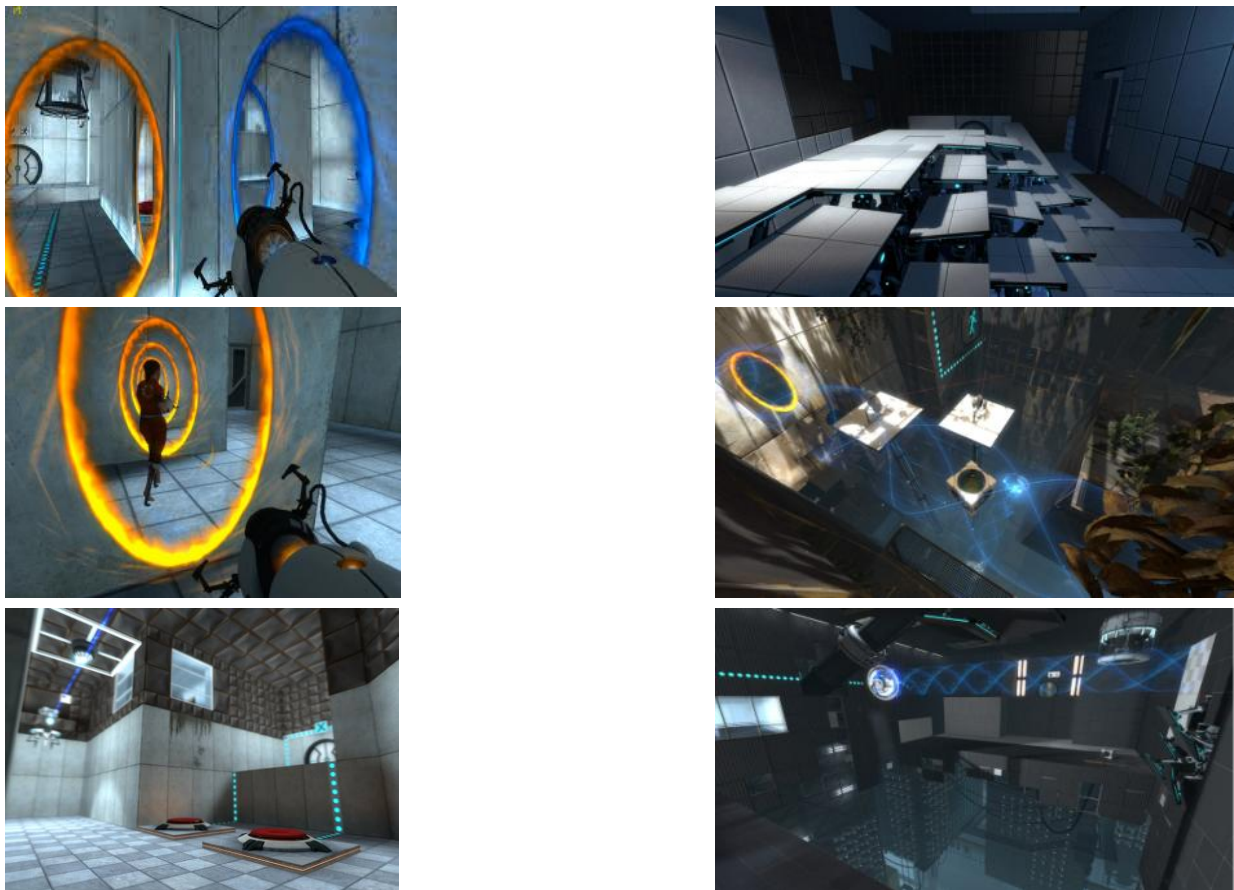
Είναι αλήθεια ότι τα «κρυπτικά» (βασισμένα σε γρίφους) παιχνίδια περιπέτειας, κατά την τελευταία 15ετία έχουν υποσκελιστεί σημαντικά (σχεδόν «εξαφανιστεί»), με όρους εμπορικής επιτυχίας, πιθανότατα ως ανίκανα να αντιμετωπίσουν το ρίσκο μιας μη-επωφελούς σχέσης κόστους-κέρδους), απόρροια αφενός του εκτεταμένου χρονοδιαγράμματος παραγωγής-κατανάλωσης που συνήθως απαιτεί ο σχεδιασμός τους, αφετέρου της διαπίστωση ότι τέτοια «διανοητικώς απαιτητικά» - «εκπαιδευτικά» παιχνίδια έχουν αποδειχθεί λιγότερο ελκυστικά σε σύγκριση με τα (κατά κανόνα βίαια) «παιγνίδια δράσης», τα φαίνεται να επιτυγχάνουν εξαιρετικά, κυρίως εξαιτίας των υψηλών ποσοστών «αδρεναλίνης» που είθισται να μπορούν εύκολα να διεγείρουν (σε συνδυασμό με τα εκθαμβωτικά ψηφιακά γραφικά που παρουσιάζουν μέσα από τη χρήση των τελευταίων τεχνολογιών «αιχμής»).

Ωστόσο, τελευταία, πιθανότατα εξαιτίας μιας διάθεσης επαν-εμπλουτισμού της σχεδόν αδιαφοροποίητης συνθήκης που τείνει να διέπει παιχνίδια δράσης, έχει αναπτυχθεί μια τάση συμπλήρωσής τους με διάφορες διανοητικές δοκιμασίες, στο πλαίσιο των οποίων το κρυπτικό στοιχείο μοιάζει να επανακάμπει, είτε μέσω του υβριδικού τύπου που έχει επικρατήσει να χαρακτηρίζεται ως «*Δράσης-Περιπέτειας*» (Action-Adventure, με τα παιχνίδια “Portal 1& 2” της εταιρίας Valve και το πιο πρόσφατο “WatchDogs” της Ubisoft ως πλέον ενδεικτικά παραδείγματα), είτε μέσα από νέα πιο «καθαρά διανοητικά» παιχνίδια (όπως τα πιο πρόσφατα “Antichamber”, “Mind: path to Thalamus”, “Cradle” κ.).

¹⁰⁶ Οι γρίφοι της σειράς myst έχουν συνήθως την τυπική δομή συνδυαστικών γρίφων λογικής αντιστοίχισης, όπου πέρα από τη γενική παρατηρητικότητα και την ικανότητα διαισθητικής – συνειρμικής κατανόησης που απαιτεί ο συσχετισμός άσχετων φαινομενικά πραγμάτων, υπάρχουν ορισμένα κρίσιμα κενά στις πληροφορίες και τα στοιχεία που μας παρέχονται, ακριβώς τέτοια ώστε η λύση να μπορεί να προκύπτει μόνο από έναν επιπλέον λογικό συμπερασμό που προϋποθέτει την τελική συνθεώρησή τους, συχνά αφήνοντας ένα μικρό περιθώριο «ελεγχόμενης τυχαιότητας», όπου ο παίκτης, αφού περιορίσει στο ελάχιστο τις σχετικές διαδραστικές δυνατότητες, θα πρέπει να δοκιμάσει την τύχη του με λίγους απλούς πειραματισμούς.



Στιγμιότυπα από τα Action-Adventure Games: "Portal" και "Portal 2". Στο χωροχρονικό περιβάλλον μιας υπερ-τεχνολογικής δυστοπίας, ο παίκτης βρίσκεται παγιδευμένος σε μια μεταβαλλόμενη κτιριακή mega-κατασκευή, εξολοκλήρου ελεγχόμενη από έναν υπερ-υπολογιστή, ο οποίος τον προκαλεί σε μια «μονομαχία» με στόχο τη δυνατότητα διαφυγής του. Το παιχνίδι έγκειται στη διεκπεραίωση χωρο-αντιληπτικών δοκιμασιών, με «όπλο» μια συσκευή που παράγει «κβαντικούς τηλε-συνδέσμους» (portals) στο χώρο.



Πέρα, όμως, από την ψηφιακή σφαίρα και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, όπως ειπώθηκε και στην εισαγωγή της εργασίας, η μελέτη μας εστιάζει στις δυνατότητες εφαρμογής των συνθετικών αρχών των *παιγνιδιών περιπέτειας - εξερεύνησης* σε πραγματικά περιβάλλοντα. Ένα από τα πλέον χαρακτηριστικά και ευρέως διαδεδομένα παραδείγματα παιχνιδιού αυτού του τύπου αποτελεί το γνωστό *«κυνήγι του κρυμμένου θησαυρού»*, το οποίο περιλαμβάνει το δημόσιο χώρο της πόλης ως κατ'εξοχήν πεδίο διεξαγωγής του. Όπως δείξαμε, το *«κυνήγι θησαυρού»* στο δημόσιο χώρο έχει αρχίσει ήδη από τις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας να δίνει πληθώρα παραδειγμάτων με τη μορφή ΠΑΠ. Ακόμα, υπάρχουν ήδη αρκετά παραδείγματα θεματικών – ψυχαγωγικών πάρκων που κινούνται σε ανάλογη κατεύθυνση. Ωστόσο, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, οι σχετικές δραστηριότητες, είτε παρουσιάζουν υπερβολική εξάρτηση από την ψηφιακή σφαίρα, με συνακόλουθες αρνητικές προεκτάσεις σε κοινωνικό και ηθικο-πολιτικό επίπεδο (όπως στην περίπτωση των ΠΑΠ), είτε εστιάζουν υπερβολικά στην απόδοση ψυχαγωγικής ευχαρίστησης (παραγωγή αδρεναλίνης) μέσα από το σχεδιασμό κατασκευών που προκαλούν κύρια σε σωματικές δοκιμασίες (δύναμης, ταχύτητας, αντοχής, τεχνικής, ισορροπίας κτλ.), χωρίς αντίστοιχη έμφαση σε διανοητικές δοκιμασίες, που αξιοποιούν τις δυνατότητες των *«κρυπτικών»* στοιχείων – γρίφων (όπως στην περίπτωση των θεματικών πάρκων). Με αυτά τα δεδομένα, θεωρούμε πως τα *«αυξημένης πραγματικότητας»* παιχνίδια περιπέτειας που βασίζονται σε κρυπτικά στοιχεία-γρίφους (puzzle-based adventure games) συνιστούν μια αρκετά ιδιότυπη περίπτωση, απολύτως κατάλληλη για τη σκιαγράφηση μιας πρότασης σε επίπεδο «πραγματικού» σχεδιασμού, με την οποία επιθυμούμε να συνεχίσουμε και να ολοκληρώσουμε την παρούσα ερευνητική εργασία.

Το «Δάσος της Ζωής» (“Bosque de la Vida”)

Ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά πρόσφατα δείγματα υλοποιημένης τοπιακής αρχιτεκτονικής παρέμβασης, με σημαντικές δυνατότητες «κρυπτικής παιγνιοποίησης» αλλά και ευρύτερης λειτουργικής και συμβολικής προέκτασης στην κατεύθυνση της «οικοσοφίας», είναι το «Δέντρο της Ζωής» (“Bosque de la Vida”). Πρόκειται για μια ιδιότυπη τοπιακή διαμόρφωση που βρίσκεται στο campus της Πανεπιστημιούπολης Leioa, στο Μπιλμπάο της Ισπανίας (Χώρα των Βάσκων). Υλοποιήθηκε έπειτα από τη βραβευμένη πρόταση του γραφείου *Zade & Vilà asociados* σε αρχιτεκτονικό διαγωνισμό που αφορούσε την κατασκευή ενός χώρου για τη φύλαξη της τέφρας των ανθρώπων που δώρισαν το σώμα τους στην επιστημονική έρευνα.

Όπως διαβάζουμε στον επίσημο ιστότοπο του έργου, πρόθεση των σχεδιαστών ήταν η δημιουργία ενός «τόπου», σε αντίθεση με ένα κτίριο· ενός τόπου που δε θα είναι ποτέ κλειστός (σωματικά, οπτικά ή εννοιολογικά), όπου δεν θα υπάρχουν σαφή όρια, πόρτες ή δρόμοι· δεν θα υπάρχει μια τυπική κανονικότητα, στην οποία θα κυριαρχεί το μέτρο και ο αριθμός. Κατά συνέπεια, όπως είναι ήδη εμφανές από τον τίτλο του έργου, προτείνουν τη δημιουργία ενός «δάσους». Σύμφωνα με τα λόγια των σχεδιαστών: «*Το δάσος είναι ανοικτό στην αλλαγή, θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ίδια η «ουσία» του είναι η αλλαγή...*». Το εν λόγω δάσος αποτελείται από είκοσι «δέντρα» που περιέχουν συνολικά τριακόσιες είκοσι τεφροδόχους. Κάθε «δέντρο» αποτελείται από τρία μέρη:

- Τη **Ρίζα**

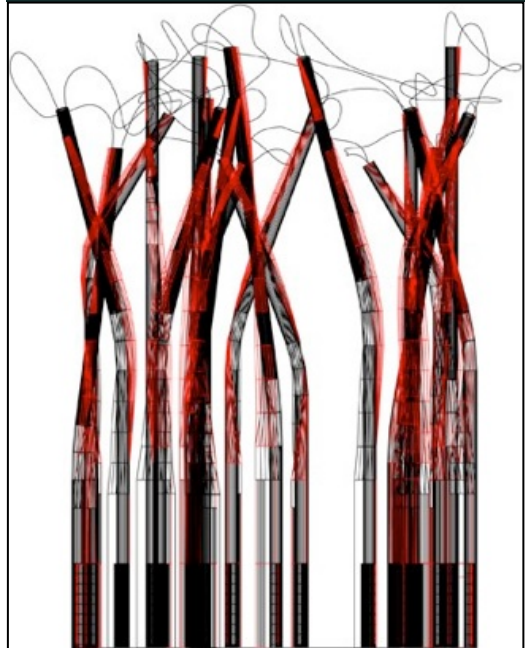
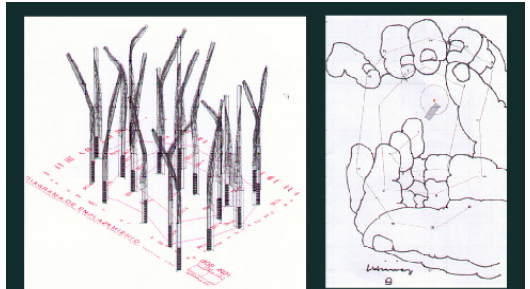
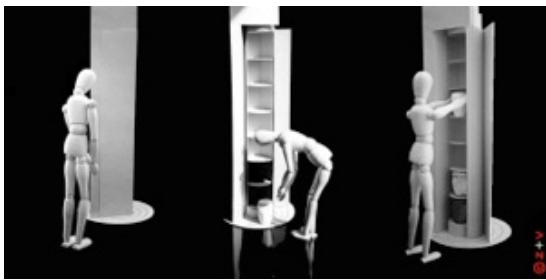
Πρόκειται για ένα σωληνοειδές «πηγάδι», φτιαγμένο από οξειδωμένο ασάλι πάχους 5 χιλιοστών, πάνω στο οποίο είναι χαραγμένος ένας αριθμός. Για την κατασκευή των δέντρων ήταν απαραίτητες δύο κυλινδρικές πλάκες θεμελίωσης ύψους μεταξύ 1,2 - 2m. Πάνω στις πλάκες αυτές εισάγεται ένα σύστημα φωτισμού. Επιπλέον, οι πλάκες αυτές έχουν τη δυνατότητα να περιστρέφονται αριστερόστροφα, μεταβάλλοντας τη σχετική γωνία κάθε δέντρου και προσδίδοντας δυναμισμό στο συνολικό σύστημα.

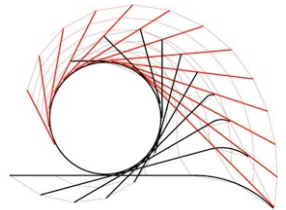
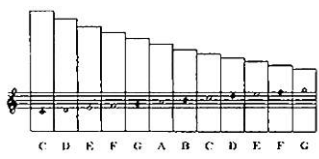
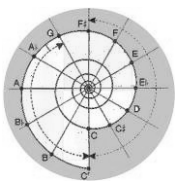
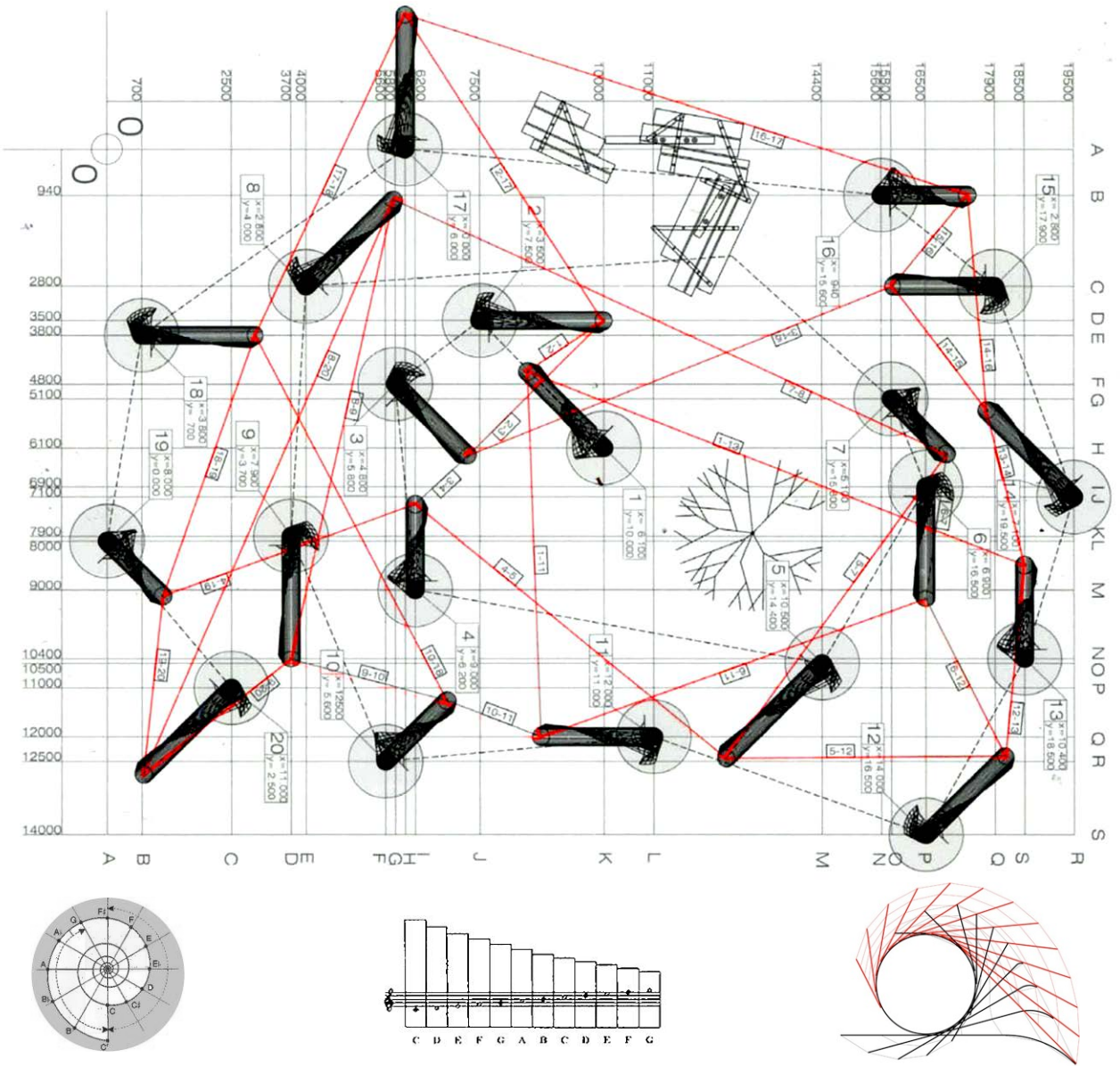
- Τον **Κορμό**

Ο κορμός κάθε δέντρου διακρίνεται από τους υπόλοιπους καθώς διαμορφώνεται από το συνδυασμό τριών μεταβλητών, οι οποίες αφορούν α) το ύψος (14,16 και 18m), β) το σημείο καμπής (που βρίσκεται σε αναλογικό ύψος 1/3, 1/2 ή 2/3) και γ) τη γωνία θλάσης (10°, 20° και 30°). Η διατομές των κορμών καθορίζονται με βάση αυτά τα διαρθρωτικά κριτήρια, αν και, σύμφωνα με τους σχεδιαστές, η τελική μορφή τους έχει κάποια στοιχεία που «κλείνουν το μάτι» στον Picasso. Η κατευθύνσεις των κορμών ορίζονται μέσω των δύο κυλινδρικών πλακών, οι οποίες έχουν τη δυνατότητα να κινούνται αριστερόστροφα γύρω από ένα άξονα. Στη βάση του κορμού βρίσκεται το ντουλάπι που περιέχει τα δοχεία με τις τέφρες. Το ντουλάπι ανοιγοκλείνει μέσω μιας συρόμενης πόρτας, η οποία ασφαλίσει με ειδική άρθρωση. Η μια πλευρά της θεμελίωσης χρησιμοποιείται ως επιφάνεια περιστροφικής ολίσθησης της πόρτας που καλύπτει το ντουλάπι.

- Το **Κύπελλο**

Πρόκειται για ένα είδος «στέψης» της διαμόρφωσης. Αποτελείται από ένα σύνολο σωληνοειδών στοιχείων από ανοξείδωτο χάλυβα διαμέτρου 20mm, τα οποία συνδέουν τις κορυφές των δέντρων μεταξύ τους, συγκροτώντας ένα χωροδικτυακό σύστημα που εξασφαλίζει τη σταθερή τους θέση στις ορισμένες σχετικές γωνίες. Το «κύπελλο» συνιστά ένα ιδιαίτερα δυναμικό στοιχείο, καθώς πέρα από το ακανόνιστο πλέγμα που σχηματίζει, αποτελεί μια συσκευή ήχου, ο οποίος παράγεται από το πέρασμα του αέρα μέσα στους σωλήνες.





Το σύνολο της διαμόρφωσης, λοιπόν, λειτουργεί ως ένα ιδιότυπο μουσικό όργανο που επιτρέπει στον επισκέπτη να αφουγκραστεί το ενδιαφέρον ηχητικό τοπίο που δημιουργείται από το κουδούνισμα των νημάτων χάλυβα και το σφύριγμα του ανέμου μέσα από τους σωλήνες τον άνεμο, παράλληλα με το κελάδημα των πουλιών και τα βήματα των ανθρώπων που πλησιάζουν (το έδαφος καλύπτεται από ένα χαρακτηριστικά κοκκινωπό γαρμπίλι, που παραπέμπει συμβολικά στο στοιχείο της «σάρκας», αποδίδοντας παράλληλα, κατά το βηματισμό, έναν ιδιαίτερο «αδρό» ήχο). Επιπλέον, η κατασκευή λειτουργεί και ως ένα φυσικό ρολόι που καταγράφει το πέρασμα του χρόνου από τη σχετική θέση του ήλιου και την κατεύθυνση των σκιών.

Ακόμα, στον κεντρικό χώρο της διαμόρφωσης έχει φυτευτεί ένα αρχαίο είδος ελαιόδεντρου, το οποίο, σύμφωνα με τα λόγια των σχεδιαστών, «*αψηφά τη φαινομενική διαχρονικότητα και μακροζωία των αξόνων του χάλυβα*», παράγοντας μια ενδιαφέρουσα αντιστικτική σχέση με τις υπόλοιπες ανθρωπογενείς κατασκευές. Δίπλα στην ελιά, τοποθετούνται τρεις ξύλινοι πάγκοι, με τρόπο που τους αποδίδει μια μορφή θραύσματος. Τα στοιχεία αυτά, πέρα από τη συνήθη λειτουργία τους ως καθιστικά, αποτελούν μια συμβολική παραπομπή στη βάρκα του Χάροντα, η οποία, σύμφωνα με τον παλιό μύθο, μετέφερε τους νεκρούς στον «άλλο κόσμο». Ακόμα, σε λειτουργικό συσχετισμό με τους πάγκους (υποστήριγμα πλάτης), υπάρχει ένα επίμηκες κάθετο ξύλινο στοιχείο, που λειτουργεί ως πίνακας, πάνω στον αναγράφονται τα ονόματα των «κατοίκων» του χώρου (των εθελοντών δοτών σώματος). Το στοιχείο αυτό καλείται *Leku*, που στα βασκικά σημαίνει «τόπος».

Επιχειρώντας μια συνοπτική (αξιολογική) περιγραφή του «*Δάσους της Ζωής*», θα λέγαμε ότι πρόκειται για μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα λογική τοπιακού σχεδιασμού, η οποία εκκινεί από μια αρχική συνθήκη διασποράς ιδιόμορφων σημειακών στοιχείων («*δέντρων*»), τα οποία εν συνεχεία διασυνδέονται, ως κόμβοι, σε ένα ακανόνιστο χωροδικτύωμα (το οποίο φιγουράρει, εν είδει «*στέψης*», στο κορυφαίο επίπεδο της διαμόρφωσης). Το αποτέλεσμα αποδίδει μια κατασκευή που μπορεί να ιδωθεί ως ένα σύμβολο της πολυπλοκότητας των χαοτικών/ μη-γραμμικών (οικο)συστημάτων, τα οποία θεωρείται πως διέπουν το φαινόμενο της ζωής στο σύνολό του. Αξίζει να σημειώσουμε ότι, σύμφωνα με την ορολογία που αναπτύσσουν οι Deleuze/ Guatarri, η συγκεκριμένη κατασκευή αποτελεί ένα παράδειγμα «*ριζωματικής*» δομής.

Πέρα όμως από αυτά, για την ιδιαίτερη στοχοθεσία της παρούσας εργασίας, το πλέον ενδιαφέρον στοιχείο της διαμόρφωσης έγκειται στις εξαιρετικές «*παιγνιακές επιδοχές*» (game affordances) που φέρει. Όπως γίνεται ευκολότερα κατανοητό από το διάγραμμα της κάτοψης, τα βασικά αρχιτεκτονικά στοιχεία της κατασκευής θα μπορούσαν εύκολα να αποτελέσουν επιπλέον παραμέτρους προς *παιγνιοποίηση*, να αξιοποιηθούν δηλαδή στην κατεύθυνση της συγκρότησης ενός «*κρυπτικού*» παιχνιδιού, ενός γρίφου-παζλ, το οποίο θα παρέχει τη διαδραστική δυνατότητα μεταβολής των χωρικών συσχετισμών (των σχετικών γωνιών και, κατά συνέπεια, του μήκους των γραμμικών στοιχείων του δικτυώματος), με αποτέλεσμα την αλλαγή του ηχητικού αποτυπώματος, των μουσικών νοτών και της μελωδικής-αρμονικής (ή μη) συνήχησής τους. Μια τέτοια παιγνιακή λειτουργία θα μπορούσε να επιτελείται πχ. μέσα από μια διαδραστική μακέτα (τρισεδιάστατη υπο-κλίμακα αναπαραστάση) της κατασκευής, η οποία θα μπορούσε να βρίσκεται στο εσωτερικό της, παρέχοντας στον επισκέπτη μια επιπλέον δυνατότητα παρατήρησης-κατανόησής της από διαφορετική κλίμακα, ενισχύοντας παράλληλα τη συμβολική της διάσταση, ως έκφραση ενός είδους *χωρικής αυτοαναφοράς* (με τις ποικίλες εννοιολογικές συνδηλώσεις που αυτή φέρει).

Ο Θάνατος και η «αρχιτεκτονική του Μυστικού»

Πριν προχωρήσουμε στην περαιτέρω ανάλυση της δικής μας προσέγγισης-πρότασης, αξίζει μια αναφορά στο γεγονός ότι υπάρχουν ήδη αρκετά δείγματα αρχιτεκτονικής γραφής, τα οποία τείνουν σε μια ανάλογη «κρυπτική» προσέγγιση χωρίς να εκφράζουν ρητά μια στήριξη σε ένα αντίστοιχο θεωρητικό υπόβαθρο. Έχει ενδιαφέρον ότι, στην πλειονότητα των περιπτώσεων, οι παρεμβάσεις συνδέονται με κάποιο τρόπο με το «μυστήριο» του θανάτου. Ο θάνατος, ένα θέμα κατ' εξοχήν υπαρξιακά υποβλητικό, συναισθηματικά και συμβολικά φορτισμένο, μοιάζει να προσφέρει ένα πρόσφορο πεδίο για τη δημιουργία τόπων που αποπνέουν μια έντονη αίσθηση του «μυστικού» και (κατ' επέκταση) του κρυπτικού (όπως δηλώνει άλλωστε και η συχνή χρήση της λέξης «κρύπτη», για την αναφορά σε χώρους ταφής νεκρών). Χαρακτηριστικό δείγμα μιας τέτοιας αρχιτεκτονικής φιλοσοφίας αποτελεί το έργο του Carlo Scarpa, με προεξάρχον παράδειγμα το Brion Tomb and Sanctuary στο San Vito d'Altivole της Ιταλίας



Brion Tomb and Sanctuary (Carlo Scarpa)

Η επιτελεστικότητα του γρίφου

Θα μπορούσε να ειπωθεί ότι, ως περιγράφουσα μια ανοιχτή/ δυναμική διαδικασία επίλυσης προβλημάτων, η έννοια του «μετα-κρυπτικού» προσεγγίζει τη «φύση» της ίδιας της πράξης του σχεδιασμού ή γενικά της δημιουργίας (ενδεικτική μιας τέτοιας αντίληψης είναι η χρήση της λέξης «λύση», από αρχιτέκτονες, για την περιγραφή μιας συγκεκριμένης αρχιτεκτονικής σύνθεσης). Από κει και πέρα, εκτιμούμε πως η ένταξη των ποιοτήτων του «μετα-κρυπτικού» στο πλαίσιο των αρχών της «οικοσοφικής παιγνιοποίησης», είναι σε θέση να δημιουργεί διαρκώς ένα πρόσφορο έδαφος, όχι απλώς για την καλλιέργεια (και τη μεθοδολογική τεκμηρίωση) μιας διεπιστημονικής προσέγγισης σε θεωρητικό επίπεδο, αλλά και για την εφαρμογή μιας διαστρωματικής, πολυλειτουργικής και *δυνάμει μεταλλακτικής* υλικής επέμβασης στον πραγματικό χώρο, με τρόπους που περιορίζονται μονάχα από την ανθρώπινη φαντασία (χωρίς βέβαια η μακροπρόθεσμη επιτυχία τους να θεωρείται εγγυημένη).

Όστε μπορούμε πλέον να εστιάσουμε στην επιτελεστική λειτουργία του (μετα)κρυπτικού στοιχείου. Προς αυτή την κατεύθυνση, συντασσόμενοι με τις αντιλήψεις της λεγόμενης “Fun Theory”, αξίζει να σημειώσουμε την άποψη του παιγνιολόγου Raph Kaster, στο βιβλίο του με τίτλο “*A Theory of Fun for Game Design*” (2005):

«Η “πλάκα” (fun) είναι ένας άλλος τρόπος για τη μάθηση. Η πλάκα προκύπτει από τα παιχνίδια μέσα από την ανάπτυξη-κατάκτηση της επιδεξιότητας, της ικανότητας, της μαεστρίας. Προκύπτει μέσα από την κατανόηση. Είναι η πράξη της επίλυσης γρίφων που κάνει τα παιχνίδια διασκεδαστικά. Με τα παιχνίδια γρίφων, η μάθηση είναι το “ναρκωτικό”».

Μια επιπλέον αξιοσημείωτη σχετική αναφορά, αποτελεί το πρόσφατο διαδραστικό βιβλίο πάνω στη σημασία των γρίφων για την ενίσχυση του ανθρώπινου εγκεφάλου, με τον χαρακτηριστικό τίτλο «*Πώς οι γρίφοι βελτιώνουν το μυαλό: Η εκπληκτική επιστήμη του παιγνιώδους εγκεφάλου*» (*How Puzzles Improve Your Brain: The Surprising Science of the Playful Brain*, 2013), έργο που προέκυψε από τη συνδυασμένη εργασία του διακεκριμένου νευροεπιστήμονα Richard Restak και του διάσημου σχεδιαστή γρίφων Scott Kim. Όπως αναφέρει ο Restak στην εισαγωγή του βιβλίου:

«Το ενδιαφέρον μου για τους γρίφους πηγάζει από τις συνεχείς προσπάθειές μου για να την ανάπτυξη νέων καινοτόμων προσεγγίσεων για την ενίσχυση (stimulate) της απόδοσης του εγκεφάλου. [...] Πάντα γοητευόμουν από τους γρίφους· είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για την τόνωση του εγκεφάλου. Αλλά μπορούν πραγματικά να βελτιώσουν διάφορες λειτουργίες του εγκεφάλου, όπως η μνήμη, η λογική και η τριασδιάστατη αντίληψη, μεταξύ άλλων; Κατά τη διάρκεια της συγγραφής δεκαεννιά βιβλίων πάνω στον εγκέφαλο, έχω συναντήσει πολλές επίσημες και ανεπίσημες έρευνες που δείχνουν ότι η απάντηση σε αυτό το ερώτημα είναι ναι. Σταδιακά πείστηκα ότι οι γρίφοι μπορούν να βοηθήσουν στην ενίσχυση ειδικών λειτουργιών του εγκεφάλου και, καθώς μελέτες δείχνουν, πραγματικά να αποκρούσουν/ απομακρύνουν την ψυχική φθορά. [...] Καθένας με ενδιαφέρον για τους γρίφους έρχεται σύντομα σε επαφή με τον αγαπημένο μου δάσκαλο, τον μεγάλο σχεδιαστή γρίφων Scott Kim. Το παρών βιβλίο συνδυάζει τη γνώση μου πάνω στα ζητήματα του εγκεφάλου με τους γρίφους που δημιουργεί το ταλέντο του Scott, προκειμένου να βοηθήσουμε τους αναγνώστες μας να αυξήσουν τη δύναμη του εγκεφάλου τους, μέσα από διασκεδαστικές και διδακτικές νοητικές προκλήσεις. [...] Να το σχέδιο στο οποίο καταλήξαμε: Πρώτον, θα προσδιορίζαμε τις εγκεφαλικές λειτουργίες που αναπόφευκτα υφίστανται αποδυνάμωση, εκτός αν λαμβάνονται σκόπιμες προσπάθειες για την ενισχύσή τους. Σε αυτές περιλαμβάνονται η συγκέντρωση, η μνήμη, οι κιναισθητικές ικανότητες, η οπτική παρατήρηση, η λογική, η αριθμητική, το λεξιλόγιο, η χωρική αντίληψη, η φαντασία και η δημιουργικότητα. Στη συνέχεια ο Scott θα ανέπτυξε γρίφους που αποσκοπούν στην πρόκληση κάθε μιας από αυτές τις νοητικές λειτουργίες. Σαν δύο μουσικοί τζαζ που εργάζονται πάνω σε μια αντιστικτική μελωδία, εμείς θα ασχοληθούμε εδώ με κάθε νοητική λειτουργία».

Με αυτά ως δεδομένα, έχοντας ως αφετηρία τη διαπίστωση ότι η χωρική – αισθητική διάσταση της πλοκής των γρίφων συχνά αποκτά κεντροβαρική σημασία για το σύνολο του περιεχομένου της, εύλογα η έμφασή μας δίνεται σε γρίφους στους οποίους το χωρο-αντιληπτικό στοιχείο παρουσιάζεται έντονο. Κλασικό παράδειγμα αποτελούν τα παίγνια προσανατολισμού, τα οποία θεωρούνται κατάλληλα να καθοδηγήσουν το σχεδιασμό δοκιμασιών ικανών να λαμβάνουν χώρα στο επίπεδο του «πραγματικού» χώρου. Ωστόσο, πρέπει να τονίσουμε ότι ο σχεδιασμός πρέπει να εστιάζει στην ανάδειξη των «φυσικών» αισθητικών/αισθητηριακών ποιοτήτων του και των πολλαπλών δυναμικών στοιχείων τοποσήμανσης, ανεξάρτητα από τη (συνήθη) διάθεση υποβοήθησης μέσω «εξωτερικών» τεχνολογικών συσκευών GPS.

Στην ίδια κατεύθυνση, μας απασχολούν εκείνα τα είδη συνδυαστικών μετα-γρίφων, τα οποία δε θα συνιστούν αποκλειστικά διανοητικές ασκήσεις, αλλά θα απαιτούν τη συμμετοχή ολόκληρου του σώματος, θα προκαλούν την κίνηση στο χώρο, ενώ παράλληλα, το περιεχόμενό τους θα είναι σε θέση να επιτρέπει διασυνδέσεις και μεταβάσεις μεταξύ διαφορετικών αντιληπτικών πεδίων· θα ευνοούν δηλαδή την ανάπτυξη αντανάκλαστικών, όχι μόνο σε σχέση με οπτικά και ηχητικά, αλλά και με απτικά, οσφρητικά, ακόμα και γευστικά ερεθίσματα, έτσι ώστε τελικά να καλλιεργείται μια συνθήκη αισθητηριακής «διαπίδυσης» ή «συναισθησίας». Με τον όρο αυτό εννοούμε ένα είδος «ανάμιξης» των αισθήσεων, στη βάση μιας δυνατότητας συσχετισμού (κύρια συνειρμικού) μεταξύ ετερόκλητων αισθητηριακών ερεθισμάτων (κάτι που θα μπορούσε να συμβαίνει πχ. μέσα από την αντιστοίχιση φωτεινών και ηχητικών συχνοτήτων – χρωμάτων, σχημάτων, μουσικών νοτών κα. – ή και άλλων αισθητηριακών δεδομένων, παράλληλα με την συμμετοχή παραμέτρων με εννοιολογικό και ευρύτερα συμβολικό περιεχόμενο. Με αυτή την έννοια, η «συναισθησία» ερμηνεύεται ως διευρυμένη αντιληπτική ικανότητα και αξιολογείται ως απολύτως κατάλληλη να αποτελεί στόχο μιας δραστηριότητας επιτελούμενης στο δημόσιο αστικό χώρο (ενώ θα μπορούσε να θεωρηθεί και ως προϋπόθεση για την καλλιέργεια μιας ακόμα πιο διευρυμένης – και απαραίτητης – ικανότητας κοινωνικής «ενσυναίσθησης»).

Οι συνδυαστικοί γρίφοι, λοιπόν, ως φορείς πρόσθετου νοήματος, που ενισχύει τη διανοητική διάσταση του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με την ψυχική διέγερση που είθισται να επιφέρει η προσμονή της συναισθηματικής ανταμοιβής που συνοδεύει την επίλυσή τους, έρχονται να συμβάλλουν στην παραγωγή ποικίλων αισθητηριακών ερεθισμάτων, με κύριο στόχο την *κινητοποίηση της επιθυμίας για αναζήτηση, την όξυνση της παρατηρητικότητας, την πρόκληση της επινοητικότητας και της συνδυαστικής-συνθετικής σκέψης και εν τέλει τη χαρά-της-ανακάλυψης, της κατανόησης κι ακόμα της δημιουργίας*. Εκτιμούμε πως παιγνιώδεις δραστηριότητες αυτού του τύπου, πέραν του ότι είναι σε θέση να αποδίδουν μορφές υψηλής και αξιομημονευτής αισθητικής ικανοποίησης, φέρουν παράλληλα μια ιδιαίτερη παιδαγωγική αξία, καθώς στη βάση αυτής της πολυθεματικής - ταυτόχρονα διανοητικής, διαδραστικής και «συναισθησιακής» διάστασης του «μετα-κρυπτικού» στοιχείου (μετα-γρίφου), είναι δυνατό να αναπτυχθούν πιο ελκυστικές, λιγότερο καταναγκαστικές, συνεπώς από μια άποψη καταλληλότερες μαθησιακές μέθοδοι. Με αυτή την έννοια, η πρόταση αποκτά ένα σαφές ιδεολογικό πρόσημο, ως τμήμα ενός πολιτικού προτάγματος συλλογικής αυτομόρφωσης, που θα απευθύνεται δυναμικά σε όλο το φάσμα των ηλικιών και των κοινωνικών στρωμάτων, καλλιεργώντας μορφές μιας αδιαμεσολάβητης και κατά το μάλλον συνεργατικής αλληλεπίδρασης.

Η «Πέμπτη Τυπολογία»

Η Τρίτη Τυπολογία

Επιχειρώντας να τοποθετήσουμε το «τριαδικό» πρόταγμα της οικοσοφικής παιγνιοποίησης σε μια ιστορική προοπτική, ώστε να αναδείξουμε περαιτέρω τη σημασία του για τα σύγχρονα αρχιτεκτονικά και πολεολογικά ζητήματα, κρίνουμε σκόπιμο να ανατρέξουμε σε μια άλλη εννοιολογική «τριάδα» που προέρχεται από ένα συναφές θεωρητικό πεδίο. Στα τέλη της δεκαετίας του '70, ο Anthony Vidler, στην εμβληματική για τις απόψεις της εποχής συλλογή κειμένων του με τίτλο "Rational Architecture", ανέδειξε μια «εξελικτική» σχέση μεταξύ *τριών γενικών τυπολογιών αρχιτεκτονικού σχεδιασμού*. Συνοπτικά, την πρώτη τυπολογία του «φυσικού» υποδείγματος της πρωτόγονης καλύβας, ακολούθησε το βιο-μηχανικό αρχιτεκτονικό πρότυπο του κτιρίου ως αυτόνομης μονάδας, το οποίο οδηγήθηκε σε κορεσμό, ωθώντας στην ανάδυση μιας «Τρίτης Τυπολογίας», οι συνθετικές ποιότητες της οποίας θα καθορίζονται από τους συσχετισμούς και τις απαιτήσεις που υποδεικνύει μια συνολικότερη θεώρηση του αστικού τοπίου, ως πεδίου μεταβλητών συσχετισμών.

Η Τέταρτη Τυπολογία

Στις επόμενες δεκαετίες, η εντατικοποίηση των οικολογικών αλλά και ευρύτερα κοινωνικών προβλημάτων, σε συνδυασμό με ευρύτερες πολιτισμικές εξελίξεις, οδήγησε σε τάσεις επέκτασης ίσως προς μια Τέταρτη «οικο-συστημική» αρχιτεκτονική τυπολογία, σύμφωνα με την οποία, ο σχεδιασμός οφείλει κατ' αρχάς να προωθεί την «εισβολή», στο εσωτερικό του αστικού τοπίου, φυσικών στοιχείων όπως η φύτευση, το εμφανές χρώμα και το φυσικό ανάγλυφο, στοχεύοντας, μέσα από τη συνδυασμένη εφαρμογή βιοκλιματικών και τοπιακών συνθετικών αρχών, στη μετατροπή των κτιριακών σχηματισμών, όχι απλά σε βιοκλιματικά ελεγχόμενες κατασκευές, αλλά σε δυνάμει «φυσικά»-τοπιακά μορφώματα, τέτοια που να αποδίδουν σχέσεις μορφολογικής «συνέχειας» μεταξύ των αστικών επιφανειών, στο πλαίσιο μιας ενιαίας «τοπολογικής» διαταραχής, εξασφαλίζοντας, κατά το μεγαλύτερο τμήμα του δομημένου όγκου, προσβάσεις και άλλες λειτουργικές ροές, ικανές να επιτρέψουν την περεταίρω ανάπτυξη και πολυπλοκοποίηση του περιβαλλοντικού και του ευρύτερα κοινωνικού αστικού «πορώδους».

Αεικαλλιέργεια (Permaculture): Προς μια «μετα-κρυπτική» βιο-τοπιακή αρχιτεκτονική

Η τάση αυτή σχηματισμού μιας «τέταρτης τυπολογίας», αποκτά κατά τη γνώμη μας την πλέον ολοκληρωμένη μορφή της στο παράδειγμα της «Συνεχούς Καλλιέργειας» ή «Αεικαλλιέργειας» (Permaculture), αντικείμενο της οποίας αποτελεί ο ευφυής *σχεδιασμός αναγεννητικών παραγωγικών οικοσυστημάτων*. Ουσιαστικά, η «αεικαλλιέργεια έρχεται να προσθέσει στις παραπάνω συνθετικές στοχεύσεις τις πλέον κρίσιμες παραμέτρους της ενεργειακής και τροφικής *αυτάρκειας*, της παραγωγής υψηλού ποσοτικού και ποιοτικού επιπέδου τροφής, με τον πλέον φιλικό προς το περιβάλλον τρόπο και με το ελάχιστο το κόστος σε ενέργεια αλλά και σε ανθρώπινο μόχθο. Ο όρος Permaculture πρωτοεισηγήθει επίσης τη δεκαετία του 70' από τον Bill Mollison στα μνημειώδη (για τους μνημένους) βιβλία του με τίτλο "Permaculture One" και "Permaculture: A Designer's Manual". Έκτοτε συστηματοποιείται και εκλεπτύνεται διαρκώς ως επιστημονικά υποστηριζόμενο σχεδιαστικό εργαλείο. Στις μέρες μας, όπως φαίνεται από την πληθώρα των σχετικών δημοσιεύσεων και συζητήσεων, καθώς και από τη αυξανόμενη διεξαγωγή ειδικών - ακαδημαϊκών και μη- σεμιναρίων, οι μέθοδοι της «Αεικαλλιέργειας» επανέρχονται δυναμικά στο προσκήνιο, στο πλαίσιο μιας προσπάθειας «ολιστικής» (ή «ριζωματικής») απόκρισης στα κρίσιμα οικολογικά, οικονομικά και κοινωνικά τρέχοντα προβλήματα.

Οικοσοφία (Οι Τρεις Οικολογίες)

Σε μια παρόμοια κατεύθυνση, το 1990, ο γάλλος φιλόσοφος Felix Guattari, στο βιβλίο του με τίτλο «Οι Τρεις Οικολογίες» (1990), επιχειρεί έναν κριτικό επαναπροσδιορισμό της έννοιας της οικολογίας, εστιάζοντας τη μελέτη του στην πολυπλοκότητα των συσχετισμών μεταξύ των διαφορετικών θεωρησιακών κλιμάκων εντός των οποίων αυτή (θα όφειλε να) εφαρμόζεται: 1) της “μεγακλίμακας” του “φυσικού” περιβάλλοντος (περιβαλλοντική οικολογία), 2) της “μεσοκλίμακας” του πολιτισμικού περιβάλλοντος και των κοινωνικών σχέσεων (κοινωνική ή πολιτισμική οικολογία) και 3) της “μικροκλίμακας” της ανθρώπινης υποκειμενικότητας (νοητική οικολογία). Στη συνέχεια, αφού εξάρει τη θεωρητική-φιλοσοφική όσο και την πρακτική-πολιτική σημασία της *σύνθεσης* των τριών αυτών οικολογικών πτυχών (υπό μια κεντρική έννοια «οικοσοφίας»), αποφαινεται υπέρ της ανάγκης διαμόρφωσης των συνθηκών εφαρμοσιμότητάς της μέσα από πειραματικές - “in progress” - σχεδιαστικές ή «καταστασιακές» μεθόδους.

Παιγνιοποίηση

Από τα τέλη του περασμένου αιώνα μέχρι και σήμερα, στην εποχή της παγκοσμιοποιημένης αγοράς, και του διαδικτύου, οφείλουμε να αναγνωρίσουμε μια ακόμα *αλλαγή παραδείγματος* στον τρόπο σύλληψης της πόλης και πρωταρχικά του δημόσιου χώρου της. Η αλλαγή αυτή καθίσταται πλέον έκδηλη σε προσεγγίσεις που κάνουν λόγο για «*Εξυπνες Πόλεις*», οι οποίες θα αξιοποιούν τις ραγδαία εξελισσόμενες διαδικτυακές ψηφιακές τεχνολογίες, προκειμένου να επιλύουν τα λειτουργικά τους προβλήματα, ικανοποιώντας παράλληλα τα αιτήματα για αυξημένη *κοινωνική συμμετοχή* σε όλα τα επίπεδα. Προς μια τέτοια κατεύθυνση, η εισαγωγή μιας *παιγνιώδους-διαδραστικής* παραμέτρου στο σχεδιασμό εμφανίζεται *εκ νέου* ως μια εκ των πλέον κεντρικών αξιώσεων, τείνοντας προς μια συνθήκη όπου το παιχνίδι θα υφίσταται ως «*πανταχού παρόν*» (Ubiquitous Gaming).

Οικο-κρυπτική παιγνιοποίηση: η Πέμπτη Τυπολογία

Με αυτά τα δεδομένα, επιχειρώντας μια σύνθεση των αρχών της «τέταρτης» (οικοσυστημικής) τυπολογίας με την έννοια της οικοσοφίας και τις σύγχρονες τάσεις Παιγνιοποίησης, θα μπορούσαμε να προχωρήσουμε ακόμη πιο πέρα και να μιλήσουμε για μια «Πέμπτη Τυπολογία». Σύμφωνα με αυτήν, οι σχεδιαστικές αρχές της Τέταρτης Τυπολογίας, οφείλουν να συμπληρώνονται από μια στοχευμένη διαδικασία «*κρυπτικοποίησης*» (cryptic gamification) των διαφόρων χωρικών στοιχείων και χρηστικών αντικειμένων, δηλαδή από τη μελέτη της δυνατότητας απόδοσης σε αυτά μιας επιπλέον κρυπτικής διάστασης, που να ευνοεί την ένταξή της σε μια «*ριζωματική*» πλοκή, η οποία θα κινητοποιεί ενδιαφέρουσες παιγνιώδεις δραστηριότητες αναζήτησης – εξερεύνησης, με ταυτόχρονα σωματικές και διανοητικές διαστάσεις, ικανές να εκδιπλώνονται παράλληλα ή/και σε συσχετισμό με τις κλασικές λειτουργίες μιας πόλης.

Όπως γίνεται σαφές από τα παραπάνω, βασικό χαρακτηριστικό της Πέμπτης Τυπολογίας αποτελεί η σύνθεση μιας διαδραστικής πλοκής προσίδιας σε αυτή των Παιγνίων Περιπέτειας, η οποία ουσιαστικά προτρέπει στην επέκταση της λογικής του συνδυαστικού γρίφου και στην εφαρμογή του σε ευρύτερες κλίμακες (στην κλίμακα ενός κτιρίου, μιας πλατείας, ενός πάρκου ή και ενός ολόκληρου τοπιακού δικτύου, πιθανώς αντίστοιχου προς το δίκτυο δημόσιων χώρων μιας πόλης ή μιας ευρύτερης επικράτειας), Μια τέτοια κρυπτική διάσταση οφείλει να τίθεται συμπληρωματικά προς τα τυπικά δομικά-κατασκευαστικά, λειτουργικά, βιοκλιματικά, αισθητικά και ηθικά αρχιτεκτονικά κριτήρια, αποτελώντας τη βάση για μια διαδραστική χωρο-κοινωνική «κατασκευή», με ταυτόχρονα υλική και συμβολική διάσταση και ευρεία πολιτισμική σημασία.

Σχεδιαστικά Παραδείγματα

Η (fractal) Μακέτα του Δημόσιου Χώρου

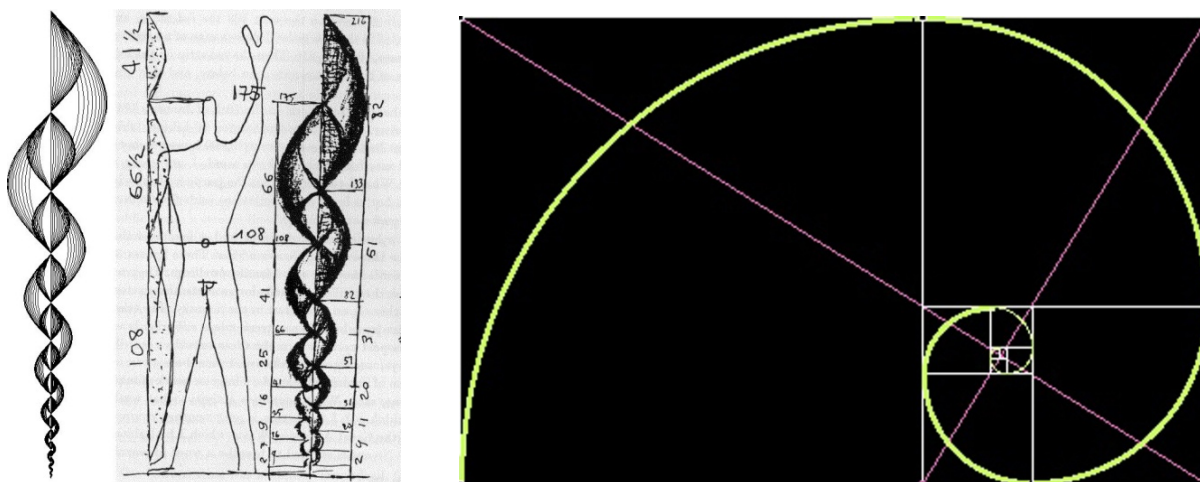
Ως τμήμα της ευρύτερης λογικής ενός γρίφου χωροαντιληπτικής «συναισθησίας», εκτιμούμε πως έχει νόημα να προβλέπεται η εγκατάσταση εντός των διάσπαρτων σημείων-κόμβων του δικτύου δημόσιων χώρων της πόλης, ως *επιπλέον* στοιχείου αστικού εξοπλισμού, μιας «*αυτοαναφορικής*» μακέτας, δηλαδή μιας τρισδιάστατης υπό κλίμακα (αυτό)αναπαράστασης του εκάστοτε χώρου. Υπάρχουν αρκετοί λόγοι για αυτή την επιλογή. Κατ' αρχάς, μια μακέτα είθισται, σχεδόν παραδοσιακά, να αποτελεί έναν ιδιότυπο «ελκυστή» του ανθρώπινου ενδιαφέροντος¹⁰⁷. Δύσκολα θα μπορούσε κανείς να αμφισβητήσει το γεγονός ότι, για ένα μεγάλο ποσοστό ανθρώπων (ιδίως αυτών που κατέληξαν να ασχολούνται με τον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό), η πρώτη αντιληπτική επαφή με μια μακέτα αποτέλεσε, συνειδητά ή ασυνείδητα, μια εμπειρία με ιδιαίτερα έντονο συναισθηματικό αντίκτυπο. Πέρα, όμως, από αυτή τη μάλλον επιφανειακή διαπίστωση, ο κυριότερος λόγος που οδηγούμαστε σε αυτήν την πρόταση, σχετίζεται με μια προσπάθεια για λεπτομερέστερη, διεισδυτικότερη ανάλυση – ερμηνεία του φαινομένου αυτού, η οποία οδήγησε στην ανάδειξη ορισμένων, ιδιαίτερα κρίσιμων κατά τη γνώμη μας, δυνατοτήτων του. Για παράδειγμα, η δυνατότητα εποπτείας του χώρου από πολλές διαφορετικές κλίμακες, είναι σε θέση να εξασφαλίσει μια συνολικότερη αντίληψη του χώρου αυτού και κατ' επέκταση ένα πιο διευρυμένο πεδίο κατανόησής του. Άλλωστε, είναι μάλλον γεγονός ότι μια από τις ειδοποιούς διαφορές μεταξύ εκείνων των «χρηστών» του χώρου που έχουν ασκηθεί σε κάποιου τύπου σχεδιασμό και εκείνων που δεν έχουν, έγκειται ακριβώς στην ικανότητα αντίληψης του χώρου ταυτόχρονα μέσα από διαφορετικές κλίμακες (πολεοδομική, αρχιτεκτονική, κατασκευαστική). Είναι χαρακτηριστικό ότι κάθε σχεδιαστικό εργαλείο (σκίτσο, σχέδιο, φωτογραφία, χάρτης), πέρα από μια συνθήκη «μεταφοράς» και αφαιρετικής σχηματοποίησης ορισμένων αισθητικών ποιοτήτων, αποτελεί κατά βάση μια *μεταφορά κλίμακας*.

Αξίζει να τονιστεί επιπλέον, το ενδιαφέρον χωρο-αντιληπτικό φαινόμενο που προκύπτει όταν η μακέτα ενός χώρου τοποθετείται στον ίδιο αυτό χώρο: ως *πλήρης* αναπαράστασή του, μια τέτοια μακέτα θα όφειλε να συμπεριλάβει στο εσωτερικό της και τον *εαυτό της*, σε μια ακόμα μακέτα, με διαφορά κλίμακας απολύτως ανάλογη με αυτή που χαρακτηρίζει τη σχέση της πρώτης με το σύνολο του αναπαριστώμενου χώρου. Επιπλέον, ανάλογα με τα συγκεκριμένα μεγέθη που υπαγορεύονται από τον ίδιο το χώρο, θα μπορούσαν να προκύψουν και περισσότερες από μια *διαδοχικές υποκλίμακες* της μακέτας. Στην ουσία, μια τέτοια συνθήκη αντανακλά ένα είδος *χωρικής αυτοαναφοράς* (εμφανώς συναφές με την *fractal* γεωμετρία, κύριο χαρακτηριστικό της οποίας είναι η *αυτοομοιότητα*, δηλαδή η δυναμικά απείρως επαναλήψιμη παρουσία ενός σχήματος μέσα σε διαδοχικές υποκλίμακες του εαυτού του). Με αυτά ως δεδομένα, θεωρούμε πως η τοποθέτηση μιας μακέτας στο χώρο οφείλει να είναι συγκεκριμένα τέτοια ώστε να επιτρέπει α) μια ευνοϊκή συνθετική της ένταξη στη συνθήκη του δοθέντος χώρου και β) μια διαμόρφωσή της με τρόπο ώστε να αποδίδει επιπλέον *χρηστική διάσταση σε όλες τις διαδοχικές υποκλίμακες του εαυτού της*. Σε ιδανική περίπτωση, μια διαδραστική τέτοια συσκευή θα μπορεί να παρέχει στο χρήστη τη δυνατότητα πειραματισμού με διαφορετικά σενάρια για τον ανα-σχεδιασμό του χώρου στον οποίο τοποθετείται.

¹⁰⁷ Για μια πληρέστερη ανάλυση της σημασίας της μακέτας, παραπέμπουμε στο κείμενο του Άγγελου Αγγέλου με τίτλο «*Ψυχολογία και Αντίληψη του Χώρου: το Αρχιτεκτονικό Πρόπλασμα*». Το κείμενο αποτελεί μέρος της διπλωματικής εργασίας του Αγγέλου, η οποία παρουσιάστηκε το 2007 στα πλαίσια της ολοκλήρωσης των σπουδών του στην Α' κατεύθυνση του ΔΠΜΣ: Αρχιτεκτονική – Σχεδιασμός – Πολιτισμός, με επιβλέποντες καθηγητές τον Ν Σιδέρη, την Α. Πεχλιβανίδου και τον Γ. Λιακατά.

Με αυτό τον τρόπο, η σχεδιαστική πρακτική πολυπλοκοποιείται ιδιαίτερα, καθώς καλείται να συμπεριλάβει στα βασικά συνθετικά της κριτήρια, επιπλέον παραμέτρους, τέτοιες ώστε να εν τέλει να παράγει διαδραστικά αντικείμενα με ουσιαστική χρηστική, αισθητική και συμβολική αξία σε όλες τις κλίμακες. Συγκεκριμένα, ο σχεδιασμός, πέρα από την συνθετική του επιτυχία στην κλίμακα του «πραγματικού» χώρου (κλίμακα πόλης ή κτιρίου), καλείται να επιτύχει την λειτουργική ένταξη τουλάχιστον τριών επιπλέον διαδοχικών αυτοαναπαραστάσεων, τέτοιων που να αναφέρονται στην κλίμακα α) του επίπλου (καθιστικά, πάγκοι, φωτιστικά), β) του εργαλείου (πχ. επιτραπέζια παιχνίδια – παζλ, μουσικά όργανα, συσκευές παροχής πληροφοριών), γ) του μικροαντικειμένου (πχ. πλήκτρα, μοχλοί, «κλειδιά» ή ακόμα και κοσμήματα, που θα μπορούν να λαμβάνουν οι παίκτες, ως συμβολικά έπαθλα για τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι).

Τέλος, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι μια τέτοια αυτοαναφορική κατασκευή είναι σε θέση να οδηγήσει τον εκάστοτε επισκέπτη-χρήστη της σε ενδιαφέροντες στοχασμούς, σχετικούς με ευρύτερα, θεωρητικής ή και φιλοσοφικής τάξης, γνωστικά ζητήματα, όπως για παράδειγμα (εν προκειμένω) με το «λογικό» σχήμα της «αυτοαναφοράς», το οποίο συνοδεύει ποικιλοτρόπως την ιστορία της φιλοσοφίας, ως ένας από τους κομβικότερους γρίφους-παράδοξά της, ενώ μοιάζει να βρίσκεται στον πυρήνα της προβληματικής της σύγχρονης «μεταφιλοσοφικής» (υπερβατολογικής ή εμμενούς) σκέψης¹⁰⁸. Ως εκ τούτου, εκτιμούμε πως οι πειραματισμοί με σενάρια για τη συγκρότηση γρίφων, τα οποία θα αξιοποιούν τέτοιου είδους γνωστικά-αισθητηριακά στοιχεία, θα μπορούσε να οδηγήσει σε άκρως ενδιαφέρουσες σχεδιαστικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία διαδραστικών κατασκευών προς ένταξη στο δημόσιο χώρο. Ώστε, οι «αυτοαναφορικές μακέτες», πέραν του ότι θα αποκτούσαν επιπλέον συμβολικό περιεχόμενο, ως ένα σύγχρονο είδος «διαδραστικού μνημείου» του ίδιου του δημόσιου χώρου, θα μπορούσαν να ενταχθούν σε ένα γενικότερο, πολιτικής τάξης, πρόταγμα που αξιώνει τη διαμόρφωση συνθηκών ικανών να ευνοήσουν δραστηριότητες δημόσιας συλλογικής αυτομόρφωσης, μέσα από τεχνικές, όχι μόνο αρχιτεκτονικής, αλλά ευρύτερα αισθητικής-αισθητηριακής και γνωστικής «αυτοπαιδείας».



¹⁰⁸ Όπως είδαμε αι στο κεφάλαιο με τίτλο «Το Παίγνιο του Κόσμου», ένα κλασικό σχετικό παράδειγμα αυτοαναφορικής πρότασης αποτελεί το γνωστό «παράδοξο του Ψευδόμενου», το οποίο, εν ολίγοις, έγκειται στην εσωτερική αντίφαση που προκύπτει από τη (μη-αποφάνσιμη) φράση «τώρα ψεύδομαι!». Πέρα από την πολυσυζητημένη φιλοσοφική σημασία του ίδιου του παραδόξου, επιπλέον ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι άμεσες σημασιολογικές συνδέσεις του με ορισμένα από τα σπουδαιότερα προϊόντα της ανθρώπινης νόησης, όπως η «θεωρία συνόλων» και οι «υπερπεπερασμένοι» αριθμοί του G. Cantor, το «παράδοξο του Russell», το διάσημο «θεώρημα της μη-πληρότητας» του K. Gödel, τη διάκριση «μετα-γλωσσών» ή θεωρησιακών «μετα-επιπέδων» του Tarski κα., για να περιοριστούμε μόνο στο πεδίο των μαθηματικών.

Οικοσοφικός Ελκυστής: ένα διαδρ-αστικό «μετα-Τοτέμ»

Στο ίδιο πλαίσιο, ειδική βαρύτητα μπορούν να φέρουν ειδικές σημειακά στοιχεία που θα μπορούσαν να ονομαστούν «Οικοσοφικοί Ελκυστές» (βλέπε ακόλουθη εικόνα). Κατ' αρχάς, ένας οικοσοφικός ελκυστής αποτελεί ένα ιδιαίτερο στοιχείο τοποσήμανσης, συντεθειμένο από μορφές με έντονη συμβολική φόρτιση (έτσι ώστε να μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα είδος αστικού «μετα-τοτέμ»). Συγκεκριμένα, το γενικό οξυγώνιο σχήμα ανάποδου κώνου αποδίδει μια μορφή γιγάντιας ακίδας, καρφωμένης στη γη, σαν από «ουράνια πτώση»! Στη βάση της ακίδας «αναπτύσσεται» μια οργανική-φυτική μορφή («ωτικού» ύψους), η οποία προκύπτει από το συνδυασμό ενός λατινικού ερωτηματικού και του κατοπτρισμού του (με τρόπο που διαμορφώνει τις χορδές ενός νυκτού μουσικού οργάνου). Πάνω από τον κύριο κωνικό σωλήνα, τοποθετείται μια περιστρεφόμενη φτερωτή με δομή διπλής έλικας (DNA), η οποία σχηματίζεται κατά μήκος των άκρων 12 επάλληλων οριζόντιων σωλήνων. Το μήκος των σωλήνων (η ακτίνα της έλικας) μεταβάλλεται λογαριθμικά, με τρόπο ώστε να αποδίδουν τα 12 ημιτόνια μιας μουσικής οκτάβας. Πάνω από τη φτερώτη, διαμορφώνεται μια σφαιρική κορύφωση, διαιρεμένη σε δυο ημισφαίρια. Το κάτω ημισφαίριο επενδύεται με ανακλαστικό υλικό, καθρεφτίζοντας το αστικό έδαφος (και διαχέοντας τα ηχητικά κύματα), ενώ το πάνω (ημιδιαφανές) ημισφαίριο, σύμβολο του ουράνιου θόλου, συνδυάζεται με το σχήμα που αναπαριστά την ετήσια πορεία του ήλιου (annual sun path), το οποίο, πέρα από μια μορφή εξύμνησης ενός οικουμενικού «θεού», υποδεικνύει και την κατεύθυνση του βορρά, καλλιεργώντας την αίσθηση του χωρικού προσανατολισμού.

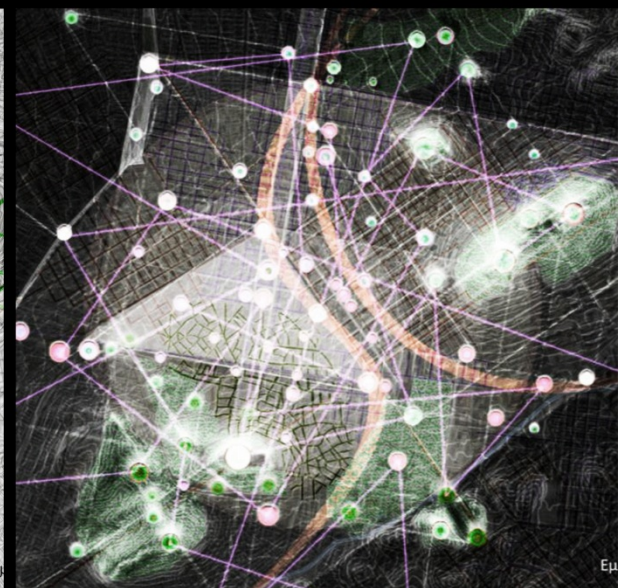
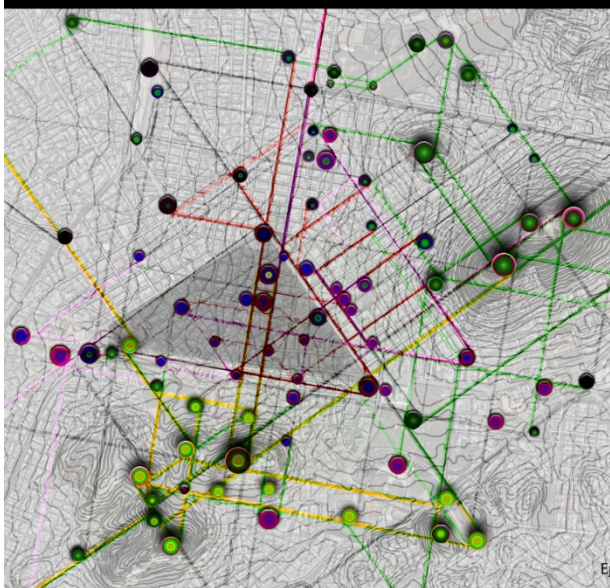
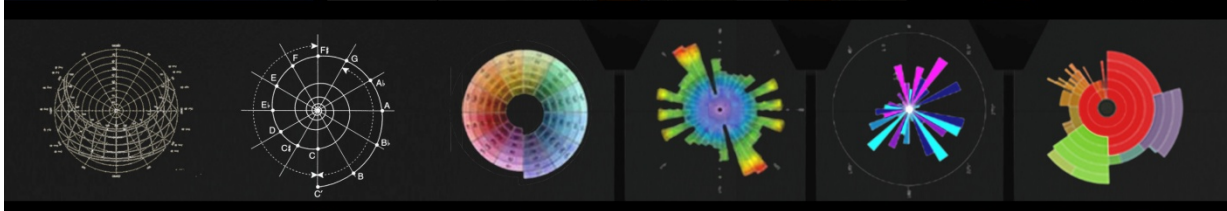
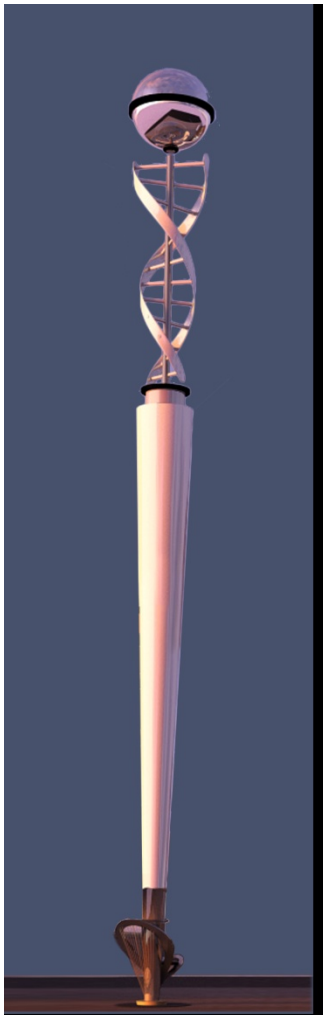
Πέρα από τη συμβολική διάσταση, η συσκευή εισάγεται ως ένα πολυλειτουργικό εργαλείο, που μπορεί να χρησιμεύει ταυτόχρονα ως: α) μια φυσική γεννήτρια ηλεκτρικού ρεύματος (με χρήση ηλιακής, αιολικής, γεωθερμικής ή ανθρώπινης-σωματικής ενέργειας), για τις ανάγκες του νυχτερινού φωτισμού, β) ένα μηχανικό περισκόπιο για πανοπτική «αφ' υψηλού» θέαση, γ) ένα ηχητικό-φωτιστικό όργανο που μπορεί να παράγει χρωματιστό φως και μουσικούς τόνους (σε σχετική αντιστοιχία) από τον άνεμο ή την ανθρώπινη επαφή¹⁰⁹, δ) ένα στοιχείο πληροφόρησης (info-post) εφοδιασμένο με ένα σύστημα ψηφιακών αισθητήρων (arduino) κατάλληλο για τη δυναμική χαρτογράφηση κλιματικών και άλλων χωρικών παραμέτρων, ε) ένα ψηφιακό διανομέα στοιχείων (clues) για την επίλυση-αποκρυπτογράφηση «κρυπτικών» διανοητικών δοκιμασιών (συνδυαστικών γρίφων, αινιγμάτων, παζλ), των οποίων το περιεχόμενο μπορεί να σχετίζεται με όλες τις παραπάνω λειτουργίες, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για ένα οικοσοφικό παιχνίδι περιπέτειας αναζήτησης/ εξερεύνησης, που μπορεί να επιτελείται στην ευρύτερη περιοχή.

Αστικός "Βελονισμός"

Ως ένα είδος "αστικού βελονισμού", που αξιώνει συνολικές μεταλλακτικές επιδράσεις στο "νευρικό σύστημα" της πόλης, τέτοιες συσκευές που θα μπορούν να διασπείρονται στρατηγικά σε καίρια σημεία κατά μήκος του δικτύου δημόσιων χώρων μιας πόλης (πλατείες, πάρκα, πλατώματα, σημεία θέασης κ.λπ.), ως βασικοί κόμβοι των οποίων η ψηφιακή διασύνδεση θα μπορούσε να δημιουργήσει ένα «παιγνιώδες οικοσύστημα», ικανό να προσελκύει την ενεργό συμμετοχή των ανθρώπων στη συνεχή αναδημιουργία ενός ευρύτερου «οικοσοφικού μετα-παιγνίου»¹¹⁰.

¹⁰⁹ Η μουσική παράγεται μέσω κρούσης, νύξης και πνεύσης, μέσα από τη συνδυασμένη λειτουργία των χορδών της βάσης, του κεντρικού σωλήνα - ο οποίος μετακινείται καθ' ύψος ανάλογα με το ύψος του ανθρώπου που χρησιμοποιεί το περισκόπιο - και τη «μουσική» διπλή έλικα της φτερωτής.

¹¹⁰ Επισημαίνουμε πως η συγκεκριμένη κατασκευή δεν αποτελεί τη μοναδική τυπολογία ικανή να παίξει αυτό το ρόλο, αλλά ένα παράδειγμα της γενικής φιλοσοφίας, των βασικών κατευθύνσεων και κριτηρίων σχεδιασμού, ώστε να τροφοδοτήσει τη σχεδιαστική επινοητικότητα οποιουδήποτε κοινωνικού υποκειμένου (ατομικού ή συλλογικού) επιθυμεί να συνδράμει ενεργά στην παραγωγή του. Με αυτούς τους όρους, η πρόταση μπορεί να νοηθεί ως τμήμα ενός προτάγματος συμμετοχικού σχεδιασμού, με στόχο την κοινωνική επανοικειποίηση του δημόσιου χώρου.



Αθήνα: ο δημόσιος χώρος... κρυμμένος θησαυρός

ένα «Αυξανόμενη Πραγματικότητα Μετα-Παιγνίο Εξερεύνησης» στο κέντρο της Αθήνας¹¹¹.

Στην προοπτική μιας τέτοιας συνθετικής προσέγγισης, η πρότασή μας αναφέρεται στη δυνατότητα σύστασης ενός Αυξημένης Πραγματικότητας Μετα-παιγνίου Αναζήτησης-Εξερεύνησης-Περιπέτειας για το δημόσιο (αστικό και μη) χώρο. Πιο συγκεκριμένα, προσβλέπουμε στη συγκρότηση ενός δυναμικού πλέγματος «σεναρίων», κατάλληλα διαμορφωμένων προς ευρεία αξιοποίηση μέσω παιγνιωδών δραστηριοτήτων, τέτοιων που να παρέχουν τις βάσεις για νέα και ενδιαφέροντα δημόσια δρώμενα, ικανά να συνδυάζονται αποτελεσματικά με τις υπόλοιπες λειτουργίες μιας πόλης, διασυνδέοντας δηλαδή ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, διαδικασιών ή «καταστάσεων» που αναπτύσσονται σε περισσότερο ή λιγότερο κομβικά σημεία του αστικού χώρου. Επιπλέον, τονίζεται ότι η πλοκή αυτή θα πρέπει να παραμένει δομικά αυτοεξελισσόμενη, δηλαδή τέτοια ώστε να προκαλεί τους συμμετέχοντες στην επινόηση νέων παιγνιακών μορφών, προς ένταξη στο πλαίσιο της ευρύτερης πλοκής, ως επέκταση-εμπλουτισμός του πεδίου αναφοράς και των τρόπων εκτύλιξής της, δίνοντας παράλληλα ώθηση προς μια κατεύθυνση αποδέσμευσής της από τον (παρόντα) «κεντρικό σχεδιασμό».

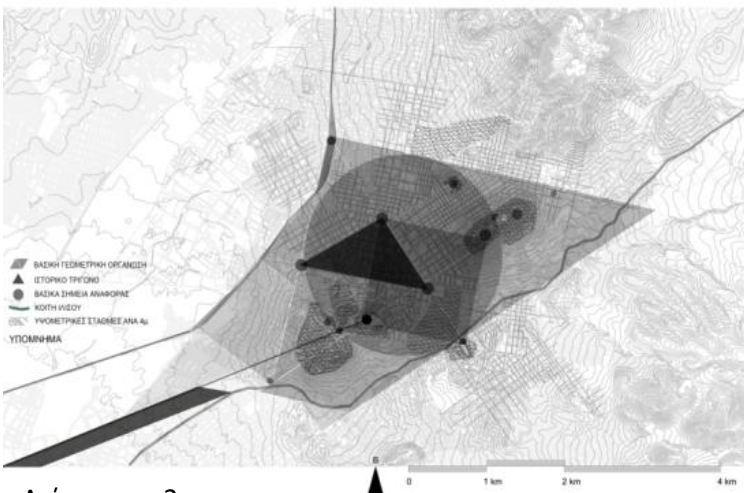
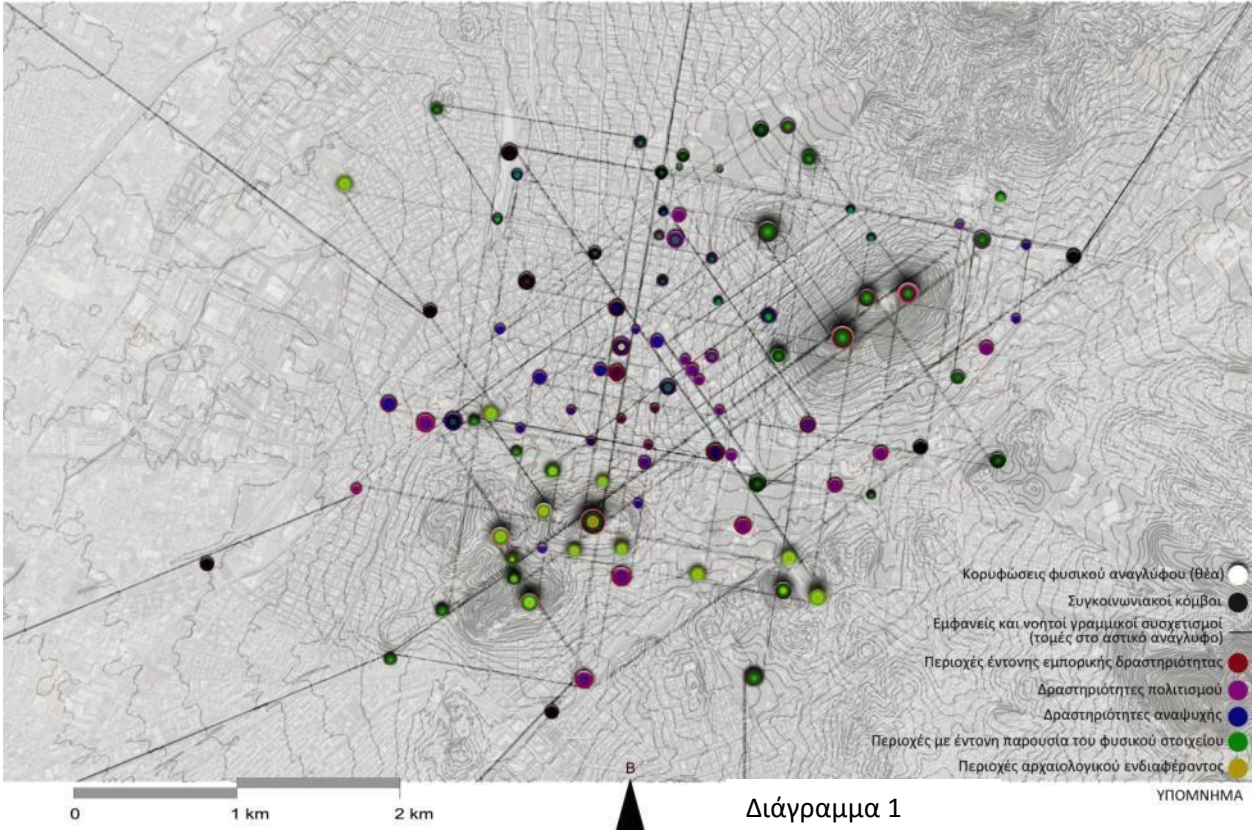
Τα κρυπτικά στοιχεία, ως συγκροτητικές παράμετροι των επιμέρους παιγνιωδών δοκιμασιών, μπορούν να εντάσσονται ως «κρυμμένα μηνύματα» ανάμεσα στις πολλαπλές «πτυχές» του αστικού πορώδους ή να υλοποιούνται μέσα από ήπιες, προσωρινές ή ημιμόνιμες, διαδραστικές κατασκευές, διαφόρων τύπων, λειτουργιών και κλιμάκων, οι οποίες θα μπορούν να διασπείρονται στρατηγικά, σε καίρια σημεία - περιοχές καθ' όλο το εύρος του δικτύου δημόσιων χώρων του κέντρου (όπως υψώματα-αστικά παρατηρητήρια, πάρκα, αρχαιολογικοί χώροι, βασικές πλατείες, μουσεία και άλλα δημόσια κτίρια, αστικά δώματα, αλλά και τυχαία – κρυφά σημεία μέσα στην πόλη) ή και να τοποθετούνται κατά μήκος χαρακτηριστικών διαδρομών.

Οι κατασκευές αυτές, καθώς στην ουσία θα αποτελούν στοιχεία αστικού εξοπλισμού, θα μπορούν να εμφανίζονται - εισάγονται είτε ως πολυλειτουργικά «υποκατάστατα» ορισμένων από τα συμβατικής κατασκευής υφιστάμενα (όπως στάσεις ΜΜΜ, περίπτερα, info kiosk, καθιστικά, φανοστάτες, σηματοδότες, δοχεία απορριμμάτων κτλ.), είτε ως νέα τέτοια στοιχεία (όπως χάρτες ή μακέτες δημόσιων χώρων της πόλης σε διάφορες κλίμακες, ψηφιακοί πίνακες και δυναμικά διαγράμματα με πολλών ειδών πληροφορίες, συσκευές καταγραφής-μέτρησης κλιματικών συνθηκών και άλλα στοιχεία τοπο-επι-σήμανσης)¹¹². Ο σχεδιασμός των στοιχείων αυτών θα όφειλε, συμπληρωματικά ως προς τα βασικά αρχιτεκτονικά κριτήρια (λειτουργικά, στατικά, βιοκλιματικά, αισθητικά, συμβολικά), να θέτει επιπλέον κρίσιμες συνθετικές παραμέτρους που θα αφορούν το ειδικό περιεχόμενο επιμέρους συνδυαστικών γρίφων (λογικών, αριθμητικών, μηχανολογικών, τοπολογικών, χωροαντιληπτικών, «συν-αισθητηριακών» κτλ).

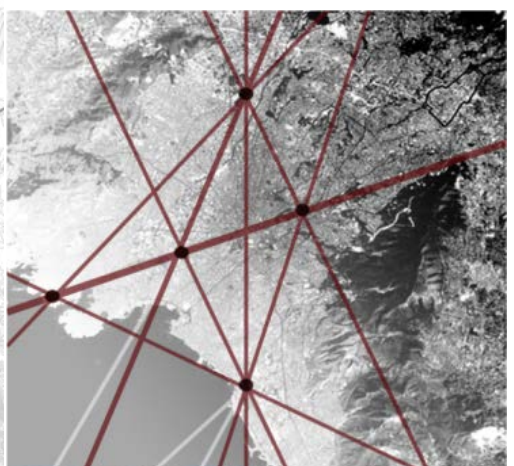
Τα παρακάτω διαγράμματα χρησιμοποιούνται ως βάση για την ανάπτυξη ενός τέτοιου παιγνιακού τύπου στο δίκτυο δημόσιων χώρων της πόλης της Αθήνας, με έμφαση στην περιοχή του κέντρου της.

¹¹¹ Η πρόταση αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του Ερευνητικού Προγράμματος ΕΜΠ-ΥΠΕΚΑ με τίτλο «Μεταλλασσόμενοι Χαρακτήρες και Πολιτικές στα κέντρα πόλης Αθήνας και Πειραιά», με επιστημονικό υπεύθυνο τον Παναγιώτη Τουρνικιώτη, την περίοδο 2011-12.

¹¹² Σε αυτή την κατεύθυνση, θα μπορούσε να προταθεί η απόδοση μέρους του ανά χείρας ερευνητικού υλικού, μέσω του παιγνίου περιπέτειας, στην ίδια την πόλη.



Διάγραμμα 2



Διάγραμμα 3

ο Δημόσιος Χώρος – «Κρυμμένος Θησαυρός»
 ενδεικτικά παραδείγματα εφαρμογής των αρχών της οικοσοφικής παιγνιοποίησης στην πόλη της Αθήνας

Διάγραμμα 1: Πλέγμα εστιακών εντάσεων στην περιοχή του αθηναϊκού κέντρου

Στο διάγραμμα επιχειρείται μια σχηματική παρουσίαση των σημαντικότερων εστιακών τόπων του δημόσιου χώρου στην ευρύτερη περιοχή του αθηναϊκού κέντρου. Οι εστιακοί αυτοί τόποι, που αντιστοιχούν, είτε σε φυσικές εξάρσεις, είτε σε δομικά τοπόσημα, είτε σε χώρους λειτουργικής πυκνώσης, στεγασμένους ή υπαίθριους (όπως πχ. πάρκα, αρχαιολογικοί χώροι, βασικές πλατείες, συγκοινωνιακοί κόμβοι, σταθμοί, χώροι πολιτισμού, μουσεία, σημαντικά δημόσια κτήρια, λοιπά αξιοθέατα), ερμηνεύονται ως επιπλέον βασικοί όροι καθορισμού των συνθηκών συνάφειας μεταξύ διαφορετικών περιοχών του αστικού πεδίου, συγκροτώντας ένα πλέγμα αναφορών, δυνητικών κινήσεων και λειτουργικών διασυνδέσεων, οπτικών συσχετισμών ή νοητικών εντέλει συνάψεων, χαρακτηριστικών της αθηναϊκής κεντρικότητας. Η διαφοροποίηση σε χρώμα, τόνο, διάμετρο, «ύψος» κτλ. επιχειρεί έναν γενικό προσδιορισμό της λειτουργίας κάθε τέτοιου εστιακού τύπου, σε συνδυασμό με μια υποκειμενική εκτίμηση της σχετικής σημασίας της, ενώ το πλέγμα των συνδυαστικών χαράξεων είναι δυνατόν να αντιστοιχεί παράλληλα σε ένα πλέγμα δυνητικών διαδρομών (πραγματικών ή νοητικών) εντός της πορώδους δομικής συνθήκης του αστικού ιστού (ή/ και τομών επί του αστικού αναγλύφου), το οποίο θεωρείται απαραίτητο για την καλύτερη κατανόηση των συνθηκών της αστικής κεντρικότητας. Κάθε ένα από τα σημεία, αντιστοιχεί σε δημόσιους, ελεύθερα προσβάσιμους χώρους στην πόλη, στους οποίους διεξάγονται επιμέρους «παίγνια περιπέτειας». Κάθε παίκτης ή ομάδα παικτών καλείται να λάβει εθελοντικά μέρος σε διάφορες δοκιμασίες, το πέρας των οποίων παραπέμπει σε άλλες δοκιμασίες κοκ. Πρόκειται για ένα δυναμικό αστικό «φιδάκι», όπου κάθε σημείο παραπέμπει σε ένα άλλο με τρόπο μη-γραμμικό, εσωτερικά μεταλλασσόμενο, με τρόπο ώστε να παράγονται διαφορετικές κάθε φορά διαδρομές μέσα στην πόλη, χωρίς καθορισμένη αρχή και τέλος (στη λογική της αστικής περιπλάνησης, της πληθυσμιακής αλληλοδιείσδυσης – κοινωνικής όσμωσης).

Τα παίγνια αυτά μπορούν να θεωρηθούν τόσο ως «αυτονομημένα», δηλαδή ως χαρακτηριστικά του συγκεκριμένου χώρου στον οποίο διεξάγονται, όσο και ως διασυνδεδεμένα με άλλα παίγνια, σε ένα ευρύτερο δυναμικό δίκτυο που μπορεί να απλώνεται σε ολόκληρη την πόλη, έτσι ώστε αυτή να αποτελεί εν τέλει τον τόπο, το πεδίο και συνάμα τον ίδιο το μηχανισμό διεξαγωγής του παιχνιδιού. Σε μια άλλη κλίμακα, ένας χάρτης ή μια μακέτα της πόλης, θα μπορούσε να αποτελέσει το πεδίο εκτύλιξης ενός επιτραπέζιου ή ηλεκτρονικού παιχνιδιού, με εκπαιδευτικές προεκτάσεις, στοχεύοντας στην καλύτερη κατανόηση των περισσότερο ή λιγότερο μεταβαλλόμενων δομικών και λειτουργικών του συσχετισμών. Στην περίπτωση αυτή, οι «διαδραστικοί παράγοντες - «πιόνια», οι οποίοι θα αντιστοιχούν σε σημεία-κομβικές περιοχές του «πραγματικού» δικτύου δημόσιων χώρων του αθηναϊκού κέντρου, θα όφειλαν να συνίστανται σε «απτά» λειτουργικά στοιχεία (κατάλληλα δηλαδή να χρησιμοποιηθούν δια γυμνού χεριού) και να σχεδιάζονται ώστε να φέρουν α) δυνατότητα μεταβολής του ύψους, της διαμέτρου, του χρώματος (ίσως και της ηχητικής συχνότητας που εκπέμπεται κατά την κρούση τους β) δυνατότητα κίνησης στο πλέγμα, γ) δυνατότητα περιστροφής και αλληλεπίδρασης με άλλα (στη λογική ενός «ριζωματικού» συστήματος γραναζιών). Με αυτό τον τρόπο, το παιχνίδι θα μπορούσε να ερμηνευθεί ως διαγραμματική αναπαράσταση ενός ανοιχτού – εσωτερικά μεταβαλλόμενου δικτύου μη γραμμικών αλληλεπιδράσεων μεταξύ φαινομενικά μη-σχετιζόμενων περιοχών της πόλης, λειτουργώντας επιπλέον ως μέσο δυναμικής χαρτογράφησης της.

Διάγραμμα 2: Αφαιρετική σχηματοποίηση των βασικών δομικών συσχετισμών του κέντρου

Το διάγραμμα προτείνει μια σχηματική ανάλυση της περιοχής του Κέντρου προκειμένου να τονιστούν οι δομικοί συσχετισμοί μεταξύ επιμέρους περιοχών, οι οποίοι θεωρούνται ως καθοριστικοί για τη διαμόρφωση του σύγχρονου αστικού «πορώδους». Επεκτείνοντας την πρώτη τριγωνική σχηματοποίηση, μπορούμε να ισχυριστούμε επιπλέον, πως μια σειρά από σημαντικά αστικά τοπία, στην περιοχή του Αθηναϊκού κέντρου, μπορούν να ενταχθούν σε ένα διάγραμμα γεωμετρικών οργανωτικών χαράξεων (συσχετισμένων τόσο με το φυσικό ανάγλυφο της περιοχής, όσο και με την αρχική τριγωνική χάραξη και τις προεκτάσεις της σε τμήματα του Ιστορικού Κέντρου), κάποιες από τις οποίες είναι κατασκευασμένες, υλοποιημένες και εμφανείς, ενώ κάποιες άλλες παρουσιάζονται ως νοητές ευθείες.

Το διάγραμμα θα μπορούσε επιπλέον να αποτελέσει αντικείμενο της πλοκής ενός χωροαντιληπτικού γρίφου, λειτουργώντας για παράδειγμα, ως ένα είδος παζλ, παρεμφερές λογικής με αυτή του κινέζικου Tagram. Μέσα από την ανάδειξη στοιχείων του χώρου που η ανθρώπινη κλίμακα καθιστά μη παρατηρήσιμα, ένα τέτοιο παιχνίδι θα μπορούσε να συμβάλει ως ένα βαθμό στην καλύτερη αντίληψη - κατανόηση, εκ μέρους του παίκτη, των κύριων δομικών συσχετισμών, με βάσει τις οποίες σχεδιάστηκε και από τις διέπεται η περιοχή του αθηναϊκού Κέντρου. Επιπλέον, θα μπορούσε να καθοδηγήσει συγκεκριμένες παρεμβάσεις στο δημόσιο χώρο της πόλης, με στόχο την ανάδειξη αυτών των σχέσεων. Κάτι τέτοιο θα μπορούσε να επιτευχθεί, για παράδειγμα, με την τοποθέτηση χαρακτηριστικών στοιχείων σήμανσης στα κατάλληλα σημεία, έτσι ώστε οι δομικές ενότητες που προκύπτουν στο διάγραμμα να καθίστανται αναγνωρίσιμες και στον πραγματικό χώρο.

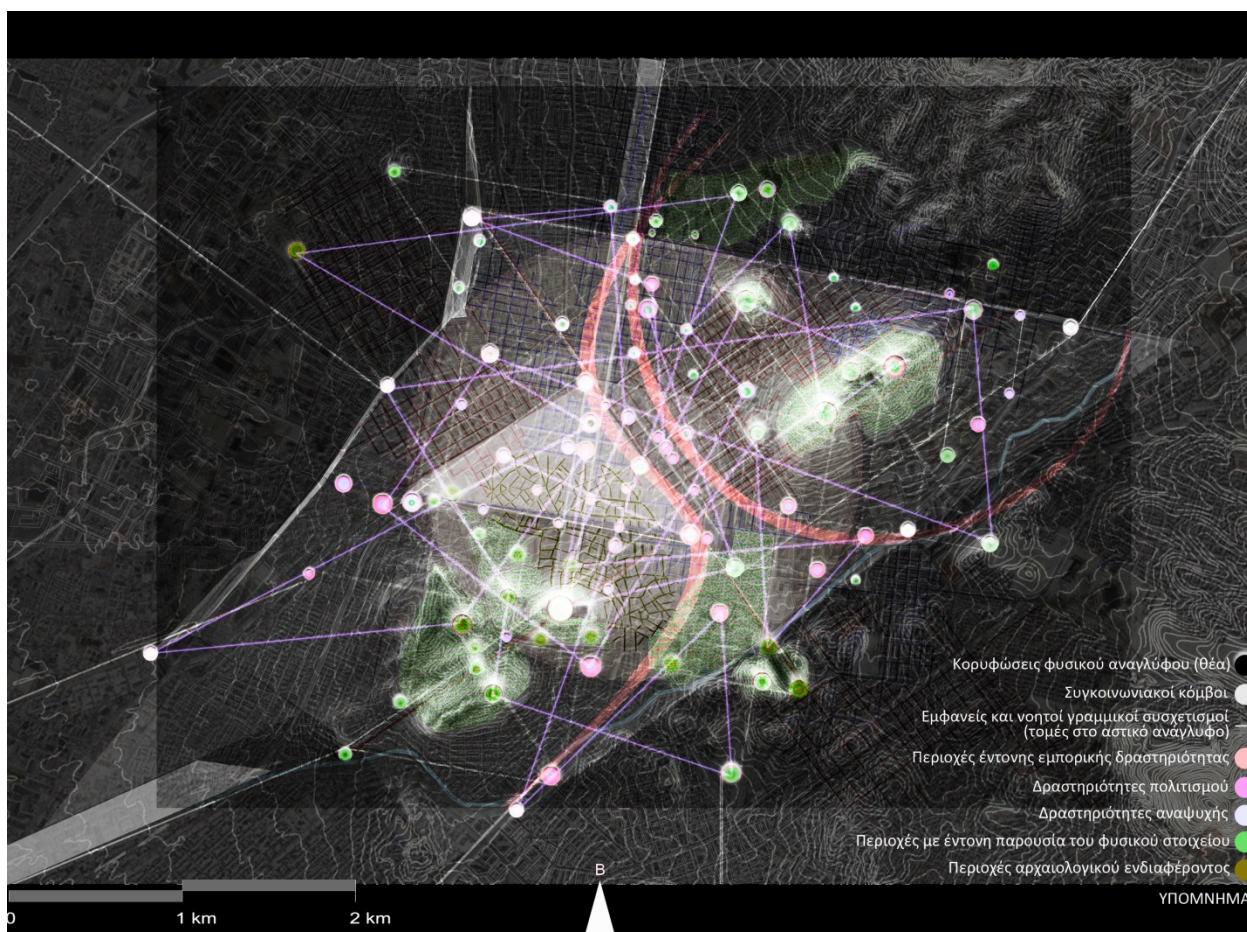
Διάγραμμα 3: Πλέγμα μητροπολιτικών πάρκων (υπαρκτών και δυνητικών) στο λεκανοπέδιο

Στο διάγραμμα, τα σημεία που τονίζονται με μαύρο κύκλο αντιστοιχούν σε εκτεταμένες περιοχές του λεκανοπεδίου που έχουν ή που θα μπορούσαν να αποκτήσουν ιδιότητες δημόσιου μητροπολιτικού πάρκου, με έντονο χαρακτήρα λειτουργικής, δομικής και συμβολικής κεντρικότητας.

Συγκεκριμένα, σημειώνονται: 1) η ακρόπολη των Αθηνών και ο Λόφος του Φιλοπάππου, 2) ο λόφος του Λυκαβητού, 3) το Πάρκο Περιβαλλοντικής Ευαισθητοποίησης «Αντώνης Τρίτσης», 4) το Πάρκο Γουδή, 5) τα Τουρκοβούνια, 6) το άλσος της Νέας Φιλαδέλφιας, 7) το Ολυμπιακό Χωριό, 8) η περιοχή του Ιπποδρόμου στο π. Φάληρο, 9) η περιοχή του πρώην γηπέδου του ΠΑΟ στη λεωφόρο Αλεξάνδρας, 10) η περιοχή των σταδίων Καραϊσκάκη – Ειρήνης και Φιλίας (εκβολές Κηφισού), 11) η περιοχή του πρώην Αεροδρομίου στο Ελληνικό, 12) η περιοχή της Λαχαναγοράς στο Ρέντη, 13) η δυτική αποβάθρα με το SULO στο λιμάνι του Πειραιά, 14) το πρώην Εργοστάσιο Λιπασμάτων στη Δραπετσώνα

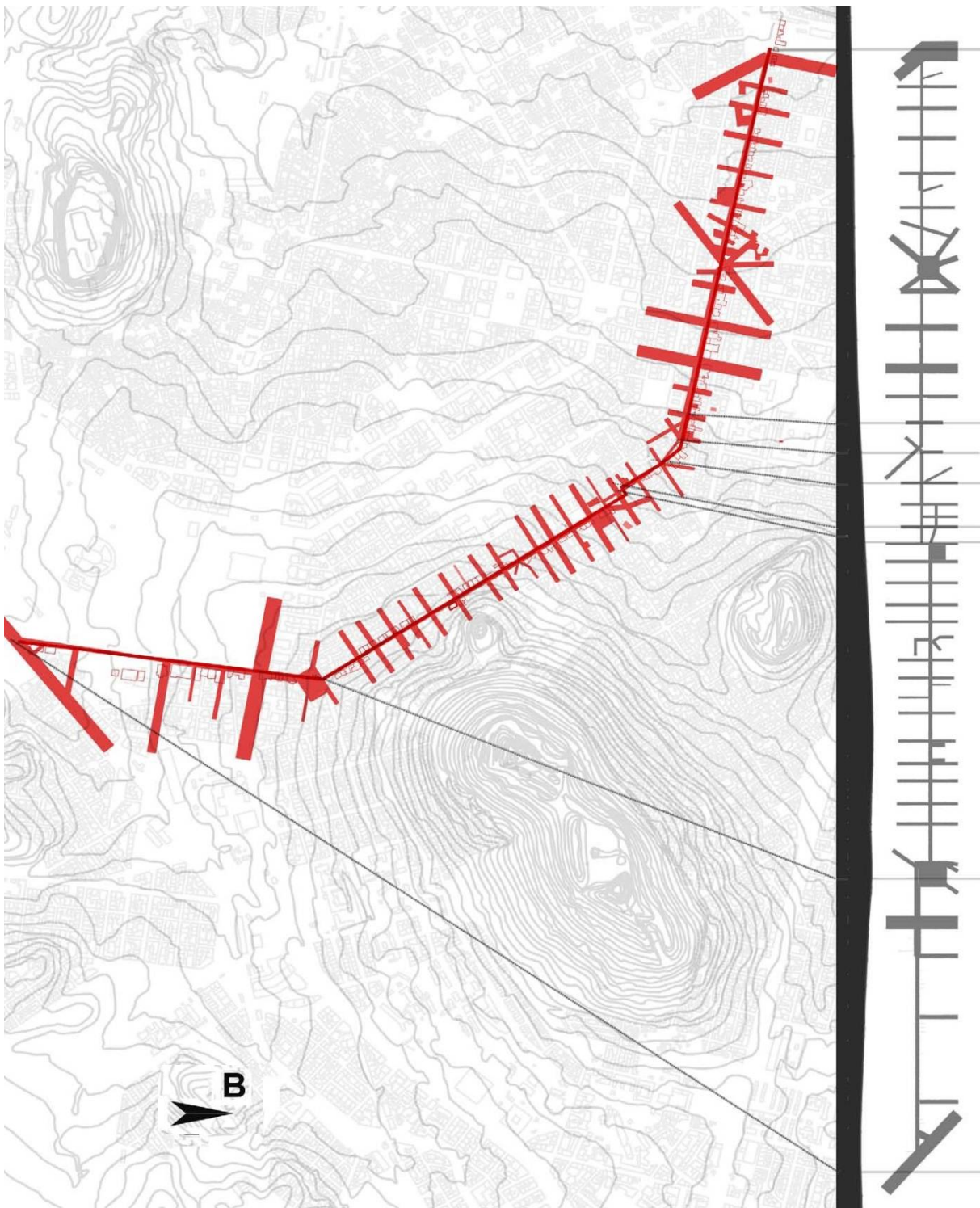
Τα γραμμικά στοιχεία επιχειρούν να αποτυπώσουν τις νοητές διασυνδέσεις των περιοχών αυτών, με πρόθεση να τονιστούν οι μεταξύ τους σχέσεις ευθείας προέκτασης. Το διάγραμμα, πέρα από κατάλληλο να αναδείξει βασικούς γεωμετρικούς-δομικούς συσχετισμούς στην κλίμακα του λεκανοπεδίου, θα μπορούσε να αποτελέσει την επιφάνεια – το πεδίο διεξαγωγής ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού – γρίφου, με τρόπο παρόμοιο με αυτόν που περιγράφεται στην πρώτη ενδεικτική πρόταση, (μόνο που αντί για την εφαρμογή της λογικής του γριναζιού, στην περίπτωση αυτή εκτιμάται πως θα ταίριαζε αυτή της περιστρεφόμενης ακτίνας).

Περισσότερο φιλόδοξα, θα μπορούσε ακόμα να καθοδηγήσει ουσιαστικές επεμβάσεις στον πραγματικό χώρο, ομοίως ενταγμένες στην ευρύτερη λογική του γρίφου. Σύμφωνα με ένα (καθόλα εφαρμόσιμο) παραδειγματικό σενάριο, σε καθεμιά από αυτές τις περιοχές, συμπληρωματικά ως προς τις διαμορφώσεις που απαιτεί το τοπικό «παίγνιο περιπέτειας», τοποθετείται ένας γερανός, ο οποίος χάνει την παραδοσιακή του λειτουργία ως βασικού εργαλείου για τη «βαριά» κατασκευαστική δραστηριότητα και μετατρέπεται σε δημόσιο στοιχείο αστικού εξοπλισμού (με προφανή χαρακτήρα τοποσήμου). Κάθε τέτοιος γερανός, διατηρεί κανονικά τις λειτουργίες του, παραμένει δηλαδή σε θέση να διαφοροποιείται, ως προς το ύψος και τη σχετική γωνία του οριζόντιου μέλους του. Στα άκρα του μέλους αυτού τοποθετείται συσκευή Laser, μεγάλης εμβέλειας, με τρόπο ώστε η ακτίνα να εκπέμπεται ακριβώς στην ευθεία προέκταση της κατεύθυνσης του. Κάθε ακτίνα θα μπορούσε επιπλέον να φέρει διαφορετικό χρώμα, χαρακτηριστικό για κάθε γερανό και κατ' επέκταση για κάθε περιοχή. Με τις ακτίνες όλων των γερανών ενεργοποιημένες, μπορούσε να φανταστούμε ένα φωτεινό πλέγμα να ίπταται πάνω από την πόλη, λειτουργώντας ως μια μητροπολιτικής εμβέλειας μέθοδος προσανατολισμού και τοποσήμανσης (πέρα βέβαια από μια νέα έκφανση αστικής φαντασμαγορίας). Επεκτείνοντας την ιδέα, ίσως είχε ενδιαφέρον να φανταστούμε τους γερανούς να καταθίστανται, με ελεγχόμενο βέβαια τρόπο, δημόσια προσβάσιμοι, και κατ' επέκταση διαχειρίσιμοι.



«Μουσικές» διαδρομές

Ο ριζωματικός χαρακτήρας του οικοσοφικού παιχνιδιού στο δημόσιο χώρο της πόλης είναι σε θέση να ενεργοποιεί στο εσωτερικό του μια απειρία δυνητικών διαδρομών. Κάθε τέτοια διαδρομή, καθώς φέρει πληθώρα παιγνιακών «επιδοχών» (game affordances), προσφέρεται ως επιπλέον παραμέτρος προς παιγνιοποίηση. Στη συνέχεια παραθέτουμε ένα σχετικό παράδειγμα, όπου μια τυχαία διαδρομή στο κέντρο της Αθήνας (Ηρ. Αττικού – Σκουφά – Κωλλέτη – Καποδιστρίου – Μαιζώνος), αφού αναχθεί σε ένα γραμμικό «ψαροκόκκαλο», αναλύεται στα δομικά και λειτουργικά στοιχεία «εξ ων συνετέθη», παράγοντας μια πολλαπλότητα δυνατών συσχετισμών, οι οποίοι, πέρα από κατάλληλοι για μια έρευνα πολεοδομικής φύσεως, θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν (συνειρμικά) πχ. για τη δημιουργία «ψυχεδελικής» ηλεκτρονικής μουσικής!



ΤΟΜΗ 1

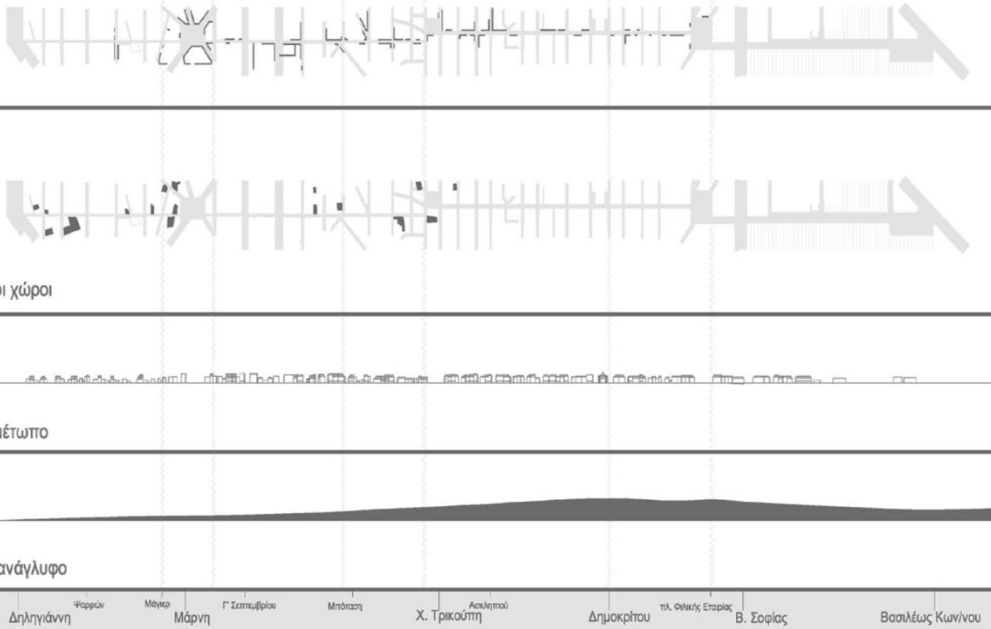
ΧΩΡΙΚΟΣ ΥΠΟΔΟΧΕΑΣ

Στοιές

Αδόμητοι χώροι

Αστικό μέτωπο

Φυσικό ανάγλυφο



Δηλιγιάννη Ψαρρών Μέγερ Μάρνη Γ Σαπτεμβρίου Μπότσαη Χ. Τρικούπη Ασκληπιού Δημοκρήτου τλ. Θωμάς Εταρίας Β. Σοφίας Βασιλέως Κων/νου

ΤΟΜΗ 1

ΣΧΕΣΗ ΠΕΖΩΝ ΚΑΙ ΟΧΗΜΑΤΩΝ



ΣΤΑΘΜΕΥΣΗ

ΥΠΟΔΗΜΑ

- α. σταθμευμένα αυτοκίνητα
- β. σταθμευμένες μοτοσικλές
- γ. προσωρινή στάθμευση (δίκυκλα)
- δ. στάθμευση μικρής χρονικής διάρκειας (σφολιόνη σε παραρτίσιμες επιτακτές λειτουργίες)
- ε. υπαίθριοι χώροι στάθμευσης

Ο ΧΩΡΟΣ ΤΟΥ ΠΕΖΟΥ

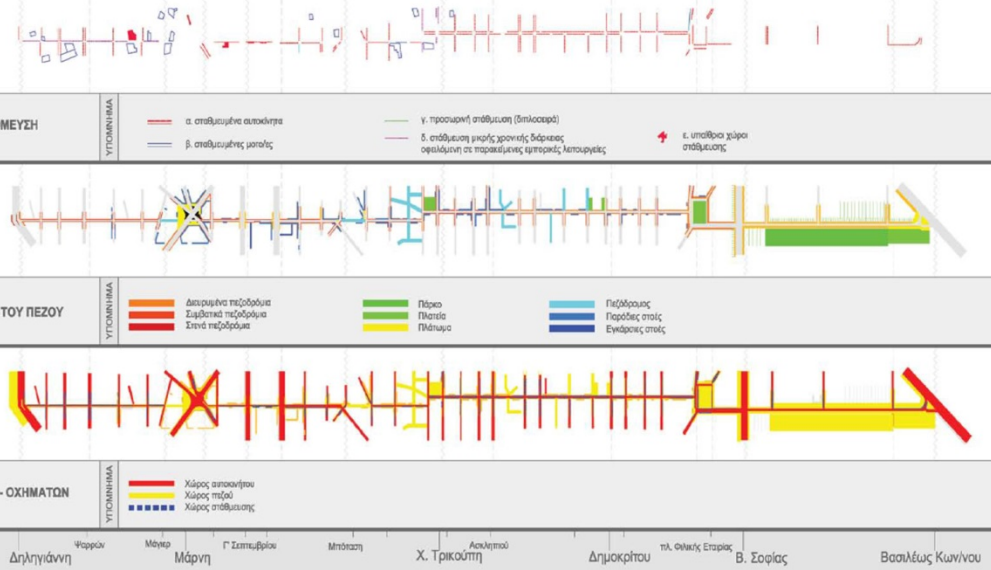
ΥΠΟΔΗΜΑ

- Διαμορφωμένα πεζοδρόμια
- Σαββατικά πεζοδρόμια
- Στενά πεζοδρόμια
- Πάρκο
- Πλατεία
- Πλάτωμα
- Πεδούριος
- Παρόδες στοίς
- Εγείρωτες στοίς

ΣΧΕΣΗ ΠΕΖΩΝ - ΟΧΗΜΑΤΩΝ

ΥΠΟΔΗΜΑ

- Χώρος αυτοκινήτων
- Χώρος πεζού
- Χώρος στάθμευσης



Δηλιγιάννη Ψαρρών Μέγερ Μάρνη Γ Σαπτεμβρίου Μπότσαη Χ. Τρικούπη Ασκληπιού Δημοκρήτου τλ. Θωμάς Εταρίας Β. Σοφίας Βασιλέως Κων/νου

ΤΟΜΗ 1

ΦΥΣΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΦΥΤΕΥΣΗΣ

ΥΠΟΜΝΗΜΑ

— Η σφαιρική διασπορά
— Η υπερβολική διασπορά

ΦΥΤΕΥΣΗ

ΥΠΟΜΝΗΜΑ

- | | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>1. ΠΟΙΟΤΗΤΕΣ ΓΡΑΜΜΙΚΩΝ ΦΥΤΕΥΣΕΩΝ</p> <ul style="list-style-type: none"> α. Στοιχεία μικρών δένδρων - - - - β. Στοιχεία μεγάλων δένδρων με σπαστές φύλλωμα — γ. Στοιχεία μεγάλων δένδρων με συνεχές φύλλωμα | <p>2. ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΦΥΤΕΜΕΝΩΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΩΝ</p> <ul style="list-style-type: none"> ▨ α. καλής ποιότητας φύτευση ▩ β. μέτριας ποιότητας φύτευση ■ γ. καλής ποιότητας φύτευση | <p>3. ΕΙΔΟΣ ΦΥΤΟΥ</p> <ul style="list-style-type: none"> — α. φυλλοβόλο — β. αειθαλές |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|



ΥΠΟΓΕΙΕΣ ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ ΥΔΑΤΩΝ

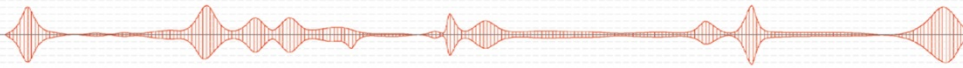
ΥΠΟΜΝΗΜΑ

— Υπογεωγραφικά ρεύματα



ΤΟΜΗ 1

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΗ ΟΧΛΗΣΗ



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΗΣ ΟΧΛΗΣΗΣ

ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΟΣ ΘΟΡΥΒΟΣ

ΥΠΟΜΝΗΜΑ

- > 78 dB (A)
- 75-77 dB (A)
- 72-74 dB (A)
- 69-71 dB (A)
- 66-68 dB (A)
- < 66 dB (A)



ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΚΟΣ ΦΟΡΤΟΣ

ΥΠΟΜΝΗΜΑ

- < 0.7 v/c
- 0.7 - 1.4 v/c
- 1.4 - 2.8 v/c
- > 2.8 v/c



ΟΔΙΚΟ ΔΙΚΤΥΟ

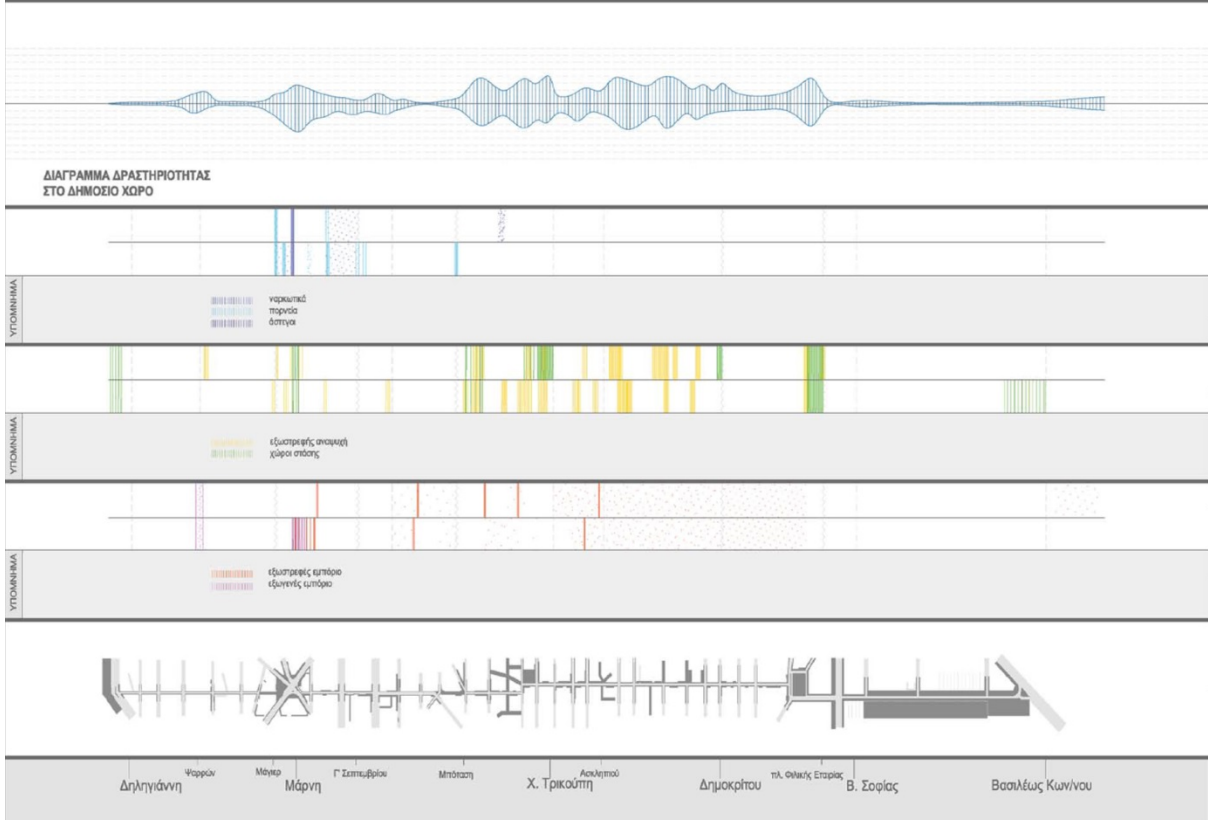
ΥΠΟΜΝΗΜΑ

- Λεωφόρος
- Βασικοί οδικοί άξονες
- Δευτερεύοντες οδικοί άξονες
- Δρόμοι ήπιου κυκλοφοριακού
- Παρόδρομοι



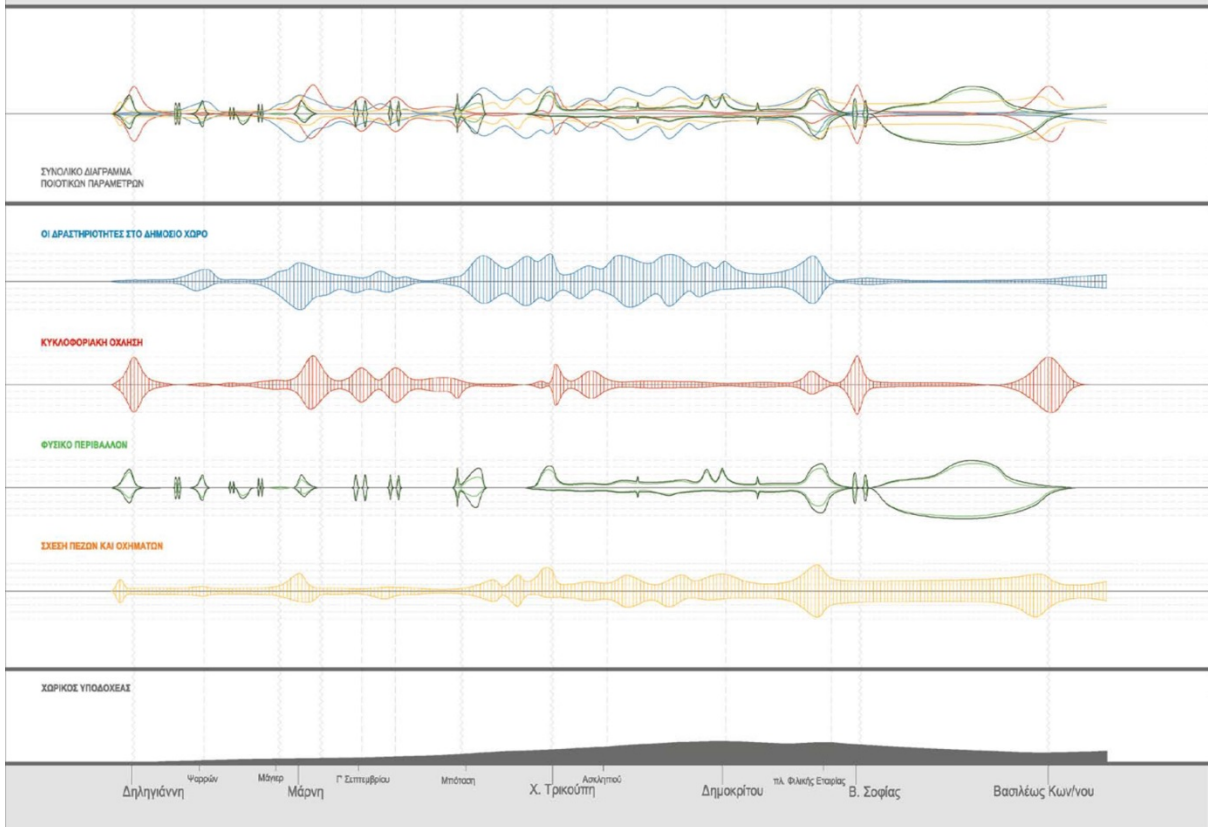
ΤΟΜΗ 1

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟ ΧΩΡΟ



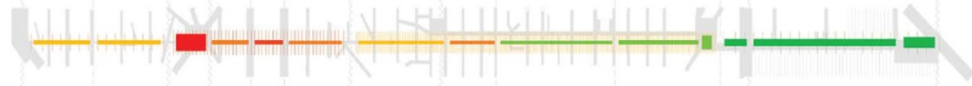
ΤΟΜΗ 1

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΠΟΙΟΤΙΚΩΝ ΠΑΡΑΜΕΤΡΩΝ ΔΗΜΟΣΙΟΥ ΧΩΡΟΥ



ΤΟΜΗ 1

ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΑΣΤΙΚΩΝ ΜΕΤΑΠΤΩΞΕΩΝ



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΑΣΤΙΚΩΝ ΜΕΤΑΠΤΩΞΕΩΝ

ΥΠΟΜΟΝΗΜΑ

ΧΡΩΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΗ
Συνδυαστική αποτίμηση της κατάστασης του θεμέσιου χώρου σε σχέση με την ποσοστιαία αύξηση και τις συνθήκες οχύρωσης. Το κόκκινο χρώμα αντιστοιχεί σε καταστάσεις που ερμηνεύονται ως αρνητικές.

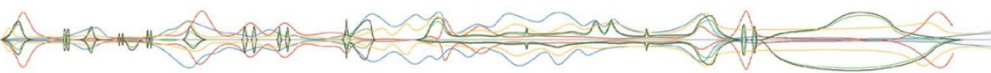
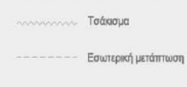


ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΗ ΠΥΚΝΩΣΗΣ ΤΩΝ ΣΥΝΘΗΚΩΝ ΚΕΝΤΡΙΚΟΤΗΤΑΣ



ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΗ ΠΛΑΤΟΥΣ
Διαβάθμιση της πυκνότητας δόμησης και σχεσιακή αποτίμηση της σημασίας των δομικών χαρακτηριστικών του αστικού ιστού για την ευρύτερη λειτουργία της πόλης.

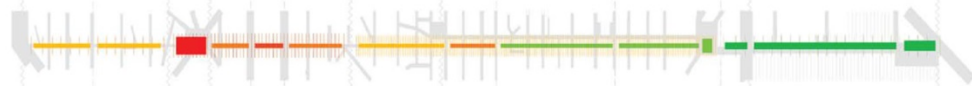
ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ



Δηληγιάννη, Ψαρών, Μόνηρ, Μάρνη, Γ. Σεπτεμβρίου, Μπότσα, Χ. Τρικούπη, Ασκληπιού, Δημοκρίτου, πλ. Φιλίας Εταρίας, Β. Σοφίας, Βασιλέως Κων/νου

ΤΟΜΗ 1

ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΔΕΙΚΤΕΣ ΕΚΜΕΤΑΛΛΕΥΣΗΣ ΑΣΤΙΚΗΣ ΓΗΣ



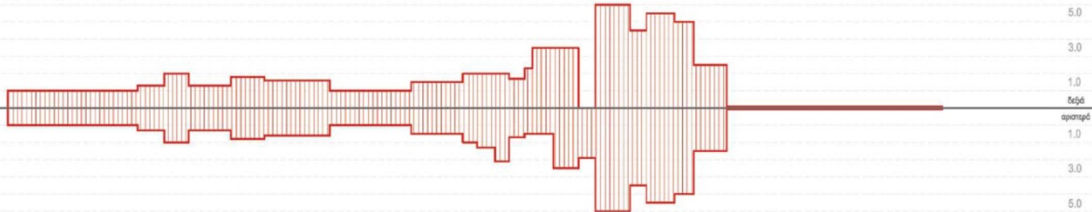
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΑΣΤΙΚΩΝ ΜΕΤΑΠΤΩΞΕΩΝ

Συντελεστής δόμησης

— κέρμ. Σ.Δ. — Σ.Δ. ΗΠΣ - - - Προβλεπόμενος Σ.Δ. επί το ΓΠΣ



Συντελεστής εμπορικότητας



Αντικειμενικές αξίες



Δηληγιάννη, Ψαρών, Μόνηρ, Μάρνη, Γ. Σεπτεμβρίου, Μπότσα, Χ. Τρικούπη, Ασκληπιού, Δημοκρίτου, πλ. Φιλίας Εταρίας, Β. Σοφίας, Βασιλέως Κων/νου

Ειδικές επισημάνσεις

Η διαδικασία ανάπτυξης μιας τέτοιας παιγνιακής πλοκής θα όφειλε να εστιάζει επιπλέον:

α) στη διερεύνηση τρόπων παιγνιοποίησης των υφιστάμενων στοιχείων του αστικού περιβάλλοντος. Για παράδειγμα, στα δεδομένα της πλοκής του συνδυαστικού γρίφου μπορούν να περιλαμβάνονται, ως επιμέρους πληροφοριακά στοιχεία (clues), οι χαράξεις, οι ρυθμολογίες, οι σχηματοποιήσεις, οι χρωματισμοί, οι υφές και οι σχετικές ιδιότητες των υλικών (φωτοανακλαστικότητα, θερμοαπορροφητικότητα κτλ.) ή άλλων χαρακτηριστικών του δαπέδου, των κτιριακών όψεων, των στοιχείων του αστικού εξοπλισμού και της φύτευσης (πχ. τα σημεία τοποθέτησής τους, καθώς θα μπορούσαν να αποτελέσουν επιπλέον πληροφοριακά στοιχεία για όποιο παιχνίδι εκτυλίσσεται σε δημόσιο χώρο που σχετίζεται, με οποιονδήποτε τρόπο, με αυτά), αποδίδοντας επιπλέον λειτουργική και αισθητική σημασία στην παρουσία (και την πιθανή αναπροσαρμογή) τους. Στην ίδια λογική, μέρος του παιχνιδιού θα μπορούσε να αποτελέσει ο σημαίνων χρωματισμός των Μέσων Μαζικής Μετακίνησης ή η επένδυσή τους με διάφορα μηνύματα, ως φευγαλέες πληροφορίες ικανές να θέτουν την παρατηρητικότητα σε εγρήγορση. Ακόμα, για την ανάπτυξη της πλοκής είναι δυνατό να αξιοποιηθούν στοιχεία και πληροφορίες (clues) σε μορφή graffiti ή άλλων ειδών «τέχνης δρόμου», τοποθετημένα σε τυχαία, «κρυφά», απροσδόκητα σημεία μέσα στην πόλη (τα οποία θα μπορούν να προκύπτουν από την αυθόρμητη επιλογή του δημιουργού τους¹¹³).

β) στη δυνατότητα συσχετισμού της με την «καθημερινότητα» των υφιστάμενων δικτύων αστικών λειτουργιών, όπως η εργασία, οι εμπορικές συναλλαγές, οι δραστηριότητες ψυχαγωγίας-πολιτισμού, αναψυχής, άθλησης, οι μετακινήσεις, το σύστημα διαχείρισης (συλλογής, ανταλλαγής, ανακύκλωσης κτλ.) απορριμμάτων κα¹¹⁴.

γ) σε τρόπους ώστε η διαδικασία του παιχνιδιού να φέρει τη δυνατότητα παροχής ενός είδους ανταλλάγματος, όχι μόνο σε συμβολικό αλλά ίσως και σε υλικό επίπεδο (βραβεία, ανταλλακτικά κουπόνια ή άλλου τύπου οικονομικές ελαφρύνσεις) στους συμμετέχοντες. Ένα τέτοιο είδος επιβράβευσης θα παρείχε την αίσθηση ενός «πραγματικού» στόχου, ο οποίος θα μπορούσε να αποτελέσει επιπλέον κίνητρο συμμετοχής στο παιχνίδι (χωρίς απαραίτητα να αλλοιώνεται η παιγνιώδης διάσταση από «εξωπαιγνιακές» επιδράσεις), αυξάνοντας τις πιθανότητες να καταστεί η νέα αυτή συνθήκη του δημόσιου χώρου κοινωνικά αποδεκτή και οικειοποιήσιμη, ικανή δηλαδή να άρει τη διάχυτη (όχι πάντα αδικαιολόγητη) καχυποψία που διακατέχει σημαντικό μέρος του πληθυσμού, οδηγώντας το να ερμηνεύει υποτιμητικά ανάλογες προσπάθειες ως «έργα βιτρίνας»¹¹⁵.

δ) στη διερεύνηση τρόπων προώθησης συλλογικών-συνηγορικών διαδικασιών λήψης αποφάσεων που αφορούν ζητήματα επέμβασης στο δημόσιο χώρο, τέτοιων που να διευκολύνουν τη δυνατότητα συμμετοχής των άμεσα ή και έμμεσα ενδιαφερόμενων χρηστών στην υλοποίηση διαδραστικών κατασκευών και ευρύτερων σχεδιασμών στο εσωτερικό του.

¹¹³ Ωστόσο, προκειμένου να «νομιμοποιείται» η παραμονή της όποιας παρέμβασης, θα πρέπει να τεκμηριώνεται με κάποια επάρκεια ο συσχετισμός της με την πλοκή του παιχνιδιού (όπως πχ. αν συνοδεύεται από τη διατύπωση σχετικών μηνυμάτων, εν είδει λεζάντας, πιθανώς με τη μορφή αινίγματος, δίνοντας ίσως αφορμές και εναύσματα για την αδιαμεσολάβητη δημόσια εξέλιξη συλλογικών «ποιητικών» εγχειρημάτων).

¹¹⁴ Για παράδειγμα, στην περίπτωση της Αθήνας, αυτονόητη θα έπρεπε να θεωρείται η σύνδεση του παιχνιδιού με το δίκτυο ΕΑΧΑ, (με περιεχόμενο γρίφων σχετικό με αρχαιολογικά θέματα). Στο πλαίσιο του στρατηγικού στόχου της σύζευξης του κέντρου της Αθήνας με τον Πειραιά, ειδική βαρύτητα θα μπορούσε να αποκτήσει ένα παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού στα ίχνη του Θεμιστόκλειου Τείχους και των Μακρών Τειχών, λειτουργώντας παράλληλα ως ένα υπαίθριο αρχαιολογικό μουσείο ελεύθερης πρόσβασης.

¹¹⁵ Ένα παράδειγμα συσχετισμού του παιχνιδιού με την εμπορική δραστηριότητα θα μπορούσε να αφορά την παροχή σχετικών βραβείων στους συμμετέχοντες (πχ. βιβλία σε παζάρι βιβλίων) ή ακόμα θα μπορούσε να αφορά το σχεδιασμό συγκεκριμένων σχετικών γρίφων (πχ. «οσφρητικών γρίφων» σε περιοχές εμπορίου μπαχαρικών).

«Τρείς Οικολογίες» στο έλος της Αγυιάς: ένα «οικοσοφικό» πάρκο στην πόλη της Πάτρας
Τμήμα της διπλωματικής εργασίας του Σταύρου Μουζακίτη στη σχολή Αρχιτεκτόνων – Μηχανικών Ε.Μ.Π.

Βασισμένη στην προσέγγιση του φιλοσόφου-ψυχαναλυτή F.Guattari στο βιβλίο «Οι Τρεις Οικολογίες», όπου περιγράφεται η έννοια της «οικοσοφίας» ως μια ηθικο-αισθητικού χαρακτήρα συνάρθρωση μεταξύ Περιβαλλοντικής, Κοινωνικής και Νοητικής Οικολογίας, η εργασία προτείνει τη **διαμόρφωση ενός «οικοσοφικού» πάρκου στο έλος της Αγυιάς**, ως τμήμα μιας ευρύτερης πολεοδομικής παρέμβασης που αποβλέπει στη μετατροπή του παραλιακού μετώπου της Πάτρας σε ενιαίο γραμμικό πάρκο (υποστηριζόμενο συγκοινωνιακά από τρένο-TRAM, ποδηλατόδρομο και θαλάσσια μέσα μετακίνησης). Στην κατεύθυνση αυτή, προτείνεται η **χωροθέτηση τεσσάρων αλληλεξαρτώμενων λειτουργικών πυκνωμάτων-ενοτήτων στην ευρύτερη περιοχή του έλους**· τριών που απευθύνονται κύρια σε έναν από τις προαναφερθείσες οικολογίας της διαστάσεις και ενός τέταρτου που επιχειρεί να τις συνθέσει. Ειδικότερα,, προτείνονται δύο βασικές κατηγορίες παρεμβάσεων:

A) Αποκατάσταση-επανάχρηση παλαιωμένου υφιστάμενου κτιριακού αποθέματος

1) Εγκαταστάσεις πρώην Κολυμβητηρίου Πατρών:

κατασκευή μονάδας διαχωρισμού και επεξεργασίας απορριμμάτων.

2) Εγκαταστάσεις Ε.Ο.Τ.:

διαμόρφωση χώρου προσωρινής ή μόνιμης κατοίκησης για κοινότητες μεταναστών (ικανών να απορροφούνται εργασιακά στο πάρκο)¹¹⁶.

B) Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός

1) Ήπιες τοπιακές διαμορφώσεις και διαδραστικές κατασκευές με φυσικά υλικά στο εσωτερικό του έλους.

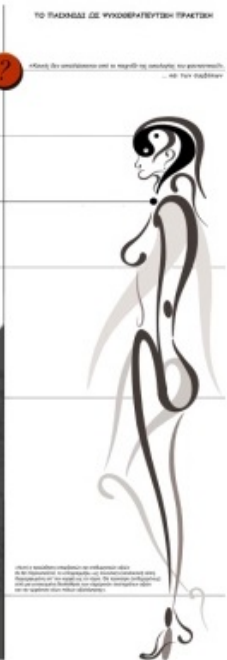
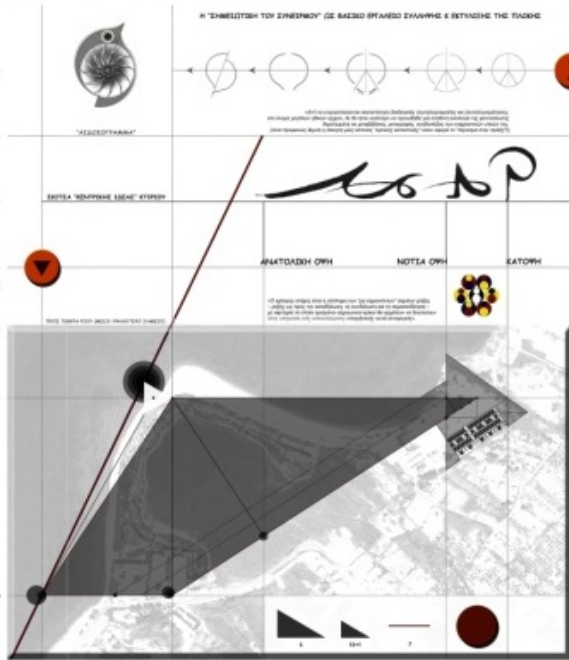
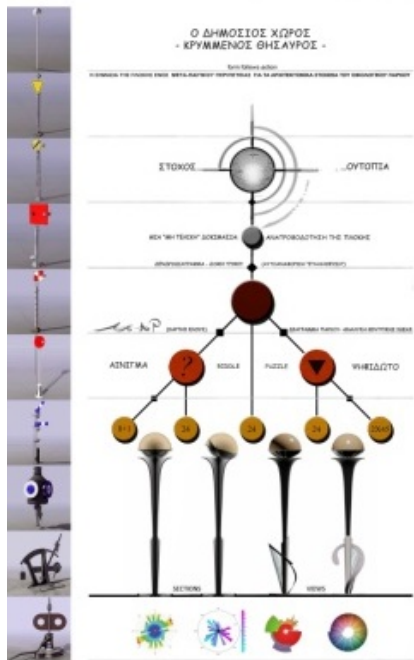
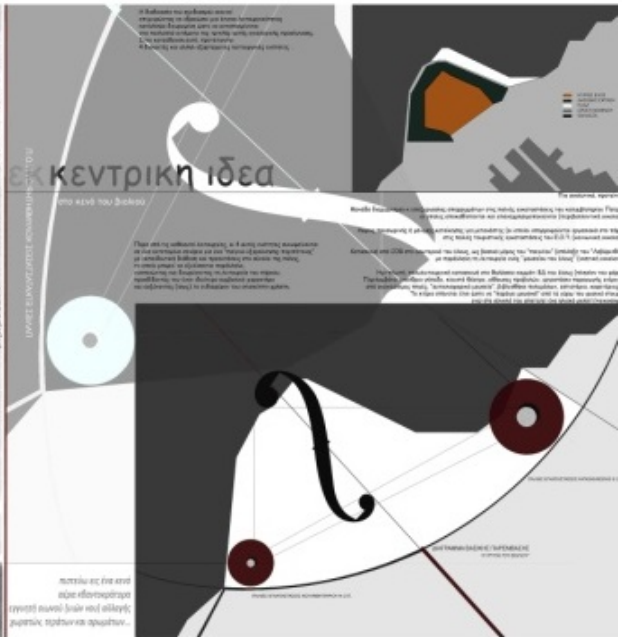
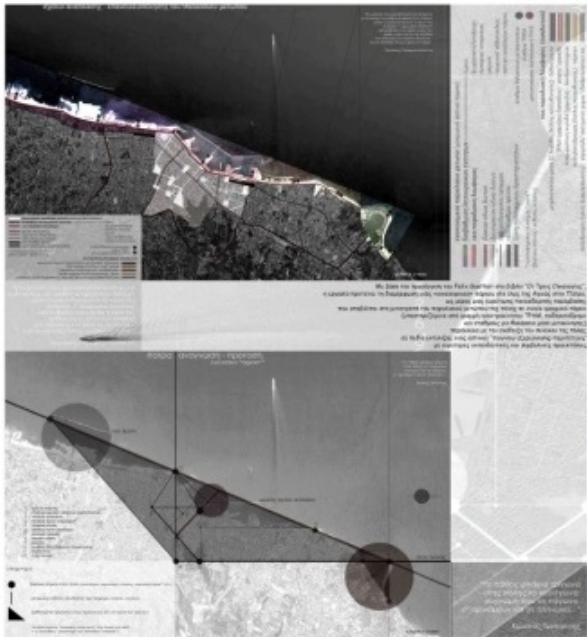
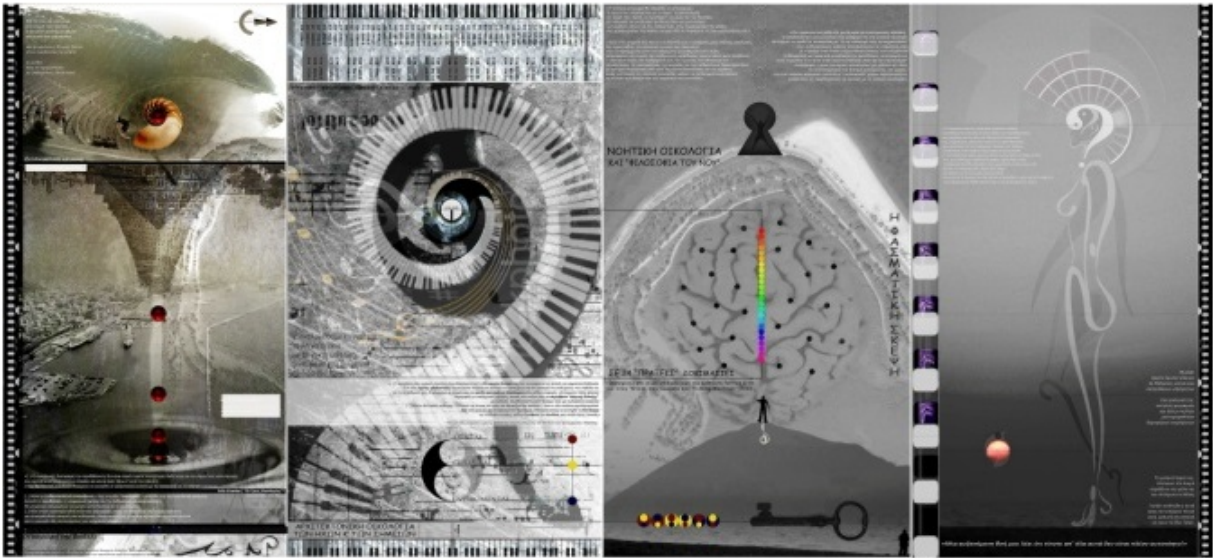
2) **Σύνθετη ημι-πλωτή κατασκευή, στη θαλάσσια περιοχή στο ΒΔ άκρο του έλους,**

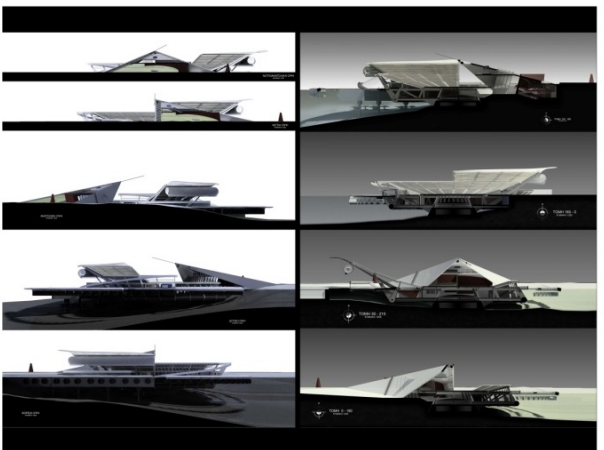
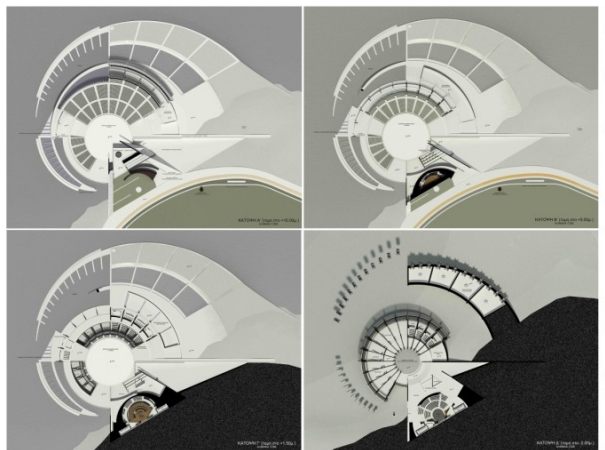
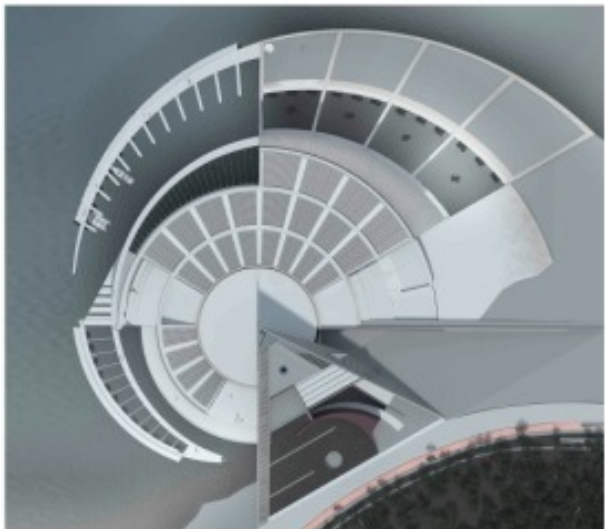
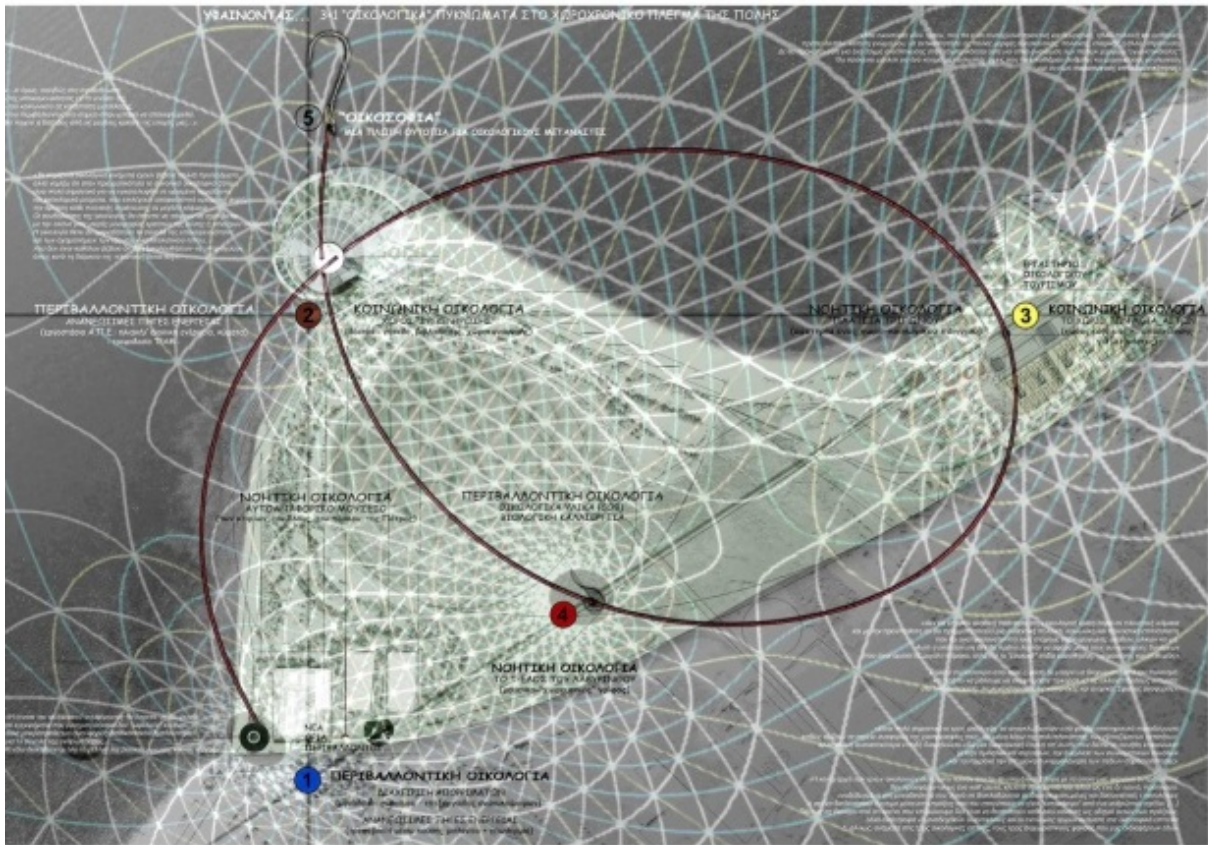
Στο κτιριολογικό πρόγραμμα περιλαμβάνεται: δημόσια πλατεία, υπαίθριο Θέατρο-Γήπεδο, κλειστό Θέατρο, βιβλιοθήκη πολυμέσων, αίθουσες προβολής, εστιατόριο, αναψυκτήριο (με τους απαραίτητους βοηθητικούς χώρους). Η κατασκευή λειτουργεί επιπλέον ως:

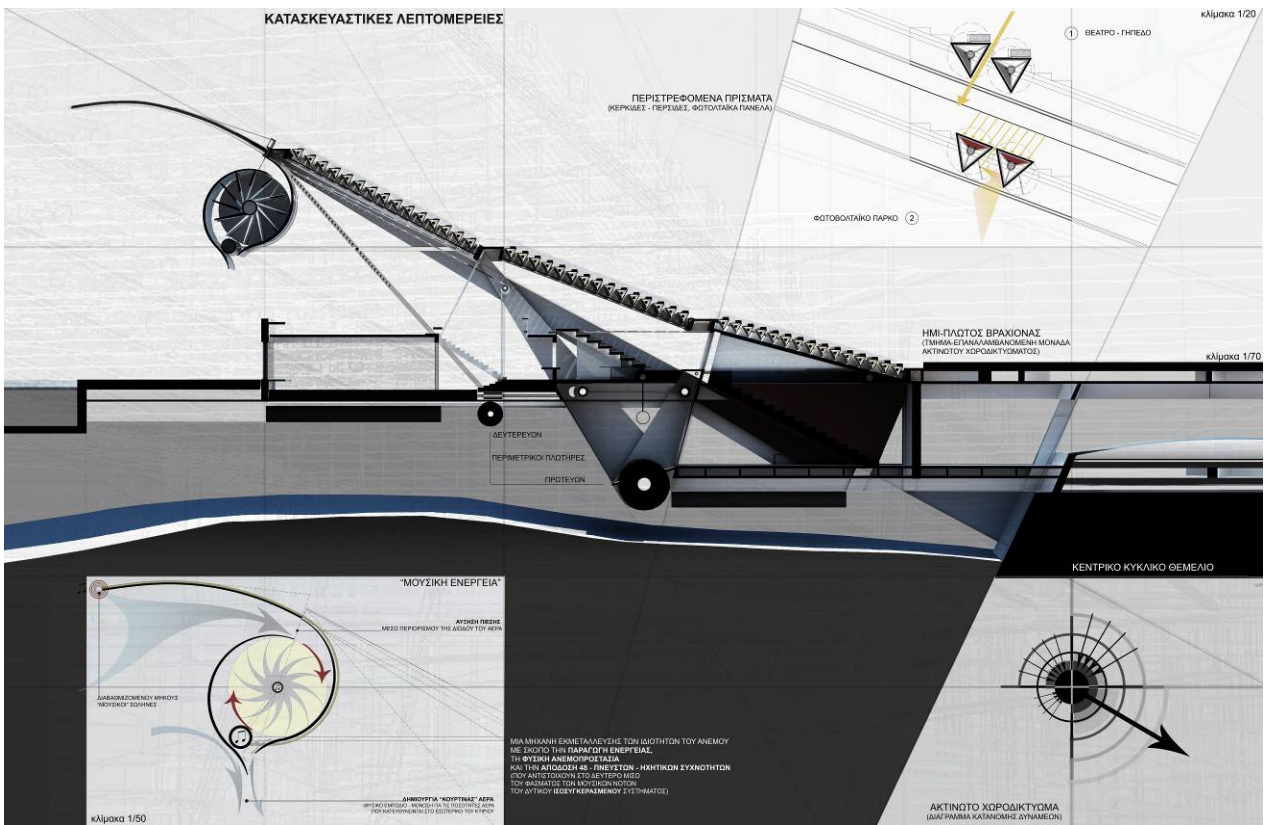
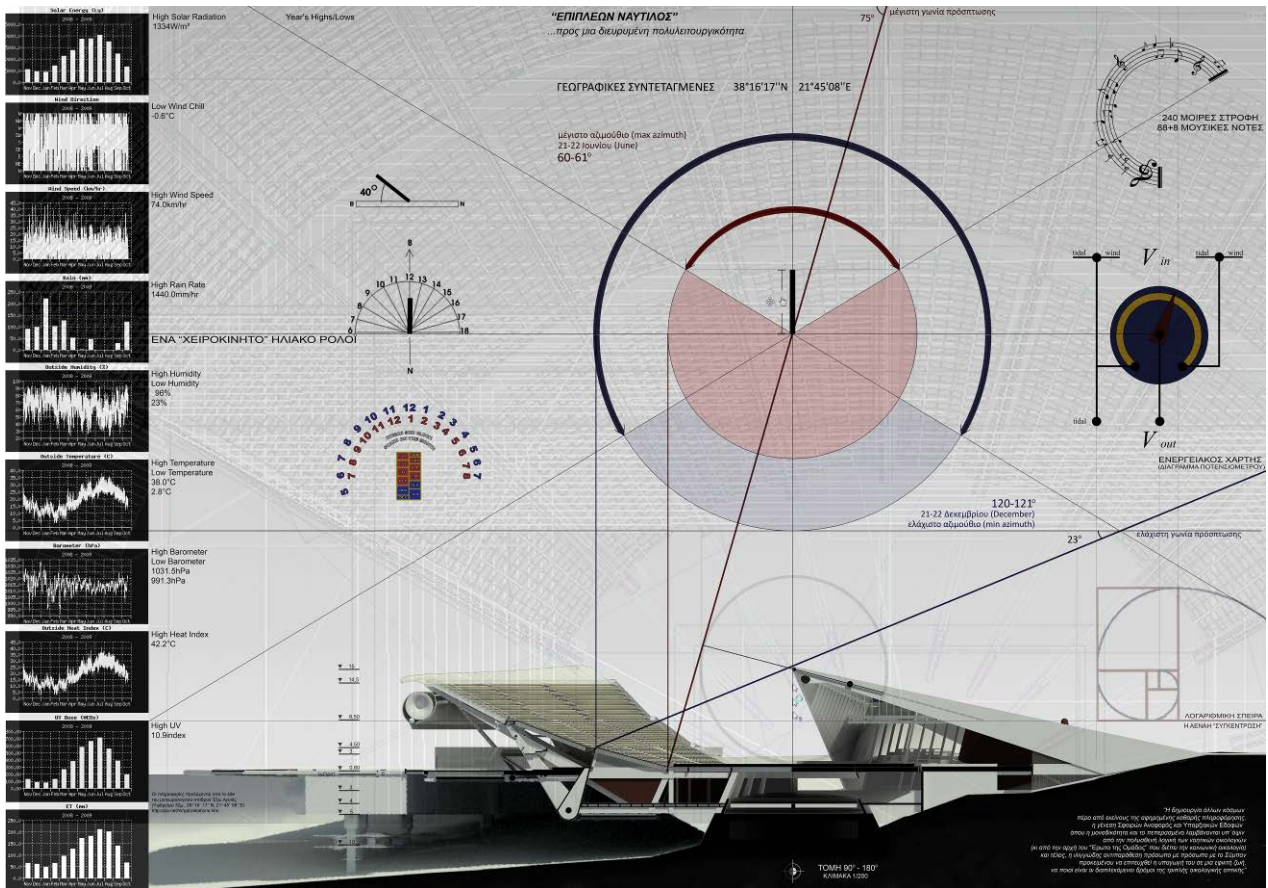
- Εργοστάσιο Παραγωγής Ενέργειας από Ανανεώσιμες Πηγές (ήλιος, άνεμος, θάλασσα, γεωθερμία),
- «Μουσικό Όργανο», ικανό να παράγει πνευστούς/κρουστικούς/νυκτούς ήχους-νότες μέσω διάδρασης, είτε με τους χρήστες, είτε με τα γύρω περιβαλλοντικά-κλιματικά στοιχεία (ήλιος, άνεμος, κύματα, θερμοκρασία, υγρασία, πίεση κα.),
- «Ηλιακό Ρολόι-Ημερολόγιο» (η σκιά της κορυφής του τριγώνου «γράφει» επάνω στα καθίσματα του θεάτρου κατά την κίνηση του ηλίου στο συγκεκριμένο γεωγραφικό σημείο),
- («Αυτοαναφορικό») Μουσείο του κτιρίου και του πάρκου,
- Τόπος-Πεδίο «Ολοκλήρωσης» του Παιγνίου
- μια δυναμική «Πλωτή Ουτοπία για Οικολογικούς Μετανάστες»!

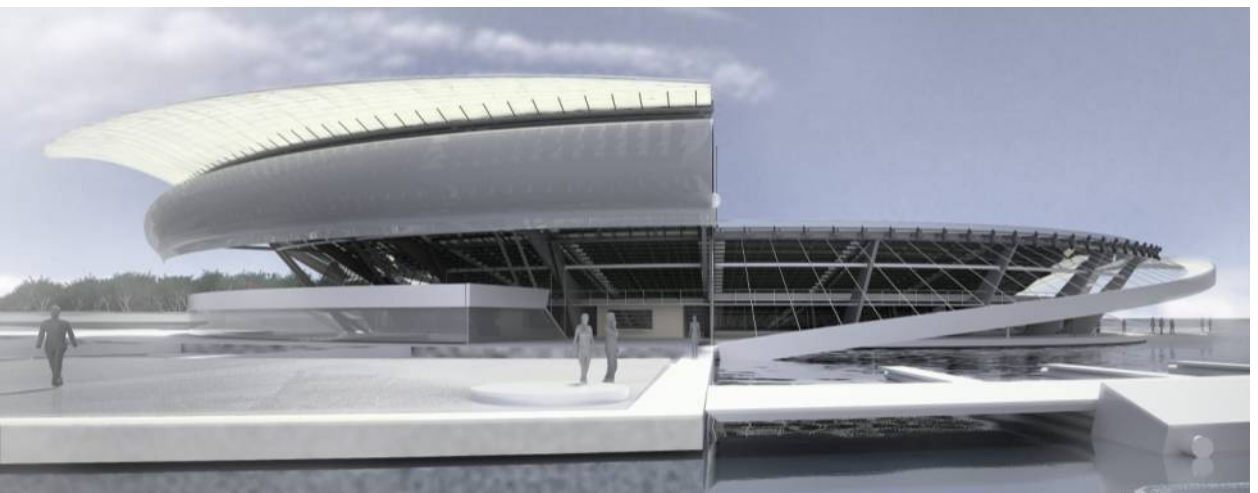
Πέραν των βασικών λειτουργιών, οι ενότητες συνυφαίνονται σε ένα «σενάριο» για ένα εκπαιδευτικού-ψυχαγωγικού χαρακτήρα «αυξανόμενης πραγματικότητας (μετα-)παίγνιο αναζήτησης-εξερεύνησης-περιπέτειας (διαρκώς ανα-δομούμενου μέσα από τη δυναμική πλοκή ανοικτών «μετα-συνδυαστικών» γρίφων), επεκτάσιμο στο σύνολο της πόλης, ικανό να εκτυλίσσεται παράλληλα, ενοποιώντας και διευρύνοντας τη λειτουργική, συμβολική και εντέλει πολιτική-πολιτισμική σημασία του πάρκου, με στόχο την κινητοποίηση της ενεργού συμμετοχής-εμπλοκής κατοίκων-επισκεπτών..

¹¹⁶ Η ιδέα επεσήμανε την ανάγκη οι μετανάστες να μπορούν πχ. να απορροφηθούν εργασιακά στο πάρκο, υποχρεώνοντας κατά κάποιο τρόπο την ουσιαστική όσμωσή τους με τους «ντόπιους» κατοίκους, προωθώντας μια μέθοδο καλλιέργειας των συνειδήσεων σε μια κατεύθυνση αποδοχής της ετερότητας









Εικόνες: «Τρεις Οικολογίες» στο έλος της Αγιάς (ενδεικτικά παραδείγματα)

Η κορυφή της «Βαβέλ». Ένα μουσικό «πέρασμα».

(Αρχιτεκτονικός διαγωνισμός: Κέντρο Μουσικής στο Τόκυο)



Αντικείμενο του Διαγωνισμού (συνοπτικά)

Πέρα από το σχεδιασμό ενός μεγάλου μουσικής 2000 θέσεων, με τις απαραίτητες εγκαταστάσεις και μια πλειάδα συμπληρωματικών και βοηθητικών χώρων, το κύριο αίτημα του διαγωνισμού αφορούσε ρητά σε μια διαμόρφωση ικανή να εισαγάγει νέους τρόπους έκφρασης των σχέσεων μεταξύ Μουσικής και Αρχιτεκτονικής.

Περιγραφή της πρότασης

Μεταξύ των πολλών τρόπων να εκφραστούν οι σχέσεις ανάμεσα στη μουσική και την αρχιτεκτονική (ή και άλλες δημιουργικές - συνθετικές δραστηριότητες που διέπονται από τις αισθητικές έννοιες του "ρυθμού", του "βάθους", της "ατμόσφαιρας", της "αρμονίας" κλπ. ή που καθίστανται διαχειρίσιμες μέσα από τη χρήση παρόμοιων "αντιστικτικών" τεχνικών), εξέχουσα θέση καταλαμβάνει εύλογα η *αρχιτεκτονική των μουσικών οργάνων*, τυπικό χαρακτηριστικό της οποίας αποτελεί η μορφο-δομική απόδοση μια ειδικής μορφής της λογαριθμικής κλιμάκωσης των μουσικών τόνων. Αυτός ο γενικός μαθηματικός κανόνας υιοθετείται ως βασική αρχή σχεδιασμού για σχεδόν κάθε αρχιτεκτονικό στοιχείο της παρούσας σύνθεσης ενός Κέντρου Μουσικής στο Τόκυο, σε μια προοπτική διεύρυνσης των λειτουργικών του παροχών, των αισθητικών (και ηθικών) του ιδιοτήτων, της συμβολικής σημασίας και γενικά του *ιδιαίτερου ενδιαφέροντός του*, με τρόπο που να διεκδικεί ένα χαρακτήρα πρωτότυπου παραδείγματος για μια *Μουσική Αρχιτεκτονική!*

Κεντρική Ιδέα

Ειδικότερα, η κεντρική ιδέα της κύριας κατασκευής βασίζεται στη λογική της «μουσικής σπείρας», δηλαδή στην συγκεκριμένη λογαριθμική ακολουθία των 12 ηχητικών συχνοτήτων (τόνων-ημιτονίων) μιας μουσικής οκτάβας, όπως αυτή απεικονίζεται ως μία σειρά 12 γραμμικών στοιχείων με αναλόγως μεταβαλλόμενο μήκος, τα οποία διατάσσονται ακτινωτά, σε ίσες σχετικές γωνίες (30°), έτσι ώστε κάθε πλήρης περιστροφή να αντιστοιχεί σε μια μουσική οκτάβα. Η εν λόγω σπείρα αποδίδεται αρχιτεκτονικά στις τρεις διαστάσεις, ως μια εξωτερική ράμπα που οδηγεί από το επίπεδο του εδάφους στην ταράτσα του βασικού κτιρίου. Πέρα από την παροχή ενός κελύφους ικανού που να καλύψει τις σύνθετες κτιριολογικές απαιτήσεις, βασική επιδίωξη αυτής της επιλογής αποτελεί η δυνατότητα «οργανικής» ένταξης της εξωτερικής επιφάνειας του κτιρίου – και ειδικότερα της ταράτσας του – στο δημόσιο χώρο της πόλης, στην προοπτική απόδοσης μιας αρκούντως ενδιαφέρουσας - «μουσικής» αστικής πλατείας.

Ειδικά δομικά - κατασκευαστικά χαρακτηριστικά

Πιο συγκεκριμένα, ως κύριο θεμέλιο της κατασκευής ορίζεται ένας μέγιστος κύκλος ακτίνας $r = 24\text{m}$ (η οποία επιλέγεται ως βέλτιστη σε σχέση με τα ειδικά δεδομένα της παρούσας περίπτωσης). Από συγκεκριμένο σημείο της περιμέτρου του κύκλου, το οποίο επιλέγεται κυρίως με βάση τις προσβάσεις που ευνοεί το δεδομένο οικόπεδο, εκκινεί μια σπειροειδής ράμπα (σταθερά παράλληλη διαφοροποίηση ακτίνας – ύψους) με καμπυλότητα κατάλληλη ώστε να οδηγεί με ομαλό τρόπο από το επίπεδο του εδάφους στην επίσης κυκλική ($r=9\text{m}$) οροφή-ταράτσα του κτιρίου, έπειτα από μια περιστροφή κατά τα $11/12$ του κύκλου (το υπόλοιπο $1/12$ αξιοποιείται ως το απαραίτητο «άνοιγμα» που επιτρέπει τη διαμόρφωση των εισόδων, στο κτίριο και στην πορεία της ράμπας).

Στη συνέχεια, μέσα από τη συνένωση-αντιστοίχιση α) του βασικού κύκλου με την εξωτερική πλευρά της ράμπας και β) του κύκλου της οροφής με την εσωτερική πλευρά της ράμπας, προκύπτουν δύο «κυκλο-σπειροειδείς» επιφάνειες, των οποίων το πλάτος-ύψος μεταβάλλεται λογαριθμικά, κατά αντίθετες φορές περιστροφής¹¹⁷. Οι δυο αυτές επιφάνειες που συγκροτούν το βασικό κέλυφος υφίστανται περαιτέρω επεξεργασία, καθώς αναλύονται σε ίσα ακτίνια, παράγοντας δυο σειρές ομοειδών στοιχείων (εν είδει μεγάλων περσίδων), τοποθετημένων έτσι ώστε να αντιπροσωπεύουν δυο (φαινομενικά) συνεχόμενες ιδιο-περιστροφικές κινήσεις (επίσης αντίθετης φοράς).

Αυτοί οι χειρισμοί αξιολογούνται ως ικανοί να παρέχουν ταυτόχρονα α) δομική σταθερότητα κατασκευής, β) ελεγχόμενη ημι-διαφάνεια ορίων (για φυσικό φωτισμό τη μέρα και δυνατότητα αντίληψης του εσωτερικού τη νύχτα), σε συνδυασμό με μια «συνεχή» κατανομή των επιθυμητών ανοιγμάτων και γ) βασικές προϋποθέσεις για τη διαμόρφωση ενός κατάλληλου φυσικού συστήματος ποιοτικής διαχείρισης του ήχου (ηχοανάκλαση, ηχοαπορρόφηση, φυσική ενίσχυση/απόσβεση) στο εσωτερικό της κεντρικής αίθουσας¹¹⁸.

¹¹⁷ Η μια από τις δυο επιφάνειες (συγκεκριμένα η "εσωτερική") αποκτά διπλή καμπυλότητα, για λόγους που συνδέονται με τις απαραίτητες συνθήκες χωρικής λειτουργικότητας.

¹¹⁸ Πέρα από τις παραπάνω λειτουργικές παροχές, οι φαινομενικά συνεχόμενες ιδιο-περιστροφικές κινήσεις των περσίδων της κάθε επιφάνειας μπορούν να εκληφθούν ως συμβολική αναφορά στις σχετικές κινήσεις α) της Γης «γύρω από» τον ήλιο και β) της Σελήνης «γύρω από» τη Γη.

Η σημασία της Σπείρας

Είναι ίσως περιττό να τονιστεί η αναμφισβήτητη καθολική (διαχρονική και διαπολιτισμική) σημασία της σπείρας, τόσο σε αισθητικό-συμβολικό επίπεδο, όσο και σε κρίσιμα λειτουργικό. Αποτελεί μάλλον κοινοτοπία η διαπίστωση ότι οι σπειροειδείς σχηματισμοί παρουσιάζονται εξαιρετικά ευνοημένοι από τη φυσική επιλογή, χαρακτηρίζοντας μια πληθώρα φυσικών δομών-φαινομένων (από το μόριο του DNA μέχρι τα σαλιγκάρια και τους ναυτίλους κι από τους τυφώνες ή τις υδάτινες δίνες μέχρι τους γαλαξίες), γεγονός που αποδίδεται στα πολλαπλά λειτουργικά πλεονεκτήματα της σπείρας, όπως η *υπερστατικότητα*, η *μεγιστοποίηση* του "οικοτόνου" (ecotone) και της «*επίδρασης των ορίων*» (edge effect) στο εσωτερικό μιας δεδομένης περιοχής-επιφάνειας, η *απλότητα* της μαθηματικής εξίσωσης (του "γονιδίου") από την οποία παράγεται κα. Τα χαρακτηριστικά αυτά έχουν συμβάλλει ιστορικά στην επιφόρτιση του εν λόγω σχήματος με ένα ιδιαίτερο συμβολικό χαρακτήρα στα όρια της «ιερότητας» (π.χ. ως αρχετυπική έκφραση της «εμμενούς» τοπολογίας της αέναης διακλιμακικής αυτοομοιότητας -φράκταλ- ή/και του παραδόξου της *ατέρμονης αυτοαναφοράς*, με τις ισχυρές οντολογικές προεκτάσεις τους). Είναι επίσης γνωστό ότι η σπείρα έχει αποδώσει ένα πλήθος ανθρωπογενών υλικών εκφάνσεων ανά την ιστορία των πολιτισμών.

Είναι σαφές ότι η εν προκειμένω σπειροειδής διαμόρφωση μπορεί να νοηθεί ως συμβολική αναφορά-παραπομπή στη σπειροειδή μορφή της «Βαβέλ», αρχετυπικό σύμβολο – κατ' αρχάς - της πολυπολιτισμικότητας, η οποία θα όφειλε να αποτελεί στοιχείο ενός μεγάρου μουσικής με παγκόσμια εμβέλεια. Ακόμα, η δυνατότητα εισαγωγής φυτικών στοιχείων κατά μήκος της σπειροειδούς διαδρομής αποτελεί σαφή αξιοποίηση λογικής της "Βοτανικής Σπείρας" (Herb Spiral), η οποία αποτελεί ένα τα πλέον χαρακτηριστικά παραδείγματα εφαρμογής των σχεδιαστικών αρχών της "Αεικαλλιέργειας" (PermaCulture), της διεπιστημονικής σχεδιαστικής μεθόδου που αποσκοπεί στη δημιουργία αναγεννητικών παραγωγικών οικοσυστημάτων. Κύρια, όμως, η συγκεκριμένη δομή της "μουσικής σπείρας" μπορεί να εκληφθεί και ως παραπομπή (λειτουργική και συμβολική) στην ομοίως σπειροειδή δομή του «λαβύρινθου» του ανθρώπινου αυτιού, η οποία συνδέεται άμεσα με τη «λογαριθμική» πρόσληψη της ηχητικής τονικότητας – και, κατ' επέκταση, της «μουσικότητας» – εκ μέρους του ανθρώπινου νου. Προς ανάδειξη αυτής της συνθήκης, σε επαλληλία προς το εξωτερικό άκρο των καμπύλων περσίδων (που προκύπτουν από την «εσωτερική», διπλά καμπυλωμένη σπειροειδή επιφάνεια) ενσωματώνεται μία σειρά μεταλλικών σωλήνων ικανών να παράγουν μια συνεχή ακολουθία μουσικών τόνων. Η ρύθμιση αυτή γίνεται έτσι ώστε η μεταβολή του «ύψους» των ηχητικών συχνοτήτων που παράγουν οι σωλήνες να αντιστοιχεί προς την υψομετρική μεταβολή του επιπέδου της ράμπας. Με αυτό τον τρόπο, η σπειροειδής αστική διαδρομή προς «την κορυφή της Βαβέλ» συγκροτεί ένα «*πέρασμα*», *ταυτόχρονα χωρικό και μουσικό* (μια ακολουθία μουσικών τόνων), αποδίδοντας στο κτίριο την ιδιότητα ενός *γιγάντιου μουσικού οργάνου*, ικανού να «παίζεται» α) με τρόπο κρουστικό, μέσα από τη συνειδητή επίδραση των ανθρώπων στη βάση των σωλήνων, ή/και β) με τρόπο πνευστό, μέσα από την τυχαία επίδραση του ανέμου στις οπές της κορυφής τους!

Συνθετικές (λειτουργικές και συμβολικές) επεκτάσεις

Για να περάσει και από τις 12 ισαπέχουσες ακτίνες (που συμφωνούν με τις 12 νότες της μουσικής σπείρας), η περιφέρειά του εξωτερικού "θεμελιακού" κύκλου δε χρειάζεται να ολοκληρωθεί, αλλά αρκεί να διαγράψει μια γωνία 330° (δηλαδή τα 11/12 του κυκλικού δίσκου, με το υπόλοιπο 1/12 να αξιοποιείται για τη διαμόρφωση της εισόδου στο εσωτερικό του κελύφους). Στο σημείο αυτό η καμπυλότητα της σπείρας παρουσιάζει μια μεταβολή (καμπή), καθώς μοιάζει να «προσελκύεται» από ένα ισχυρό σημειακό "στοιχείο αντίστιξης" («τελεία»), με κέντρο το οποίο αναπτύσσεται μια πολυλειτουργική κατασκευή, με μορφή που αντλείται σαφώς από τη σφαιρική αναπαράσταση της ετήσιας τροχιάς του Ήλιου στο συγκεκριμένο σημείο. Σε αυτό το στάδιο, η κάτοψη της διαμόρφωσης τείνει να ομοιάζει με "λατινικό ερωτηματικό" (τυπικό σύμβολο του Ερωτήματος/ Αινίγματος/ Γρίφου, στοιχείων με κομβική πολιτισμική σημασία). Ακόμα, η (νοητή) ευθεία που συνδέει την "τελεία" με το νοητό κέντρο της σπείρας υποδεικνύει την ακριβή κατεύθυνση Βορρά! Σε αυτή την κατεύθυνση αναπτύσσεται ένα ιδιαίτερα αιχμηρό-οξυκόρυφο κωνικό στέλεχος, σε γωνία κατάλληλη ώστε να "στοχεύει" τον πολικό αστέρα, το φαινόμενο κέντρο περιστροφής του νυχτερινού ουρανού! Όπως είναι μάλλον προφανές, ο τελικός σχηματισμός που προκύπτει αποδίδει – σε κάτοψη - ένα συμβολικό «κλειδί-του-Σολ», που αποτελεί ίσως το πλέον διαδεδομένο σύμβολο της μουσικής γενικά.

Πρόσθετες διαμορφώσεις

Σε συμφωνία με την παραμετρική-τοπιακή σχεδιαστική λογική του κύριου τμήματος του κτιρίου και τη γενική διάταξη της διαμόρφωσης, προτείνεται μια σειρά από συμπληρωματικά αρχιτεκτονικά στοιχεία, ικανά να διευρύνουν τη λειτουργική, αισθητική, συμβολική και «μουσική» σημασία του έργου. Ενδεικτικά αναφέρουμε:

• Το "οργανικό" ηλιακό ημερο(ρο)λόγιο

Με κέντρο το σημείο που υποδηλώνει την «τελεία» του συμβολικού λατινικού ερωτηματικού, αναπτύσσεται μια ιδιόμορφη τοξωτή κατασκευή, το σχήμα της οποίας αντιστοιχεί στη σφαιρική αναπαράσταση της (φαινόμενης) ετήσιας τροχιάς του ήλιου στον «ουράνιο θόλο», όπως φαίνεται από μια συγκεκριμένη γεωγραφική θέση¹¹⁹. Συγκεκριμένα, πάνω στο κυκλικό θεμέλιο που ορίζει τη βάση του (νοητού) ημισφαιρικού θόλου, αναπτύσσονται, εν είδει δομικού «σκελετού», επτά σωλήνες σταθερής διατομής. Τα 6 διαστήματα - ζώνες μεταξύ των σωλήνων αυτών, αντιστοιχούν στις βασικές τροχιές του ήλιου κατά τη διάρκεια του κάθε μήνα ενός πλήρους έτους¹²⁰. Κατά μήκος αυτών των ζωνών, παρατίθεται έξι σειρές χάλκινων κωνικών σωλήνων, διατεταγμένων ακτινωτά ως προς το κέντρο της νοητής σφαίρας (έτσι ώστε ο άξονας κάθε σωλήνα να αντιστοιχεί περίπου σε μια συγκεκριμένη ημέρα-ώρα). Τα σχετικά μεγέθη των σωλήνων διαφοροποιούνται λογαριθμικά, ανάλογα με τη σχέση μήκους/ διαμέτρου, που απαιτείται για την παραγωγή κατάλληλων μουσικών τόνων. Παράλληλα, εκτός από ένα στέγαστρο – χώρο στάσης, ένα ηλιακό ρολόι-ημερολόγιο (εν είδει μνημείου της συγκεκριμένης γεωγραφικής θέσης) και ένα μουσικό όργανο, η εν λόγω κατασκευή μπορεί να λειτουργήσει και ως γεννήτρια ενέργειας, μέσα από τους πολλούς πιθανούς τρόπους συλλογής και αποθήκευσης της μεγάλης ποσότητας ηλιακής ενέργειας που προσπίπτει στην επιφάνειά του (ή την επηρεάζει έμμεσα).

• «Οικοσοφικός Ελκυστής» (βλέπε σελ. 226)

¹¹⁹ Στη συγκεκριμένη περίπτωση, η θέση ορίζεται από γεωγραφικό πλάτος: 35 ° 40'14.23 "B και γεωγραφικό μήκος: 139 ° 42'23.73" E

¹²⁰ Η ανοδική πορεία του ήλιου στον ουράνιο θόλο αντιστοιχεί στην περίοδο των 6 μηνών από 21 Δεκεμβρίου – 21 Ιουνίου, ενώ η καθοδική στην υπόλοιπη περίοδο. Ο μεσαίος σωλήνας, τα σημεία έδρασης του οποίου ορίζουν μια πλήρη διάμετρο στον κύκλο της βάσης, αντιστοιχεί στην πορεία του ήλιου κατά τις περιόδους της ισημερίας (21 Σεπτεμβρίου, 21 Μαρτίου)

- **Αυλός-Ντόμινο: ένα μουσικό στηθαίο**

Η μεταλλική κατασκευή του προστατευτικού ορίου που χωρίζει το επίπεδο του δρόμου από την υψομετρική υποβάθμιση που παρέχει την κύρια είσοδο του κτιρίου ακολουθεί τη λογική του ενός «Αυλού του Πάνα». Επιπλέον, οι σωλήνες του μεταλλικού αυλού είναι διατεταγμένοι έτσι ώστε να αποδίδουν νοητή ένα στιγμιαίο "καρέ" μιας διαδικασίας ντόμινο. Το γενικό σχήμα της (διακοπτόμενης) επιφάνειας που προκύπτει, μπορεί να αναγνωριστεί ως μια μορφή «βέλους» που στοχεύει στην κύρια είσοδο του κτιρίου.

- **Μουσική σκάλα-κερκίδα**

Σε μια παρόμοια λογική μουσικής κλιμάκωσης υπακούει και το σχήμα της σκάλας που οδηγεί στο επίπεδο της κάτω κύριας εισόδου, όπως προκύπτει ανάμεσα στην ευθεία του στηθαίου και την κυρτή πλευρά της κυκλικής υπαίθριας ράμπας. Πέρα από την προφανή – λόγω πλάτους – δυνατότητα της σκάλας να λειτουργήσει ως ένα υπαίθριο δημόσιο θέατρο, η λογαριθμική διαφοροποίηση του μήκους των σκαλοπατιών ευνοεί τη διαμόρφωσή τους με τρόπο ώστε το καθένα να αντιστοιχεί σε ένα συγκεκριμένο μουσικό τόνο, ο οποίος μπορεί να παράγεται (μηχανικά ή/και ηλεκτρονικά) μέσω κρούσης ή πίεσης (πχ. με το πάτημα του ποδιού).

- **Το "μοντελόφωνο"**

Στο ανώτατο εξωτερικό επίπεδο του κτιρίου (ταράτσα), μπορεί κανείς να ανακαλύψει ένα μεταλλικό τρισδιάστατο μοντέλο του κεντρικού κτιρίου (σε κλίμακα: 1/10), το οποίο αποδίδει τα βασικά μορφο-δομικά του στοιχεία. Πέρα από τα πολλαπλά αισθητικά-αισθητηριακά οφέλη της δυνατότητας αντίληψης ενός κτιρίου υπό κλίμακα, πρέπει να τονίσουμε ότι η συγκεκριμένη μακέτα μπορεί να παρέχεται ως ένα μουσικό όργανο (στη λογική του μεταλλόφωνου), ανοικτό στην παιγνιώδη διάδραση, σε πραγματικό χώρο.

- **Η «ανάποδη» οροφή**

Ανάμεσα στο "πραγματικό" κτίριο και τη μακέτα της ταράτσας, μπορεί να χωρέσει ένα τρίτο μοντέλο (σε κλίμακα: 1 / 3,33). Είναι ακριβώς σε αυτή την ενδιάμεση κλίμακα, όπου ένα άλλο μοντέλο του κτιρίου αναποδογυρίζει για να σχηματίσει ένα κατάλληλο σύστημα ηχοανακλαστήρων για το εσωτερικό της αίθουσας.

- **Το «αντι-ηλιακό» Όργανο**

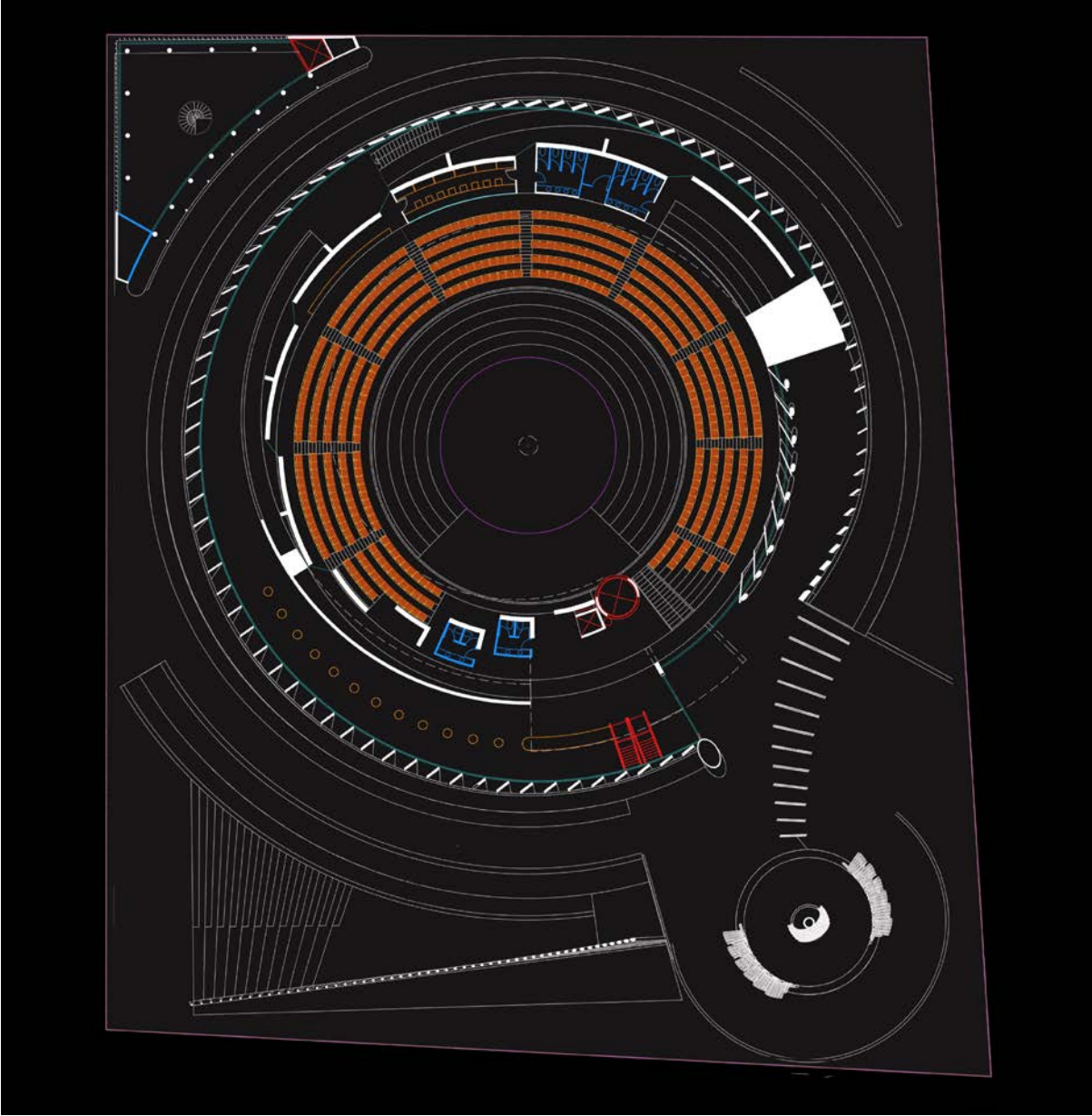
Η λογική πίσω από το "ηλιοργανικό ημερο(ρο)λόγιο" παρέχει μια συνεκτική ιδέα για το σχηματισμό του οργάνου της αίθουσας (το οποίο χωροθετείται στο σημείο που αντιστοιχεί στη θέση του ΗΗ στο μοντέλο της «ανάποδης οροφής»). Στη θέση αυτή, τοποθετείται ίσως το πλέον κομβικό, δομικό και λειτουργικό στοιχείο του κτιρίου: ένας κάθετος σωληνοειδής πυλώνας διευρυμένου πλάτους, στο εσωτερικό του οποίου χωροθετείται το σύστημα του διπλού κεντρικού ανελκυστήρα. Στο ανώτατο (εσωτερικό) επίπεδο του πυλώνα, πάνω ακριβώς από την ανώτερη στάθμη του κεντρικού ανελκυστήρα, προκύπτει η δυνατότητα απόδοσης ενός μικρού δωματίου, το οποίο μπορεί να εφαρμοστεί ως ένας ειδικός "κρυφός" θάλαμος για τον οργανίστα (προσβάσιμος από δευτερεύον σύστημα ανέλκυσης).

- **Η Πολική "βελόνα"**

Όπως στην ιδέα του κλασικού ηλιακού ρολογιού, το χαρακτηριστικά αιχμηρό στέλεχος, πέραν του να «δείχνει» (εμφανώς ή έμμεσα) την κατεύθυνση του Βορρά, τοποθετείται σε μια συγκεκριμένη γωνία από το οριζόντιο επίπεδο, έτσι ώστε να στοχεύει τον πολικό αστέρα (ο οποίος σχεδόν ταυτίζεται με το φαινόμενο κέντρο περιστροφής του νυχτερινού ουρανού). Προς ανάδειξη αυτής της σημαντικής ιδιότητας, στην άκρη του άξονα του στελέχους μπορεί να τοποθετηθεί συσκευή λήξερ, η οποία θα παρέχει, κατά τη διάρκεια της νύχτας, μια έγχρωμη φωτεινή ακτίνα, ορατή από αρκετά μακριά ώστε να επηρεάζει ολόκληρη την πόλη, παρέχοντας ένα υποβλητικό μέσο νυχτερινού προσανατολισμού!

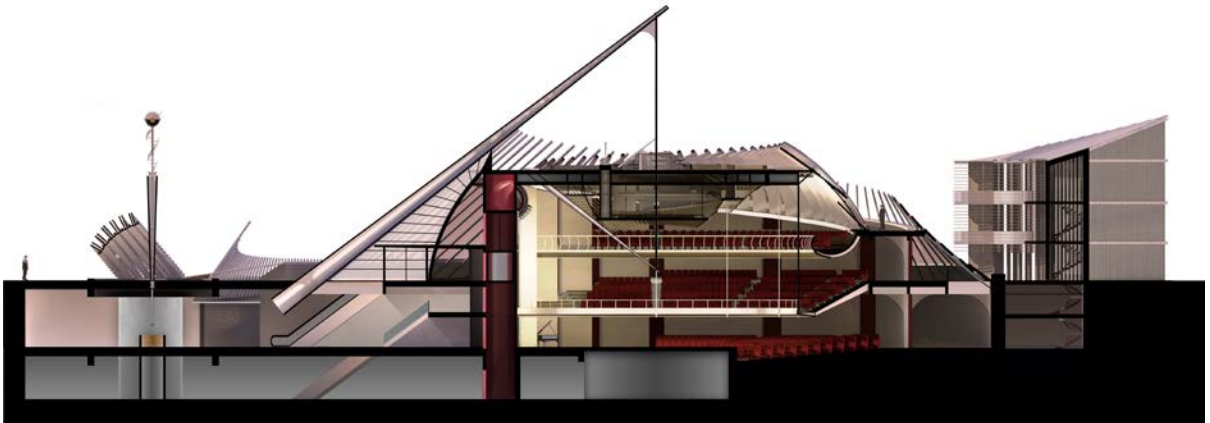
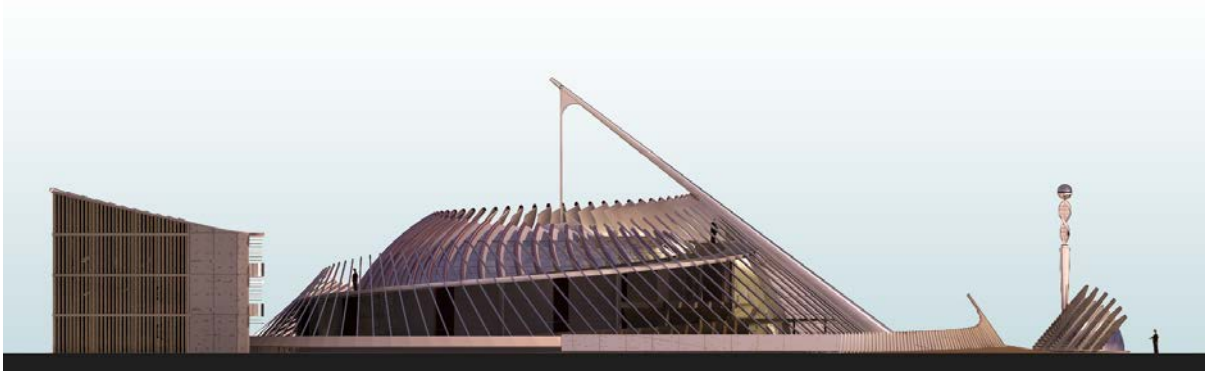
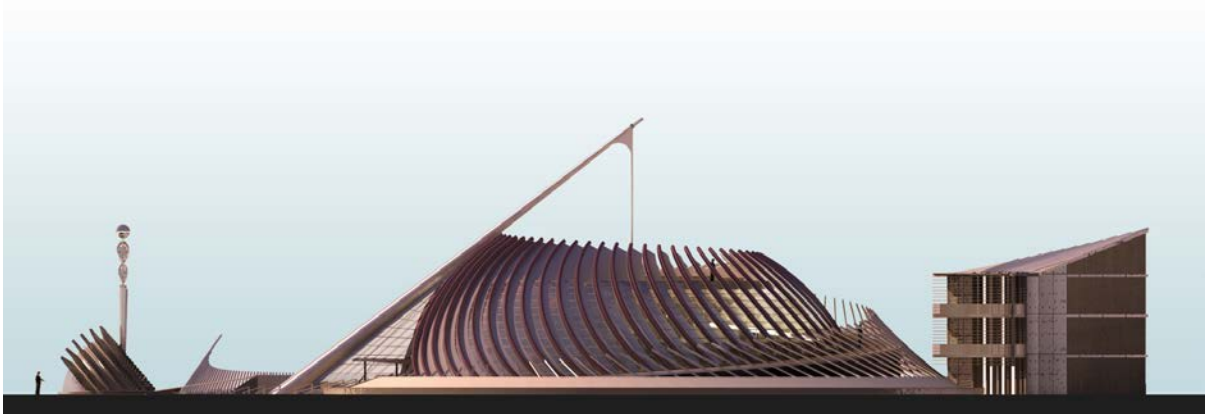


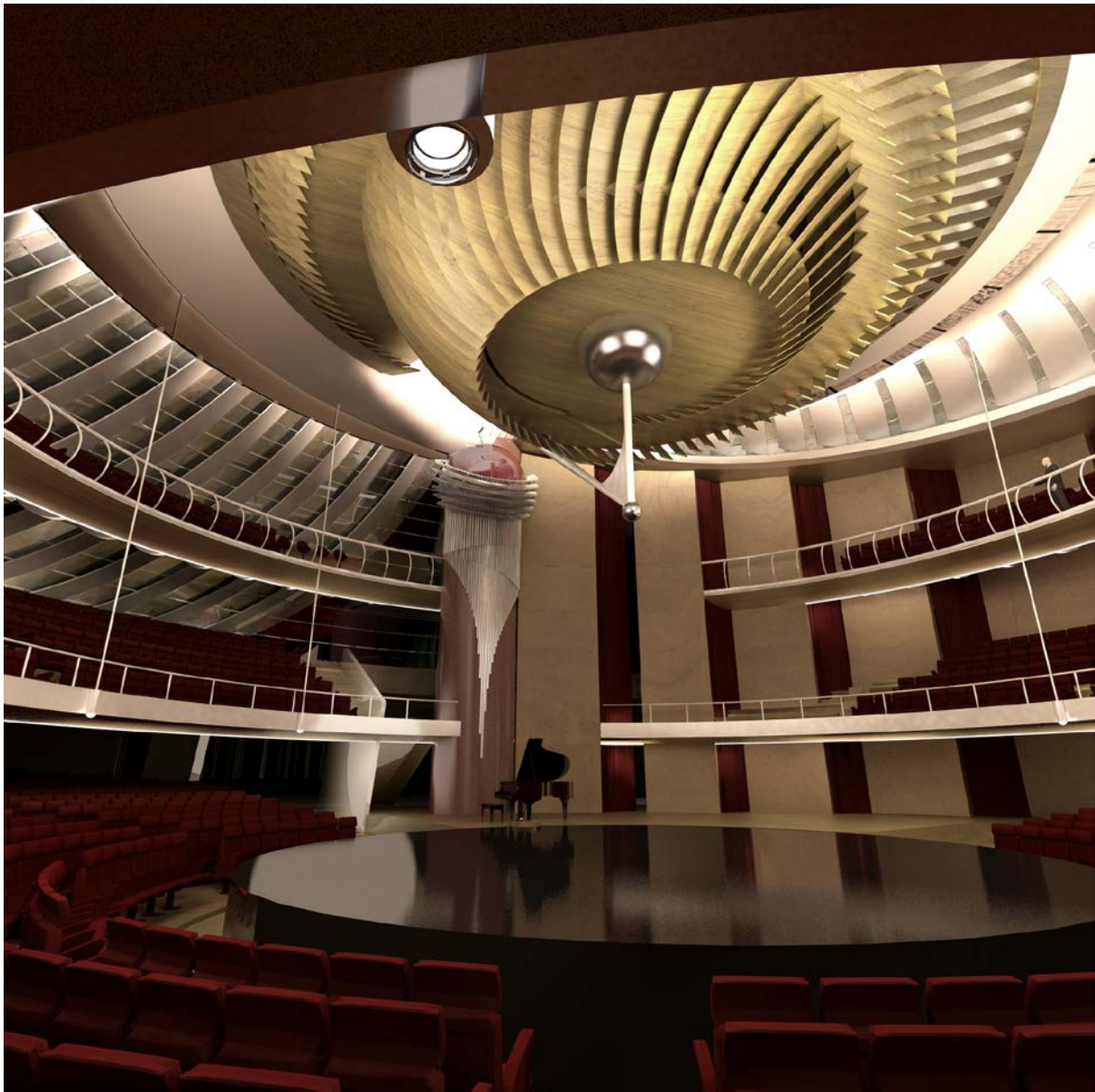
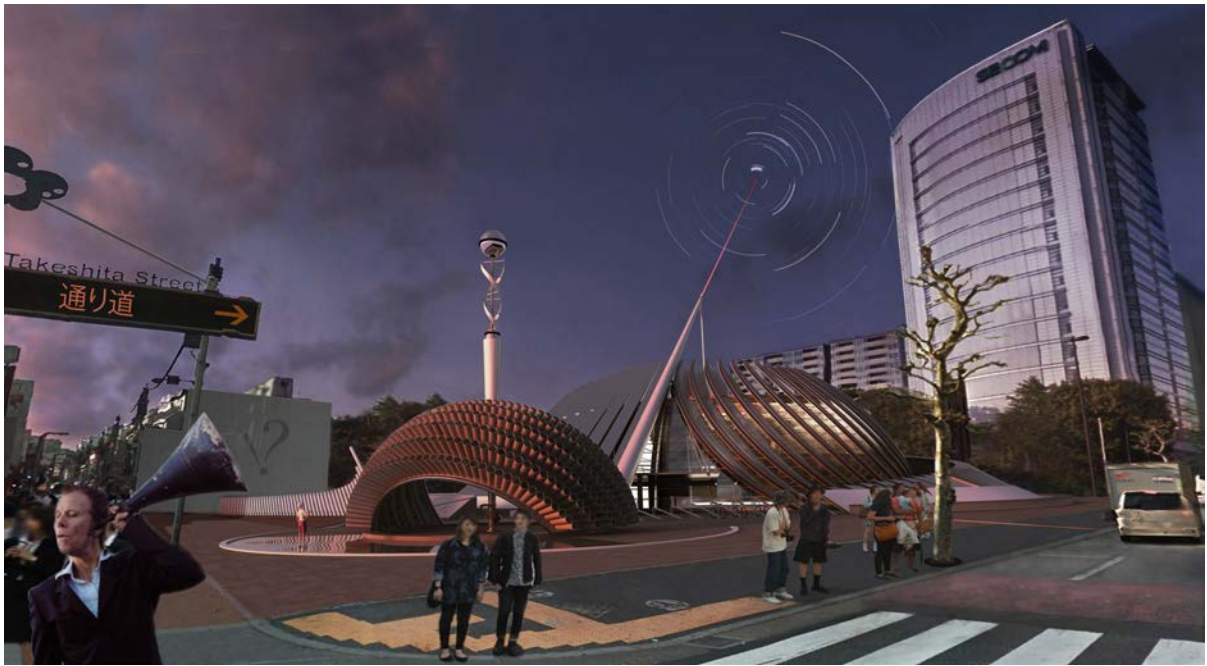












Η Έμμένεια του Σχεδιασμού

Στο επέκεινα των παραπάνω θεωρητικών και σχεδιαστικών προσεγγίσεων, παραμένει το «μεγάλο» ερώτημα σχετικά με τη θέση του ίδιου του σχεδιαστή. Μπορεί ένας σχεδιαστής παιγνιδιών να παίζει το παιγνίδι που ο ίδιος σχεδίασε σε σχέση απόλυτης ισότητας με τους υπόλοιπους παίκτες; Με άλλα λόγια, μπορούμε να φανταστούμε (και να σχεδιάσουμε) ένα είδος παιγνίου, αρκούντως «αυτο-μεταλλάξιμο» και «αυτο-εξελίξιμο», που να μπορεί να αυτονομηθεί, να αποδεσμευτεί πλήρως από την ελεγχιμότητα του σχεδιαστή του; Επιπλέον, ακόμα κι αν υποθέσουμε ότι μπορούμε (ήδη) να βρούμε σχεδιαστές πρόθυμους να πράξουν κάτι ανάλογο, είναι δελεαστικό, από μια -ας πούμε- δαρβινική άποψη, να διερωτηθούμε σχετικά με το «προσδόκιμο επιβίωσης» τέτοιων «αλτρουιστικών» συμπεριφορών, στο δεδομένο κοινωνικό-εργασιακό πλαίσιο. Ακόμα, μήπως, από μια άλλη (πιο «καχύποπτη») σκοπιά, η εισαγωγή ενός τέτοιου παιγνιώδους χαρακτήρα στο σχεδιασμό, δεν αποτελεί παρά ένα χρήσιμο τρόπο, για έναν (πολιτικά ευαίσθητοποιημένο) σχεδιαστή, να συμβιβάσει τις εσωτερικές ψυχο-ιδεολογικές του αντιφάσεις – ένα «χάπι» το οποίο θα εξομαλύνει τα αισθήματα ενοχής που απορρέουν από τη συναίσθηση της καταστατικά κυριαρχικής θέσης του, διατηρώντας παράλληλα κάτι από την κρυφή επιθυμία διατήρησης του (αυτοηδονιστικού) «μοντερνιστικού» φαντασιακού του υπερ-ευφυούς αρχιτέκτονα-Θεού; Μήπως όμως, τελικά, ο ισχυρισμός ότι η δυνατότητα ευθείας απόκρισης σε τέτοια ερωτήματα θα προϋπέθετε ένα επίπεδο προβλεπτικής ισχύος αντάξιο της μορφής ευφύιας ενός ολοκληρωτικού Θεού, δεν είναι απλώς μια ψευδο-παραδοξολογική σοφιστεία;

Σε μια προσπάθεια απόκρισης σε ένα τόσο κρίσιμο (όσο και δύσκολο) ζήτημα, η προσέγγισή μας ξεκινά λαμβάνοντας ως «αξιωματική παραδοχή» μια *συνθήκη «εμμένειας του σχεδιασμού»*. Με αυτή τη φράση εννοούμε το γεγονός ότι (σύμφωνα με την ευρύτερη κοσμοαντίληψή μας) *«δε μπορούμε να διαφύγουμε από το σχεδιασμό!»*, καθώς αντιλαμβανόμαστε ότι ακόμα και μια τυπικά «πλήρης» άρνησή του μπορεί επίσης να αναγνωριστεί ως ένα είδος σχεδιαστικής απόφασης (υπόκειται δηλαδή στο γνωστό αυτο-αναφορικό παράδοξο, το οποίο οδηγεί στο «εκτεταμένο» *θεώρημα της μη-πληρότητας*).

Με αυτό ως δεδομένο, θεωρούμε ότι το «πρόβλημα» μπορεί να επιλυθεί σε έναν ικανοποιητικό βαθμό με την υιοθέτηση, εκ μέρους του σχεδιαστή, μιας θέσης που περιγράφεται επαρκώς από την ορολογία που έχει αναπτύξει ο Manuel DeLanda, αναφερόμενος στο σχετικό θέμα. Συγκεκριμένα, ο DeLanda αναδεικνύει τους τρόπους με τους οποίους το σχεδιαστικό προϊόν μπορεί να αποτελέσει ένα ανάλογο της διαδικασίας του λεγόμενου *“bootstrap”* (“bootstrapping” process), έννοια την οποία δανείζεται από την ειδική ορολογία της επιστήμης των υπολογιστών. Η έννοια του *“bootstrap”* αντιστοιχεί στην *παροχή της ελάχιστης ποσότητας λογισμικού που απαιτείται για την ενεργοποίηση των βασικών παραμέτρων ενός ευρύτερου λειτουργικού προγράμματος-συστήματος* ή, εν προκειμένω, ενός παιγνίου. Συνήθως, η διαδικασία αυτή περιλαμβάνει το σχεδιασμό της *δι-επιφάνειας*, των *διαδραστικών δυνατοτήτων* (ή της *«παιγνιοτροπίας»*) του, ίσως ακόμα και ένα αφηγηριακό τμήμα της *«(μετα-)αφηγηματικής»* πλοκής του. Το παίγνιο αυτό θα μπορεί στη συνέχεια ακόμα και να (αυτο-)εξελισσεται μέσα από τις παρεμβάσεις των ίδιων των χρηστών-παικτών του, οι οποίοι θα φτάνουν στο να αποκτήσουν την ικανότητα να επηρεάζουν το περιεχόμενο και την κανονιστική τυπολογία του.

Το «Μηχανικό Φύλο» στην προοπτική της Αποανάπτυξης

Αυτό που εννοεί εδώ ο DeLanda θα μπορούσε να αντιστοιχηθεί ακριβώς με την έννοια του «μετα-παιγνίου», ενώ ήδη συνδέεται με την δυναμική/ αντι-ιεραρχική έννοια του ριζώματος. Σημειώνουμε πως ένα τέτοιο ριζωματικό (μετα-)παιγνίο, στο βαθμό που είναι δυνατό να επιτελείται σε περιβάλλοντα *αυξημένης πραγματικότητας*, μπορεί να ενταχθεί στην ευρύτερη κατηγορία του «Μηχανικού Φύλου»/ *“Machinic Phylum”* [Deleuze, Delanda]¹²¹, ως μια ακόμα «μορφή ζωής» (μεταξύ οργανικής και ανόργανης ύλης) διαρκώς αυτο-εξελιξιμη υπό ένα *μη γραμμικό* τρόπο. Ωστόσο, πέρα από αυτή την περιγραφική (μη-αξιολογική, μη-κανονιστική) ερμηνεία, από τη δική μας σκοπιά, μπορεί να αποκτήσει ένα σαφέστερο ιδεολογικό πρόσημο και να αναγνωριστεί ως μέρος της ευρύτερης πρακτικής της Πολιτικής Οικολογίας, όπως αυτή προωθείται κύρια μέσα από το πρόταγμα της *Αποανάπτυξης/ Degrowth/ Décroissance* [Bookchin, Kastoriadis, Ilich, Latouche etc.]¹²², το οποίο κατά τη γνώμη μας υποδεικνύει τη μόνη ρεαλιστική διέξοδο από τη σύγχρονη «οικολογονομική» (ταυτόχρονα ηθική και αισθητική) κρίση και τα ήδη ορατά κοινωνικο-πολιτικά και περιβαλλοντικά της αδιέξοδα.

Βέβαια, καθώς το μετα-παιγνίο αυτό αποδίδεται ως μια διαδικασία μη-γραμμική, η έκβασή του είναι σχεδόν εξ ορισμού *αβέβαιη* και πιθανότατα *α-τελική*. Μπορεί λοιπόν κανείς να κατανοήσει το πρόταγμα της οικοσοφικής παιγνιοποίησης ως (άλλο) ένα φιλόδοξο πείραμα, το οποίο έχει απόλυτη συναίσθηση των ρίσκων που αναλαμβάνει, εξαιτίας της μεγάλης πιθανότητας παταγώδους αποτυχίας του. Παρ' όλα αυτά, όπως υποστηρίζει ο Felix Guattari στις «*Τρεις οικολογίες*»: «*ακριβώς στη συνάρθρωση της υποκειμενικότητας εν τη γενέσει της, του κοινωνικού σε κατάσταση μετάλλαξης, του περιβάλλοντος στο σημείο που μπορεί να επανεφευρευθεί, θα παιχτεί η διέξοδος από τις μεγάλες κρίσεις της εποχής μας*». Στις μέρες μας, όπου τα σύνθετα πολιτισμικά προβλήματα (οικολογικά, οικονομικά, κοινωνικο-πολιτικά, ψυχικά κα.) ερμηνεύονται υπό την κυρίαρχη ορολογία της «κρίσης», θεωρούμε πως μια παιγνιώδης σχεδιαστική στρατηγική, όπως αυτή που επιχειρήσε να αναδείξει η παρούσα έρευνα, είναι σε θέση να επιτύχει αυτή τη δυναμική «συνάρθρωση». Εκκινώντας από μια μέθοδο «Συγκριτικής Παιγνιολογίας» προς μια σχεδιαστική στρατηγική «Οικοσοφικής Παιγνιοποίησης», η «Πέμπτη Αρχιτεκτονική Τυπολογία» μπορεί να συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας συνθήκης διαρκούς επανομηματοδότησης της πόλης και των Κοινών της ή ακόμα σε ένα είδος «αυτό-συνείδησης» της, ως προϋπόθεσης για την εξέλιξη μορφών «αστεακής ευφυΐας» και κατ' επέκταση την ανάπτυξη μιας ικανότητας συλλογικής «κρίσης», προς υπέρβαση της αρνητικά εννοούμενης υφιστάμενης.

¹²¹ Η έννοια του Φύλου έχει εδώ τη σημασία της κύριας ταξινομητικής κατηγορίας ζωολογικής διαίρεσης που βρίσκεται πάνω από την «Τάξη» και κάτω από το «Βασίλειο». Ο όρος έχει εισαχθεί από τον G. Deleuze προκειμένου να περιγράψει το σύνολο των αυτο-οργανωμένων διαδικασιών που επιτελούνται στο σύμπαν. Σύμφωνα με τον DeLanda «*αυτές περιλαμβάνουν όλες τις διαδικασίες κατά τις οποίες μια ομάδα από προηγούμενως ασύνδετα στοιχεία ξαφνικά φτάνει ένα κρίσιμο σημείο στο οποίο ξεκινούν να ‘συνεργάζονται’ διαμορφώνοντας ενότητα υψηλότερου επιπέδου*».

¹²² Βασισμένο στα λεγόμενα «Οικολογικά Οικονομικά» (Ecological Economics), τα οποία αναδεικνύουν την ανάγκη εμπλουτισμού των αναγκαίων οικονομικών παραμέτρων, ώστε να συνάδουν με ευρύτερα οικολογικά, κοινωνικά κριτήρια (πχ. συμπεριλαμβάνοντας στους υπολογισμούς του ΑΕΠ παράγοντες όπως τα «χρέη» του οικολογικού αποτυπώματος, το κόστος της κοινωνικής αδικίας, του περιορισμού της δημιουργικής ευφυΐας κα.), το πρόταγμα της Αποανάπτυξης, σε αντίθεση με τις απλουστευτικές ερμηνείες που αρκούνται στις αρνητικές (καταστροφικές, «αποδομητικές») συνδηλώσεις της λέξης, τοποθετείται πέραν του γνωστού διλήμματος «λιτότητα ή ανάπτυξη, επιχειρηματολογώντας υπέρ νέων πρακτικών επινοήσεων ικανών να ανασχέσουν τα προβλήματα κοινωνικο-οικολογικά αδιέξοδα που οφείλονται στους «νόμους» της αέναης καπιταλιστικής συσσώρευσης – ανάπτυξης (ακόμα και της λεγόμενης «πράσινης»), ενισχύοντας τις δυνατότητες για μια ευημερούσα συλλογική ζωή.

Επίλογος

Ο δημόσιος χώρος της πόλης τείνει παραδοσιακά να αναγνωρίζεται ως το πλέον διευρυμένο και πολύπλοκο πεδίο συλλογικής αναφοράς. Συνιστά επομένως κορυφαίο πολιτικό διακύβευμα, από την εμπλοκή με το οποίο δε μπορεί να εξαιρεθεί κανείς. Η παρούσα πρόταση εκκινεί συντασσόμενη με απόψεις που θα αναγνώριζαν στο παιχνίδι ένα είδος πρακτικής δυνητικά κατάλληλο για μια ριζική αλλαγή στην αντίληψη και τη χρήση του δημόσιου χώρου, η οποία θα ενισχύει την ενεργό παρουσία των ανθρώπων στο εσωτερικό του. Σε αυτή τη βάση, δίνεται έμφαση στον προσδιορισμό των βασικών όρων για τη σύσταση ενός «*Αυξημένης Πραγματικότητας Μετα-Παιγνίου Αναζήτησης-Εξερεύνησης-Περιπέτειας*», στην ευρύτερη λογική του «*κρυμμένου θησαυρού*», για το δημόσιο χώρο της πόλης Αθήνας. Συγκεκριμένα, προτείνεται μια ενιαία, ωστόσο ανοικτής, εσωτερικά μεταλλασσόμενη και αυτοεξελισσόμενη *παιγνιακή πλοκή*, η οποία, στη βάση της έννοιας και της λειτουργίας του «*μετα-κρυπτικού*» (μετα-γρίφου), θα θέτει τις προϋποθέσεις για την ενεργοποίηση ενός δυναμικού αστικού «*δρωμένου*», με πεδίο διεξαγωγής το δημόσιο χώρο.

Ειδικότερα, η παιγνιακή αυτή πλοκή συνίσταται σε ένα «*ριζωματικό*» δίκτυο χωροαντιληπτικών-συναισθησιακών γρίφων, το οποίο θα αντιστοιχεί στο δίκτυο «*πραγματικών*» δημόσιων χώρων, αποτελώντας τόσο ένα *μηχανισμό διαστρωματικής δικτύωσης των επιμέρους κεντρικότητων του δημόσιου χώρου*, όσο και ένα *είδος άμεσης βιωματικής σχέσης* που μπορεί να αποκτά κανείς εντός τους, καθώς καλείται να παράγει νέα αισθητηριακά ερεθίσματα, να ενεργοποιεί νέες αφορμές για κίνηση και αλληλεπίδραση, να εγκαθιστά νέους *ελκυστές* αστικής περιπλάνησης, με τρόπο που να απευθύνεται δυνητικά σε όλο το εύρος των ανθρώπινων αισθητηριακών ικανοτήτων και σε ολόκληρο το φάσμα των ηλικιακών και κοινωνικών στρωμάτων. Με αυτή την έννοια, το παιχνίδι μπορεί να γίνεται αντιληπτό ταυτόχρονα ως πεδίο παραγωγής εντάσεων, επιθυμιών και καταστάσεων, ως διαδικασία κοινωνικοποίησης και συλλογικής αυτομόρφωσης, ως *μέσο δυναμικής χαρτογράφησης-αποτίμησης του δημόσιου χώρου* και εν τέλει ως ένα σύστημα διαρκώς επανοηματοδοτούμενο μέσα από την ελεύθερη, σημαίνουσα *χωρο-κοινωνική διάδραση*.

Στους βασικούς στόχους ενός τέτοιου μητροπολιτικού μετα-παιγνίου περιλαμβάνεται κατ' αρχάς η παραγωγή νέων δημόσιων διαδρ-αστικών λειτουργιών, ικανών να επιτελούνται ανεξάρτητα από τις κυρίαρχες εμπορευματικές-καταναλωτικές σχέσεις (οι οποίες είθισται να τροφοδοτούν, σχεδόν αποκλειστικά, τα συνήθη πρότυπα ενεργοποίησης του δημόσιου χώρου), έτσι ώστε να αυξάνεται η δυνατότητα απόδοσης, σε όλων των ειδών τους φορείς της αστικής δημοσιότητας, ενός αρκούντως διεγερτικού μέσου βίωσης, απόλαυσης, διαρκούς επανοηματοδότησης και συμμετοχικής διαχείρισής της, σε μια προοπτική δημιουργικής επανοικειοποίησης με όλες τις «*κρυμμένες*», στο παρόν, διαστάσεις της. Εκτιμούμε πως ένα τέτοιο παιχνίδι, κατάλληλα «*σχεδιασμένο*», είναι σε θέση να αναδειχθεί μακροπρόθεσμα σε ικανή μέθοδο συναρμολόγησης –μορφή «*ενορχήστρωσης*»– της κοινής εμπειρίας της πόλης συνολικά, να λειτουργήσει ως παράγοντας «*επαναμάγευσης*» της αστακής συνθήκης, ως ένας τρόπος «*εορτασμού*» της (παρόμοιος με αυτόν που ευαγγελιζόταν ο Lefebvre), τουλάχιστον για όσους εξακολουθούν να διεκδικούν το δικαίωμα στην πόλη (δηλαδή το δικαίωμα συμμετοχής στο σχεδιασμό, την παραγωγή και την απόλαυση του δημόσιου χώρου της), ή και για όσους αντιλαμβάνονται εν γένει τη ζωή σε αυτήν ως ένα κοινωνικό-πολιτικό «*παιχνίδι περιπέτειας*», στο πλαίσιο του οποίου, ο δημόσιος χώρος θα επαν-ανακαλύπτεται διαρκώς, ως ένας άλλος «*θησαυρός*» πανταχού παρών και φυσικά «*αφορολόγητος*»...

Βιβλιογραφία

- Huizinga J. (1989). *Homo Ludens*. Gnosi, Athens (greek translation)
- Caillois R. (2001). *Man, Play and Games*, Editions of the Twenty First, Athens (greek translation)
- Masters P. A. (2008). *Play Theory, Playing, and Culture*. Sociology Compass
- Pellegrini A. D. (ed.) (1995). *The future of play theory: a multidisciplinary inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith*. State University of New York,
- Piaget J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. Norton, New York,
- Vygotsky L. (1933). *Play and its role in the Mental development of the Child*. (essay)
- Csikszentmihalyi M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. Jossey-Bass, San Francisco,
- Winnicott D. (1979). *Playing and Reality*. Kastaniotis, Athens (greek translation)
- Von Neumann J., Morgenstern O. (1944). *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton University Press, 60th-Anniversary Edition
- Roger B. Myerson (1991). *Game Theory: Analysis of Conflict*, Harvard University Press, p. 1. Chapter-preview links, pp. vii–xi.
- Colin F. Camerer (2003). *Behavioral Game Theory: Experiments in Strategic Interaction*, pp. 5–7 (scroll to at 1.1 What Is Game Theory Good For?).
- Ross, Don. "Game Theory". *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Spring 2008 Edition)*. Edward N. Zalta (ed.). Retrieved 2008-08-21.
- Martin Shubik, 2002. "Game Theory and Experimental Gaming," in R. Aumann and S. Hart, ed., *Handbook of Game Theory with Economic Applications*, Elsevier, v. 3, pp.
- Maynard Smith, J. (1974). "The theory of games and the evolution of animal conflicts". *Journal of Theoretical Biology* 47 (1): 209–221. doi:10.1016/0022-5193(74)90110-6. PMID 4459582. edit
- Maynard Smith J. (1978) "*Evolution and the Theory of Games*", Cambridge University Press,
- Varoufakis G., (2007). *Game Theory: The theory that aspires to unify social sciences*. Gutenberg, Athens
- Howard N., *Paradoxes of Rationality: Games, Metagames, and Political Behavior* Axelos K., (1969). *Le Jeu du Monde*. Les Edition de Minuit, Paris.
- Fink E., (1960). *Das Spiel als Weltsymbol*. Kohlhammer, Stuttgart.
- Dauvignaud J., (1980). *Le Jeu du Jeu*, Ballard, Paris.
- Lamprelis D., (1990). *The Game of the World and the question of a non-metaphysical direction of thinking*, Dodoni, Athens.
- Faraklas G., (1997). *The use of the term "game" as a tool for social sciences (in "Thesis and Truth")*. Kritiki. Athens.
- Schell J., (2008). "*The Art of Game Design*", Morgan Kaufmann, Burlington USA,
- Salen K., Zimmerman E., (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MIT Press,
- Technical University of Delft, (2003). *Game Set and Match*
- Oosterhuis K., Feireiss L. (eds.) (2006). *The Architecture Co-Laboratory, Game Set and Match II. On Computer Games, Advanced Geometries and Digital Technologies*.

- Borries F., Walz S. P., Böttger M. (2007). *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism*. Birkhäuser, Basel_Boston_Berlin, (included articles: Hovestadt L., *Why Games for Architecture?*, Aarseth E., *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, Vrachliotis G., *Game of Life. On Architecture, Complexity and the Concept of Nature as a Game*)
- Kaster R., (2004) "A Theory of Fun for Game Design", Paraglyph Press,
- Juul J. (2003). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, ed. M. Copier & J. Raessens, Utrecht University.
- Rayn Z. (ed.) (2006). *The Good Life. New Public Spaces for Recreation*. Van Alen Institute and Princeton Architectural Press, New York
- Lefebvre H., (2007). *For the Right to the City*. Koukida, Athens
- International Situationiste (1999). *Overcoming Art*. Ypsilon, Athens
- Vaneigem R. (2005). *The Revolution of Everyday Life*, Akmon (3rd ed.), Athens
- Deleuze G., Guattari F. (1980). *Capitalisme et Schizophrénie 2: Mille Plateaux*, Collection Critique, Paris
- Guattari F. (1991). *The Three Ecologies*, Alexandria, Athens
- Castells M. (2000). *The Information Age: Economy, Society and Culture (Vol. I: "The Rise of the Network Society", Vol. II: "The Power of Identity", Vol. III: "End of Millennium")*, MA; Oxford, UK: Blackwell"
- DeLanda M. (1991). *War in the Age of Intelligent machines*. MIT press,
- DeLanda M. (2002). *One Thousand Years of Non-Linear History*. Kritiki, Athens (greek translation)
- Mollison B. (1988). *PermaCulture: A Designer's Manual*. Tagari,
- Christian D. L. (2003). *Creating a life together*. New Society Publishers, Canada
- Restac R., Kim S. (2013). *How Puzzles Improve Your Brain: The Surprising Science of the Playful Brain*. Souvenir Press
- Descombes V. (1979). *Le même et l'autre. Quarante-cinq ans de philosophie française (1933–1978)*. Editions de Minuit, Paris
- Rucker R. (2004). *Infinity and the Mind*. Crete University Press, Hiraclio,
- Sorensen R. (2003). *A Brief History of the Paradox. Philosophy and the Labyrinths of the Mind*. Alexandria, Athens
- Kallis G., Petrides P., Iliosporoi (eds.) (2013). *Beyond the dilemma "Austerity or Growth": 11 texts on Degrowth*. Iliosporoi, Athens
- Latouche S. (2010), Degrowth, Editorial/ Journal of Cleaner Production 18, 519-522
- Kallis G. (2011). *Sustainable Degrowth and the (re)radicalization of environmentalism*, Revista Nous Horizons
- Martinez-Alier J. (2010). Environmental Justice and Economic Degrowth: An Alliance between Two Movements, CES conference on The Revival of Political Economy, Coimbra, 21-23 October 2010
- Siegfried Giedion (1980/1941) *Space, Time and Architecture. The Growth of a New Tradition*. MIT Press, Cambridge.
- Mark Wigley (ed.)(1998), *Constant's New Babylon. The hyper-architecture of desire*, 010 Publishers, Rotterdam.
- Guy Debord (1958) Contribution to Situationist Definition of Play, Internationale Situationniste #1, June 1958, Paris.
- Richard Kempton (2007) *Provo. Amsterdam's Anarchist Revolt*. Autonomedia, New York.

Ιστότοποι - Διαδικτυακές διαλέξεις

Buckminster Fuller Institute, "World Game" (<https://bfi.org/about-fuller/big-ideas/world-game>)

www.theFunTheory.com

Upper playgrounds. *Posted by jdj, Monday, June 12, 2006*

"Aldo van Eyck and the City as Playground", Posted by demerijn, March 27, 2013

<http://www.ecovillagenews.org>

TED Talks: Stuart Brown, *"Why play is vital – no matter your age"*

TED Talks: Tim Brown, *"The power link between creativity and play"*

GoogleTechTalks: Sebastian Detering, *"Meaningful Play: Getting Gamification Right"*

straylightstudios: Meaningful Play

Scott Nicholson, *"Because Play Matters: A Journey into Transformative Games and Meaningful Gamification"*

Michael Suen, *"Building a Playful Learning Community"* (Meaningful Play 2012)

Gabe Zichermann – Gamification, TEDxKids@Brussels



Γυρίζουμε μόνοι
Μια μοίρα ρωτώντας
Να δείξει πού πάμε

Στο «Εδώ» αποκρίνεται
Πριν λίγο απ' το «Τώρα»
Το «Εγώ» πέρνει φόρα
Κοιτάζει γενναία
Και ψάχνει στις γλώσσες
Για άλλες τρακόσες
Πενήντα εννέα

Και πάλι Πόλεμος...
Μετά «Ειρήνη»...
Άμα φαγώθηκε ο λαϊμός
Νύχι δε θα μείνει

Από τη μια η Χάρυβδη
Από την άλλη η Σκύλα
Οι Μεν κραυγάζουν
«Σιώπησε!»
Οι Δε τραυλίζουν «Μίλα»
Κι όλοι μαζί παρανοούν
Καθώς το ξέρουν ήδη
Πως το αίμα είναι συστατικό
Στοιχείο στο Παιχνίδι

Μα όλο το μαύρο
Πίσω απ' τ' αστέρια
Τις πλάτες μου πλάθει
Τον κόμπο μου λύνει

Καλώντας με «Σταύρο»
Η Θεία Ιέρεια
Ορθώς μου προτείνει
Να κάνω και λάθη!

Μικρή Χίμαιρα (2²)