

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΜΕΤΑΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

ΘΕΜΑ ΜΕΤΑΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ:

Από την αρχιτεκτονική της μελαγχολίας στο σχεδιασμό των βιντεοπαιχνιδιών: το ερώτημα του χώρου

ΜΕΤΑΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΕΡΕΥΝΗΤΡΙΑ:

Αγγελική Μαλακασιώτη
malakasioti@uth.gr

ΊΔΡΥΜΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΜΕΤΑΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ

Φανή Βαβύλη

Ομότιμη Καθηγήτρια, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Ε' Τομέας: Αρχιτεκτονικού Σχεδιασμού και Αρχιτεκτονικής Τεχνολογίας
Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης
Πανεπιστημιούπολη - 54006, Θεσσαλονίκη
τηλ: +30.2310.833441, 6972333322
e-mail: faniva@arch.auth.gr

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΠΕΡΑΤΩΣΗΣ:

20/3/2019

Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) μέσω του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», στο πλαίσιο της Πράξης «Ενίσχυση Μεταδιδακτόρων ερευνητών/ερευνητριών» (MIS-5001552), που υλοποιεί το Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών (ΙΚΥ).



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η έννοια της μελαγχολίας, βαθιά ριζωμένη στον ανθρώπινο ψυχισμό ανά τους αιώνες, έχει λάβει ποικίλες ερμηνείες ως νόσος, αμαρτία, ιδιοσυγκρασία, πηγή έμπνευσης και δημιουργίας, ενώ συνάμα έχει αποτελέσει αντικείμενο διερεύνησης διαφορετικών γνωστικών πεδίων – η φιλοσοφία, η ιατρική, η τέχνη, η θεολογία, επιδεικνύουν αποσπάσματα πολλαπλών λόγων περί μελαγχολίας, φανερώνοντας τον ετερόκλητο χαρακτήρα του φαινομένου.

Αν και μοιάζει ‘ψυχής’ εκπορευόμενη, η μελαγχολική συνθήκη εμπεριέχει εγγενώς μία σχέση με το χώρο. Η σχέση αυτή αποτελεί ένα διακειμενικό *tertium comparationis*, ενώ την ίδια στιγμή εγκαλεί σε αλληγορικές ή συμβολικές κατασκευές οι οποίες δεν αφορούν στον αυστηρό χώρο της φυσικής και των μαθηματικών, αλλά σε ένα είδος ανθρωπολογικού χώρου, ενός χώρου συνάμα ασύλληπτου και απροσμέτρητου.

Με τον ίδιο τρόπο που ο Gaston Bachelard περιγράφει πως «ο βιωμένος χώρος υπερβαίνει το γεωμετρικό», έτσι και η παρούσα μελέτη επιχειρεί να υπερβεί την ανάγνωση του χώρου, μεταφράζοντας την ενδόμυχη εμπειρία της μελαγχολίας σε χωρικές συνθήκες, σχέσεις, δομές και χαρακτηριστικά. Η χωρική ‘ανατομία’ της μελαγχολίας καθίσταται ο οδηγός ανάγνωσης των εκάστοτε συμπτωματολογικών περιγραφών του φαινομένου όπως αυτές φανερώνονται σε αποσπάσματα της μελαγχολικής πραγματείας - αναπαράστασεις, ποιητικές μεταφορές, συμβολισμούς, φιλοσοφικές αναλογίες και θεωρητικά σχήματα - από το παρελθόν μέχρι σήμερα.

Με τον τρόπο αυτό συγκροτείται μία τυπολογία μεταφορικών σχημάτων που υπογραμμίζουν τη χωρική ‘ποίηση’ της μελαγχολίας και τη σχέση της με το σώμα, το κτίσμα, την πόλη. Τα σχήματα αυτά συνδιαλέγονται με την έννοια της όψης, της λειτουργίας, της μορφής του περιβάλλοντος χώρου, του σεναρίου κατοίκησης του αλλά και της χρονικότητάς του και κατόπιν συνδέονται με την περίπτωση των βιντεοπαιχνιδιών, στο επίπεδο την αναπαράστασης, της διάδρασης και της αφηγηματικής κατασκευής. Επιχειρείται έτσι ένα είδος εξωτερίκευσης των ‘εσωτερικών τοπίων’ του υποκειμένου, ‘αποδαιμονοποίησής’ τους, τοποθέτησής τους σε έναν πιο αντικειμενομορφικό, προσιτό κόσμο ιδεών, περαιτέρω κατανόησής τους και συσχέτισής τους εν τέλει με πραγματικές εμπειρίες χώρου καθώς και ζητήματα σχεδιασμού.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Μελαγχολία είναι η ευτυχία του να είσαι θλιμμένος.»

Victor Hugo

Η μελαγχολία, ως διάθεση, νόσος αλλά και ως αμφίσημη συνθήκη, πιο επίκαιρη και πολυπρισματική σήμερα από ποτέ, με διαστάσεις οι οποίες εκτείνονται από το πρόσκαιρο συναίσθημα εμπνευσμένης θλίψης έως την ψυχοσωματική εκδήλωση της κατάθλιψης, συναντάει στο πλαίσιο της έρευνας αυτής το εξίσου διαδεδομένο και γοργά αναπτυσσόμενο φαινόμενο των βιντεοπαιχνιδιών - ένα φαινόμενο το οποίο αποτελεί την τεχνολογική και πολιτισμική αποκορύφωση της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας με αποδέκτες πληθώρα κοινωνικών και ηλικιακών ομάδων.

Με τον τρόπο αυτό, η μελέτη επιχειρεί να θίξει ποικίλα ζητήματα που σχετίζονται με τις ψυχολογικές διαστάσεις της εμπειρίας ενός ψηφιακού περιβάλλοντος και της διάδρασής του με τον εκάστοτε ηλεκτρονικό χρήστη, να μελετήσει διαφορετικές προσεγγίσεις του «μελαγχολικού χώρου» στις σύγχρονες εφαρμογές βιντεοπαιχνιδιών, καθώς και να διερευνήσει ζητήματα σχεδιασμού χώρων οι οποίοι μπορεί εν δυνάμει να χρησιμοποιηθούν ως θεραπευτικό μέσο. Επιχειρείται μία νέα ανάγνωση της «μελαγχολίας» σε ένα μετατοπισμένο θεωρητικό πλαίσιο – άλλωστε, «σε μια εποχή όπου η χρήση του όρου «κατάθλιψη» εξαπλώνεται και γενικεύεται από τον δημοσιογραφικό αλλά και τον καθημερινό λόγο, η εκ νέου διεκδίκηση της «μελαγχολίας», η επαναφορά της στο προσκήνιο της δημόσιας συζήτησης, θα μπορούσε να βοηθήσει σε μια εννοιολογική μετατόπιση με σημαντικά θεωρητικά οφέλη αλλά και με θεραπευτική -ή έστω παραμυθητική- διάσταση.»¹ Κατανοώντας λοιπόν την πρακτική του «παίξιν» ως το αντίθετο² μίας μελαγχολικής ή καταθλιπτικής συνθήκης λύπης, αθυμίας, εσωστρέφειας και ακινησίας, η έρευνα προσεγγίζει το θέμα μέσα από το ερώτημα της επιθυμητής ή της μη επιθυμητής συνθήκης, με άλλα λόγια μέσα από τις έννοιες της «υπόσχεσης» και της «θεραπείας», όπως θα αναλυθούν παρακάτω.

Η έννοια της μελαγχολίας, βαθιά ριζωμένη στον ανθρώπινο ψυχισμό ανά τους αιώνες, έχει λάβει ποικίλες ερμηνείες - νόσος, αμαρτία, ιδιοσυγκρασία, πηγή έμπνευσης και δημιουργίας - ενώ συνάμα έχει αποτελέσει αντικείμενο μελέτης διαφορετικών γνωστικών πεδίων. Η φιλοσοφία, η ιατρική, η τέχνη, η θεολογία, επιδεικνύουν αποσπάσματα διαφορετικών λόγων περί μελαγχολίας, φανερώνοντας τον ετερόκλητο χαρακτήρα του φαινομένου. Οι λόγοι αυτοί εκφέρουν σε ένα ξεχωριστό κάθε φορά πλαίσιο, απόψεις, περιγραφές και συμπωματολογίες οι οποίες, άλλοτε φανερώνουν μία σειρά από κοινούς τόπους, άλλοτε δανείζονται ή αναπροσαρμόζουν την επιχειρηματολογία τους κι άλλοτε διαφοροποιούνται ριζικά, τοποθετούμενοι στην αντίπερα όχθη. Η παρούσα μελέτη της μελαγχολίας εκτείνεται χρονικά από την κλασσική αρχαιότητα και τη θεωρία της «μέλαινας χολής», μέχρι και τις σύγχρονες

¹ Ρασιδάκη, Αλεξάνδρα, Περί μελαγχολίας - Στη θεωρία, τη λογοτεχνία, την τέχνη, εκδόσεις Κίχλη, σελ. 299

² Sutton-Smith, Brian, "The opposite of play is not work - it is depression.", Stanford , Neurosciences Institute, <https://neuroscience.stanford.edu/news/opposite-play-not-work%E2%80%94it-depression>, πρόσβαση 1/10/16

κλινικές προσεγγίσεις περί «ψυχικής νόσου», επιχειρώντας στο διάβα της να συμπεριλάβει, να αποκωδικοποιήσει και να επανερμηνεύσει επιλεγμένα στοιχεία-σταθερές κάποιων από τους σημαντικότερους σταθμούς της λογοτεχνικής ή εξωλογοτεχνικής πραγματείας του 'μελαγχολικού' και των γνωρισμάτων του μέσα από μία αρχιτεκτονική ματιά - ο Αριστοτελικός και ο Γαληνικός μελαγχολικός, η αναγεννησιακή ιδιοφυΐα, οι 'διαμελισμοί' του Robert Burton, η ποιητική 'απόλαυση' της θλίψης, η καλλιτεχνική μταισιότητα των πραγμάτων, το Φροϋδικό σχήμα περί απώλειας, το μεσαιωνικό 'memento mori', η κλινική εικόνα της κατάθλιψης, διερευνώνται μέσα από ένα συγκριτολογικό ερμηνευτικό πλαίσιο, με σκοπό να προσφέρουν πληροφορίες για την εν δυνάμει ύπαρξη σχέσεων και χαρακτηριστικών που συνδιαλέγονται με την προσωπική αντίληψη και εμπειρία του χώρου.

Η ανάγνωση της μελαγχολικής συνθήκης ως ένα είδος χώρου με συγκεκριμένες ποιότητες και χαρακτηριστικά, και η αναζήτηση των χωρικών σταθερών και γνωρισμάτων της, καθίσταται ο οδηγός καταγραφής των εκάστοτε συμπτωματολογικών περιγραφών του φαινομένου όπως αυτές αναδύονται από ποικίλες φιλοσοφικές, κειμενικές, εικαστικές αποδόσεις – η χωρική διάσταση εντοπίζεται, επινοείται ή αξιολογείται μέσα από στοιχεία που υποδεικνύουν μορφές, δομές, υλικά, σχέσεις, δράσεις, μετατοπίσεις. Τα χαρακτηριστικά αυτά προέρχονται από συμπτωματολογικές περιγραφές, αναπαραστάσεις, ποιητικές μεταφορές, συμβολισμούς, φιλοσοφικές αναλογίες και θεωρητικά σχήματα τα οποία επιχειρούν να αποτυπώσουν με ξεχωριστό κάθε φορά τρόπο τα ακριβή γνωρίσματα του ολισθηρού κατά τα άλλα φαινομένου της μελαγχολίας. Την ίδια στιγμή, επιχειρείται ένα είδος μετάφρασης της μελαγχολική συνθήκης σε μία σαφή, διαυγή και ευανάγνωστη χωρική κατασκευή, η οποία αποσκοπεί στην αποτύπωση των 'ιερών' εσωτερικών τοπίων του υποκειμένου, σε μια νέα τοποαναλυτική³ καταγωγή οντότητα. Αυτό συνεπάγεται την εξωτερικότητά τους, την 'αποδαιμονποίησή' τους, την τοποθέτησή τους σε έναν πιο αντικειμενομορφικό, προσιτό κόσμο ιδεών, την περαιτέρω κατανόηση τους και τη συσχέτισή τους εν τέλει με πραγματικές εμπειρίες χώρου καθώς και ζητήματα σχεδιασμού.

Άλλωστε, οι νοητικές και ψυχολογικές διαστάσεις της αρχιτεκτονικής αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της διαδικασίας του σχεδιασμού, καθώς και ένα από τα βασικότερα ζητούμενα κάθε αρχιτεκτονικού προβλήματος το οποίο λαμβάνει υπόψη του κάθε λογής πιθανές ευαίσθητες ή δυσπρόσιτες εκφάνσεις της ανθρώπινης εμπειρίας. Η ίδια η αρχιτεκτονική πρακτική προδίδει την ανάγκη για μία τέτοια προσέγγιση. Ο Bernard Tschumi⁴ περιγράφει το χώρο ως ένα νοητικό πράγμα (*cosa mentale*). «Ο Luis Barragan κάνει λόγο για μία «συναίσθηματική Αρχιτεκτονική»⁵, ενώ ταυτόχρονα ο Le Corbusier δηλώνει πως η αρχιτεκτονική είναι για να ανακινεί το συναίσθημα, ενώ την περιγράφει ως ένα «ζήτημα σχέσεων», ένα «καθαρό δημιούργημα του μυαλού»⁶. Αντίστοιχα, ο Tadao Ando μιλάει για ένα είδος χωρικότητας το οποίο ««διεγείρει το ανθρώπινο πνεύμα, ξυπνά την ευαισθησία, και επικοινωνεί με τη βαθύτερη ψυχή»⁷. Οι

³ Αναφορά στην έννοια της 'τοποανάλυσης' του Gaston Bachelard, την οποία προσεγγίζει ως τη συστηματική ψυχολογική μελέτη των εσωτερικών τοπίων της ζωής μας.

⁴ Tschumi, Bernard, *The Manhattan Transcripts*, London: Academy Editions, 1994, σ. XXI

⁵ Barragan, Luis, *Contemporary Architects*, ed. Muriel Emanuel, Springer, 2016, σ. 72

⁶ Le Corbusier, *Toward an Architecture*, Getty Publications, 2007 σ.97,

⁷ Ando, Tadao, Tadao Ando 1995 Laureate: Acceptance Speech, http://www.pritzkerprize.com/1995/ceremony_speech1, ανακτήθηκε στις 7/12/2017

αρχιτέκτονες βρίσκονται από χρόνια μπροστά σε μία πρόκληση - στην επιστροφή κατά τον Juhani Pallasmaa⁸ της ανθρώπινης κατοικίας στην αισθησιακότητα, το μύθο και στην ποίηση. Ή αλλιώς, στην επιστροφή του συναισθήματος - αυτού του «άυλου φαινομένου» κατά τον Norberg-Schulz⁹ - στο σχεδιασμό, και στη μετατροπή του εν τέλει σε χωρικό λεξιλόγιο.

Η μελαγχολική συνθήκη εμπεριέχει εγγενώς μία σχέση με το χώρο. Την ίδια στιγμή, τοποθετείται σε αλληγορικούς και συμβολικούς τόπους. Όπως κάθε συναισθηματικός χώρος, δεν αφορά στον αυστηρό γεωμετρικό χώρο της κατασκευής και των μαθηματικών, αλλά σε ένα είδος 'ανθρωπολογικού' χώρου, ενός χώρου ασύλληπτου και απροσμέτρητου¹⁰. Οποιοδήποτε εγχείρημα αναπαράστασης του μελαγχολικού στοιχείου μεταφράζει την ψυχολογική αυτή συνθήκη του νου σε αυτό που ο εξωτερικός κόσμος μπορεί να αναγνώσει¹¹. Παράλληλα, η μελαγχολία κατανοείται ως χωρική συνθήκη, με δικές της δομές, λειτουργίες και σχέσεις των 'μερών' της, εγκλεί με άλλα λόγια σε μια ψυχογενή αρχιτεκτονική γλώσσα.

Εστιάζοντας σε αυτή την παρατήρηση, η παρούσα μελέτη επιχειρεί τη σκιαγράφησή της ως ένα είδος 'χώρου', κάνοντας χρήση ενός χωρικού/συνθετικού λεξιλογίου το οποίο συμβάλλει στην περαιτέρω αποκωδικοποίηση των δυσπρόσιτων ή δυσνόητων χαρακτηριστικών της και στην προβολή τους μέσα από ένα νέο δίαυλο επικοινωνίας - της αρχιτεκτονικής - ένα σημείο επαφής το οποίο συνάμα δύναται να χρησιμοποιηθεί σε διαφορετικά επιστημονικά πλαίσια.

Επιχειρείται παράλληλα ένα είδος σύνταξης του μελαγχολικού 'αρχιτεκτονήματος' - η δημιουργία, με άλλα λόγια, ενός σώματος κείμενου που συγκεντρώνει όλες τις χωρικές αναφορές και αναλογίες της μελαγχολίας σε ένα μεταφορικό κείμενο-κτίσμα. Το κείμενο αυτό αποδόθηκε παράλληλα με την έκδοση δοκιμίου με τίτλο «η ποιητική του μελαγχολικού χώρου»¹². Καταγράφοντας λοιπόν το σύνολο των χαρακτηριστικών της συμβολικής θεωρητικής κατασκευής, επιχειρήθηκε η παράθεση μίας σειράς ενοτήτων-μεταφορών για τη μελαγχολία οι οποίες σχετίζονται με την 'όψη' ή την 'τομή' της, τη λειτουργία της, τη μορφή της, το 'σενάριο' κατοίκησης, τη σχέση της με το περιβάλλον τοπίο, τη χρονικότητά της.

Ο μεταφορικός λόγος παίζει καθοριστικό ρόλο στην απόδοση του φαινομένου της μελαγχολίας καθώς αποτέλεσε ίσως τον μοναδικό τρόπο πέραν της κλινικής προσέγγισης με τον οποίο αναγνώσθηκε από το παρελθόν μέχρι σήμερα - η μελαγχολική συνθήκη έχει παρομοιαστεί με τον ακίνητο ήλιο, με την παρουσία δαιμόνων, με την ανισορροπία του θερμού και του ψυχρού στοιχείου, με την παγίδευση του εαυτού. Ακόμη και στο πλαίσιο της κατάθλιψης, ο Solomon¹³ περιγράφει μία συνθήκη την οποία είναι αδύνατο να φανταστεί κάποιος ο οποίος δεν την έχει βιώσει, κάνοντας λόγο για τη σημασία της χρήσης μίας αλληλουχίας μεταφορών, ως το μοναδικό τρόπο για να καταφέρει να εξηγήσει κανείς αυτή την εμπειρία. Αυτός είναι και ένας από τους λόγους για τους οποίους το φαινόμενο αυτό καθίσταται επαναλαμβανόμενο μοτίβο στο πεδίο της τέχνης, της ποίησης και της λογοτεχνίας, της φιλοσοφίας. Κατά τον Pigeaud, οι

⁸ Pallasmaa, Juhani, *Encounters: Architectural Essays*, ed. Peter MacKeith, Helsinki: Rakennustieto, 2005, σ.70

⁹ Norberg-Schulz, Christian, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, New York: Rizzoli, 1980, σ.6

¹⁰ Binswagner, Ludwig, όπως αναφέρεται στο Schinaia, Cosimo, *Psychoanalysis and Architecture: The Inside and the Outside*, Karnac Books, 2016, σ.41,

¹¹ Middeke, Martin, Wald, Christina, "Melancholia as a Sense of Loss: An Introduction", στο eds. Middeke Martin, Wald, Christina, *The Literature of Melancholia*, London, Palgrave Macmillan, (2011)

¹² Μαλακασιώτη, Αγγελική, *Η ποιητική του μελαγχολικού χώρου*, εκδόσεις Futura, Αθήνα (2019) *υπό έκδοσή

¹³ Solomon, Andrew, *The Noonday Demon: An Atlas of Depression*, Simon and Schuster, 2011, σ.29

μελαγχολικοί είναι στην πραγματικότητα ποιητές - «...το μελαγχολικό ταπεραμέντο, εμπεριέχει μέσα του το μεταφορικό ταπεραμέντο...»¹⁴

Άλλωστε, όπως και η ίδια η περιγραφή της μελαγχολίας δεν μπορεί να διαχωριστεί από το μεταφορικό λόγο (και καθώς η περιγραφή των ψυχικών φαινομένων χρήζει πάντοτε ενός μεταφορικού σχήματος, ώστε να γίνουν κατανοητά, αντιληπτά, διαχειρίσιμα¹⁵), έτσι και η σύνθεση ενός θεωρητικού αρχιτεκτονήματος συνδέεται εκ των πραγμάτων με τη μεταφορική συλλογιστική πρακτική.

Η αρχιτεκτονική χρησιμοποιεί τη μεταφορά για να μεταφέρει νοήματα, να κατασκευάσει ατμόσφαιρες, να δημιουργήσει περιβάλλοντα με έντονους συμβολισμούς. Παράλληλα, η ίδια η αναζήτηση της ιδανικής χωρικής λύσης από το σχεδιαστή, προϋποθέτει τη σύλληψη και νοσταλγία μίας πρωταρχικής αυθεντικής εμπειρίας, το διαφεύγων αλλά ουσιαστικό νόημα της οποίας μοιάζει διαρκώς να καθοδηγεί τη διαδικασία της δημιουργίας. Ο Peter Zumthor περιγράφει «Όταν σχεδιάζω ένα κτίριο, συχνά βρίσκω τον εαυτό μου βυθισμένο σε παλιές μισοξεχασμένες μνήμες, και μετά επιχειρώ να θυμηθώ την ανάμνηση μίας αρχιτεκτονικής κατάστασης και πως πραγματικά ήταν, τι σήμαινε για εμένα τη δεδομένη στιγμή, και προσπαθώ να σκεφτώ πως θα μπορούσε να με βοηθήσει τώρα να ξαναζήσω αυτή τη δονούμενη ατμόσφαιρα τη διαποτισμένη από την απλή παρουσία των πραγμάτων, στην οποία το κάθε τι είχε τη δική του συγκεκριμένη θέση και μορφή.»¹⁶ Αντίστοιχα, ο Walter Benjamin κάνει λόγο για μία μελαγχολία η οποία συνδέεται με την απουσία αύρας - η νοσταλγία για επαναδημιουργία της, γονιμοποιείται με σκοπό την πραγματοποίηση ενός «ονείρου για την αναζωογόνηση του κόσμου»¹⁷. Την ίδια στιγμή, οι καιρικές συνθήκες και ο χρόνος, προσθέτουν στο χώρο μία ακόμη μελαγχολική διάσταση, προκαλώντας μία μόνιμη απομάκρυνση από το όραμα της διαρκούς νεότητας, καθαρότητας και ευεξίας των κτισμάτων. «Ακόμη κι όταν επιτυγχάνουμε τους στόχους μας, τα κτίριά μας παρουσιάζουν μία οδυνηρή τάση να φθείρονται εσπευσμένα. Κάποιες φορές είναι δύσκολο να μπαίνεις σ' ένα πρόσφατα διακοσμημένο σπίτι χωρίς ένα αίσθημα προκαταβολικής θλίψης για την παρακμή που ανυπομονεί να ξεκινήσει: σύντομα οι τοίχοι θα ραγίσουν, τα λευκά ντουλάπια θα κιτρινίσουν και τα χαλιά θα λεκιαστούν. Τα χαλάσματα του Αρχαίου Κόσμου προσφέρουν ένα χλευαστικό μάθημα σε όποιον περιμένει τους χτίστες να τελειώσουν τη δουλειά τους. Πόσο περήφανοι πρέπει να ήταν οι ιδιοκτήτες των σπιτιών της Πομπηίας!»¹⁸ Ο ουτοπικός χαρακτήρας της ίδιας της αρχιτεκτονικής ο οποίος δεσμεύεται να υλοποιήσει την υπόσχεση ενός χώρου που με τη σειρά του ενσαρκώνει μελλοντικά όνειρα και προσδοκίες του ανθρώπινου νου, έρχεται σε ρήξη με τη φθαρτότητά της, με την εφημερότητα των κτιστών πραγμάτων και την υπερνίκησή τους εν τέλει από τις δυνάμεις της φύσης και του χρόνου.

¹⁴ Pigeaud, Jackie, *Αριστοτέλης και Ιδιοφυΐα - το 30ό πρόβλημα*, μφρ. Αλόη Σιδέρη, εκδόσεις Άγρα, 1998, σ. 51, 53

¹⁵ Pickering, Neil, *The metaphor of mental illness*, Oxford University Press, USA, 2006

¹⁶ Zumthor, Peter, *Thinking Architecture*, Birkhäuser Architecture, 2nd Edition, 2006, σ.8

¹⁷ De Caeter, Lieven, "Small Anatomy of Political Melancholy", *Crisis and Critique: Politics & Melancholia*, volume 3, issue 2, 2016, σ.101

¹⁸ De Botton, Alain, *Η αρχιτεκτονική της ευτυχίας*, μφρ. Αντώνης Καλοκύρης, εκδόσεις Πατάκη, 2006, σ.20

Η ίδια η εμπειρία μίας νοητικής συνθήκης ή ενός χώρου συναντιούνται ακριβώς στο σημείο αυτό – στο 'duende'¹⁹ ενός πηγαίου μεταφορικού σχήματος. Στη μελέτη λοιπόν αυτή η μελαγχολία μεταφράζεται σε χώρο, και ο χώρος με τη σειρά του σε κείμενο, ή άλλες φορές οι ίδιες οι λέξεις συμπαρασύρονται στην αποτύπωση μιας στιγμιαίας και ενδόμυχης αρχιτεκτονικής. Η τέχνη της ποίησης μίας μελαγχολικής ατμόσφαιρας ή της νοσταλγικής αποτύπωσης μίας φευγαλέας αίσθησης θλίψης, εγγράφεται εν τέλει σε ένα συμβολικό κείμενο-χωρογράφημα, μέσα από μία προσπάθεια συμφιλίωσης του βιώματος με τη λανθάνουσα αρχιτεκτονική σκέψη.

Οι χωρικές μεταφορές της μελαγχολίας όπως αναπτύσσονται αναλυτικότερα στο κυρίως κείμενο της μελέτης συνοψίζονται εδώ στους ακόλουθους όρους:

- *Η σκοτεινότητα*
- *Η νύχτα*
- *Η σκιά*
- *Η κάθοδος*
- *Το στοιχείο*
- *Η παύση*
- *Η σιωπή*
- *Η πολυμορφία*
- *Η αντανάκλαση*
- *Το κιαροσκούρο*
- *Η απόσταση*
- *Η μεταβίβαση*
- *Το πέρασμα*
- *Η απουσία*

Οι όροι αυτοί αποτέλεσαν κατά το δεύτερο στάδιο της έρευνας εννοιολογικό εργαλείο για την προσέγγιση και ερμηνεία του χώρου. Με βάση λοιπόν αυτό, αξιολογήθηκαν, σχολιάστηκαν και κατηγοριοποιήθηκαν κατόπιν τα εκάστοτε παραδείγματα, μεταβαίνοντας με τον τρόπο αυτό από μία πιο γενική αρχιτεκτονική ανάγνωση της μελαγχολίας στο πεδίο του ψηφιακού χώρου και των αναπαραστάσεών του και ειδικότερα στην περίπτωση των βιντεοπαιχνιδιών.

¹⁹ Όρος του Federico García Lorca.

Ενδιάμεσο παράρτημα:

ΔΙΑΛΟΓΟΙ

[παρενθετικός σχολιασμός]

Ο ψηφιακός χώρος και ειδικότερα, η περίπτωση των βιντεοπαιχνιδιών, δεν επιλέγεται τυχαία. Η διάχυτη σύγχρονη ψηφιακή κουλτούρα, με επικρατέστερο το φαινόμενο των βιντεοπαιχνιδιών, αναπτύσσεται με τέτοια ταχύτητα που θα μπορούσε να προσεγγιστεί με όρους επιδημίας.

Η παρούσα ενότητα επιχειρεί να χρησιμοποιήσει την προαναφερθείσα θεωρητική κατασκευή και η οποία συμπυκνώνει τις χωρικές ποιότητες του φαινομένου της μελαγχολίας, αντιστοιχώντας μέρος των ευρημάτων της με επιλεγμένες χωρικές και νοητικές διαστάσεις της ψηφιακής εμπειρίας που μοιάζουν να συνδιαλέγονται σε επίπεδο εννοιών. Με τον τρόπο αυτό επιδιώκεται μία συμπυκνωμένη παράλληλη, συμπληρωματική διερεύνηση και κατόπιν η καταγραφή των πιθανών κοινών τόπων ή ετεροτοπιών των δύο πεδίων, ενώ παρακινδυνεύεται το ερώτημα της ύπαρξης ή μη μελαγχολικών ποιοτήτων οι οποίες δύνανται να συμβάλλουν στο σχολιασμό της εμπειρίας του ψηφιακού χώρου αλλά και της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας γενικότερα.

Το εγχείρημα αυτό εκκινεί αρχικά από την παρατήρηση της μεταφορικής φύσης της ψηφιακότητας καθώς και των ψυχικών φαινομένων. Και στις δύο περιπτώσεις ενυπάρχει η ανάγκη για χρήση του μεταφορικού λόγου με σκοπό να αποδοθεί μία ιδέα ή κατάσταση του εαυτού. Παράλληλα στην παρατήρηση αυτή συμβάλλει το γεγονός πως εντοπίζονται πολλαπλά κοινά μεταφορικά σχήματα τα οποία χρησιμοποιούνται για την επικοινωνία δυσπρόσιτων εννοιών ή πολύ προσωπικών φαινομένων, όπως η εξατομικευμένη εμπειρία του διαδικτύου ή μία βαθιά συναισθηματική εμπειρία. Τα δύο λοιπόν πεδία συναντιούνται ακριβώς στο σημείο αυτό: στη συμβολική, αλληγορική, μεταφορική, ή αλλιώς στην ελεύθερη χρήση εννοιών που σχετίζονται με το χώρο με σκοπό να περιγραφούν οι ολισθηρές νοηματικά ποιότητες της εκάστοτε εμπειρίας.

Η παράθεση της μελαγχολικής και της ψηφιακής συνθήκης, και το ερώτημα κοινοτοπίας ή ετεροδοξίας των δύο χώρων υπό παρατήρηση, αποτελεί ερευνητική συνέχεια της διδακτορικής διατριβής η οποία έχει προηγηθεί²⁰, ως προς το σκέλος της ψηφιακής εμπειρίας. Συνδυάζοντας παλαιότερα και νεότερα ερευνητικά δεδομένα στο σημείο αυτό επιχειρείται ένα είδος παρενθετικού «διαλόγου» αποσπασμάτων τα οποία τοποθετούν τα ερευνητικά ευρήματα περί μελαγχολίας και χώρου, πλάι σε πρώιμες ή νεότερες προσεγγίσεις της πραγματείας του κυβερνοχώρου και των ψηφιακών ή εικονικών διαδραστικών περιβαλλόντων με κοινά χαρακτηριστικά.

Με τον «διάλογο» αυτό η μελέτη επιχειρεί να εισάγει κάποια πρόσθετα δευτερεύοντα ερευνητικά ερωτήματα σχετικά με την ανάγνωση της ανθρώπινης εμπειρίας κατά τη χρήση της σύγχρονης

²⁰ Μαλακασιώτη, Αγγελική, Ανατομία του ψηφιακού σώματος – Χωρικές εκφάνσεις του εαυτού και του άυλου στο διαδίκτυο, Διδακτορική Διατριβή, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, 2016

τεχνολογίας, προτού περάσει στο επόμενο στάδιο κατά το οποίο θα εστιάσει στην εφαρμογή της μελαγχολικής χωρικότητας στην περίπτωση των σύγχρονων βιντεοπαιχνιδιών.

Σημειώνεται πως οι παρατηρήσεις της παρούσας ενότητας ενέχουν τη μορφή ενδιάμεσου παραρτήματος, και λειτουργούν παρενθετικά και συμπληρωματικά σχετικά με την παρατήρηση περιπτώσεων βιντεοπαιχνιδιών με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά σχεδιασμού τα οποία θα αναπτυχθούν στο επόμενο στάδιο.

Πίνακας

ΜΕΛΑΓΧΟΛΙΚΗ ΣΥΝΘΗΚΗ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΣΥΝΘΗΚΗ
<p>Ο νους</p> <p>Η μελαγχολική συνθήκη φανερώνεται σε όλους τους ανθρώπους, συμπεριλαμβανομένων των κλινικών προσεγγίσεων της αλλά και των μη κλινικών. Οι φιλοσοφικές προσεγγίσεις συχνά της προσεγγίζουν ως αδιαχώριστο μέρος της ανθρώπινης συνθήκης. Παρ' όλα αυτά αποτελεί ένα από τα φαινόμενα που δύσκολα προσεγγίζονται εννοιολογικά και εξίσου δύσκολα αποκωδικοποιούνται με πρακτικούς, τεχνικούς ή φυσικούς όρους. Αυτό οφείλεται στην βαθιά προσωπική φύση του, καθώς και στην έντονη ενασχόληση του μελαγχολικού με 'άυλα' αντικείμενα, ή αλλιώς, πράγματα του νου, τα οποία μοιάζουν συχνά να καταλαμβάνουν τον ίδιο και να προσδιορίζουν τον τρόπο με τον οποίο 'είναι' στον κόσμο τη δεδομένη χρονική στιγμή.</p>	<p>Η ψηφιακή εμπειρία αποτελεί σήμερα μία διαδεδομένη πραγματικότητα, συνήθης σε τέτοιο βαθμό που μπορεί να περιγραφεί με όρους επιδημίας. Από την πρώτη στιγμή, οι πρώιμες κυβερνοχωρικές θεωρίες την προσέγγισαν ως έναν «άλλο χώρο», έναν χώρο ο οποίος δεν μπορεί να αποδοθεί με τεχνικά, απόλυτα χαρακτηριστικά, καθώς σχετίζεται πρωτίστως με τη φαντασία και το νου. Ο ψηφιακός χώρος έχει χαρακτηριστεί αλλιώς και ως «ψυχικός χώρος» χωρίς αυτό να αναιρεί την πραγματική φύση του. Σε κάθε περίπτωση όμως, σχετίζεται με μία βαθιά προσωπική εμπειρία η οποία είναι εξίσου δύσκολο να περιγραφεί με απόλυτους ή τεχνικούς όρους, όμοια με οποιοδήποτε ψυχικό φαινόμενο. Στην ψηφιακή συνθήκη, παρομοίως, σημασία δεν έχει η παρουσία του σώματος, αλλά η παρουσία του νου, η δήλωση δηλαδή του «είμαι εκεί»²¹, ότι και αν αυτό μπορεί να σημαίνει για το κάθε υποκείμενο.</p>
<p>Το σώμα</p> <p>Το σώμα του μελαγχολικού μοιάζει βαρύ. Ακίνητο, σχεδόν παραμελημένο, μοιάζει να εμπεριέχει ένα δραστήριο νου, ο οποίος βυθίζεται στις σκέψεις του. Αυτή η φαινομενική αδράνεια του υποκειμένου συνδέεται με μία έντονη κινητικότητα του μυαλού, απαραίτητη προϋπόθεση συχνά για τη δημιουργία. Η σιωπή που συνοδεύει αυτή την ακινησία, δαιμονοποιήθηκε σε θεολογικό πλαίσιο, καθιστώντας</p>	<p>Κατά την ψηφιακή εμπειρία, το σώμα παρουσιάζεται παραμελημένο, ακίνητο και σιωπηλό. Η ψηφιακή τεχνολογία ασκεί ένα είδος υπνωτιστικής επιρροής στους χρήστες της, θυμίζοντας αυτό που ο Michael Heim χαρακτήριζε ως «μία οξεία μορφή σωματικής αμνησίας»²². Το μυαλό περνάει στην 'άλλη πλευρά', ενώ το σώμα ακίνητο σχεδόν για μεγάλο διάστημα τείνει να ξεχαστεί. Στις απαρχές του κυβερνοχώρου, το σώμα αντιμετώπιστηκε ως ένα 'εμπόδιο' που δεν</p>

²¹ Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet* W. W. Norton & Co., Inc. New York, NY, USA, 1999, σσ.230-231

²² Heim, Michael, "The design of virtual reality", *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, London, 1995, σσ.65-77

<p>τη μελαγχολία ως το αποτέλεσμα κατάληψης του υποκειμένου από δαιμονικές υπάρξεις.</p>	<p>επιτρέπει στο χρήστη να βυθιστεί απόλυτα στον ψηφιακή εμπειρία. «Για τους τηλεορασόπληκτους, τους εθισμένους παίχτες βιντεοπαιχνιδιών και τους θετούς ταξιδιώτες του κυβερνοχώρου ομοίως, το οργανικό σώμα απλά εμποδίζει το δρόμο.»²³ Σήμερα, το προσωρινά ακινητοποιημένο σώμα του ηλεκτρονικού χρήστη τείνει να ξεχαστεί κατά την περιήγηση στο διαδίκτυο, με κάθε ψηφιακή εμπειρία, σχεδόν αυτοακρωτηριάζεται προσωρινά. Ενώ η ακινησία αυτή, εξακολουθεί να καθίσταται μέρος της ιεροτελεστίας ενός ψηφιακού ταξιδιού, μίας ψηφιακής συνομιλίας, ή ακόμη περισσότερο ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Με τρόπο παρόμοιο της μελαγχολικής συνθήκης, η παθητικότητα αυτή του σώματος, ρηγματώνει την επικοινωνία με το γύρω περιβάλλον, ενώ το υποκείμενο βρίσκεται να βιώνει μία κατάσταση ψυχογενούς φυγής – η φυγή του σήμερα τείνει άλλωστε να είναι μόνιμη, καθώς πλέον βρίσκεται σε μία διαρκή κατάσταση διασύνδεσης/διαφυγής online.</p>
<p>Ο χρόνος Ο μελαγχολικός βιώνει μία διαταραγμένη σχέση με το χρόνο. Δεν κατοικεί τόσο στο παρόν, όσο στο μέλλον και στο παρελθόν. Η σχέση του μελαγχολικού με το μέλλον είναι μία σχέση υπενθύμισης και εμμονής η οποία σχετίζεται κυρίως με την ιδέα του επερχόμενου θανάτου. Η χρήση άλλωστε της πρακτικής του <i>memento mori</i> υποδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο το υποκείμενο αντιστέκεται στο φόβο του θάνατο. Από την άλλη, η μελαγχολική συνθήκη χαρακτηρίζεται από μία εμμονή με αυτό που έχει παρέλθει. Ο μελαγχολικός συχνά αναθυμάται, σχεδόν κατοικεί στο παρελθόν, μνήμες τον κατακλύζουν ή τον στοιχειώνουν σε μεγάλο βαθμό.</p>	<p>Αντίστοιχα η ψηφιακή συνθήκη χαρακτηρίζεται από μία διαταραγμένη χρονικότητα. Ο ψηφιακός χρήστης μπορεί να κατοικεί παράλληλα στο παρελθόν, στο παρόν, στο μέλλον μέσα από ταυτόχρονες ή ασύγχρονες εμπειρίες. Το <i>memento mori</i> της ψηφιακής εμπειρίας εμπεριέχει τις ουτοπιστικές του προσδοκίες για την υπέρβαση που σχετίζεται με τη συνειδητοποίηση της αντίφασης μεταξύ ανθρωπίνης θνητότητας και ψηφιακής αθανασίας. Η τεχνολογική εξέλιξη των τελευταίων χρόνων, με τον ψηφιακό χώρο ως μία από τις βασικότερες εκβάσεις της, εμπλέκει το χρήστη της σε διανοητικό επίπεδο, ελαχιστοποιώντας κατά πολύ την σωματοκεντρική θεώρηση του εαυτού του. Αντίστοιχα, η ψηφιακή εμπειρία μοιάζει να διατηρεί μία σχέση με το παρελθόν με έναν παράδοξο και απρόβλεπτο τρόπο. Η έννοια του ψηφιακού αποτυπώματος των ηλεκτρονικών χρηστών, των <i>metadata</i>, ή <i>metaconents</i>, και γενικότερα η ασύλληπτων διαστάσεων σχεδόν μνήμη των μηχανών αναζήτησης, οι οποίες θυμούνται ακόμη και πράγματα που έχουνε διαγραφεί, αφαιρεθεί ή απομακρυνθεί, υπενθυμίζουν πως η ψηφιακή μας παρουσία συνεχίζει να υπάρχει ακόμη και μετά από εμάς, διαμορφώνοντας έτσι μία νέα σχέση με το χρόνο.</p>
<p>Το σκοτάδι</p>	

²³ Morse, Margaret "What Do Cyborgs Eat?: Oral Logic in an Information Society", *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*, 16 (3), art. 7., 1994, σ.86

<p>Μία από τις πιο διαδεδομένες μεταφορές της μελαγχολικής συνθήκης είναι η έλλειψη φωτός – η σκοτεινότητα η οποία δεν επιτρέπει στο υποκείμενο να δει, να αξιολογήσει, να σκεφτεί θετικά, να επικοινωνήσει και γενικότερα να αποκτήσει μία πιο εξωστρεφή στάση προς τον κόσμο. Σε άλλες περιπτώσεις αυτή η έλλειψη φωτός προσφέρει στον μελαγχολικό ένα άλλο είδος ενάργεια. Σε κάθε περίπτωση, η εμπειρία της μελαγχολίας είναι μία κατεξοχήν εμπειρία σκοτεινότητας, ή αλλιώς μη ορατότητας με τους συμβατικούς όρους αλλά και μία εμπειρία ενόρασης με νέους όρους.</p>	<p>Η ψηφιακή εμπειρία μοιάζει φαινομενικά να τοποθετείται στην αντίπερα όχθη, μέσα από την εκτενή προσβασιμότητα στην πληροφορία και τα νέα δεδομένα. Όμως την ίδια στιγμή, όροι όπως dark data, dark processes, dark events, αποκαλύπτουν έναν παράλληλο επίπεδο πληροφορίας το οποίο δεν είναι άμεσα ορατό στους ηλεκτρονικούς χρήστες του και το οποίο δύναται να αποκαλύψει έναν νέο κόσμο δεδομένων. Ακόμη και η έννοια της ψηφιακής σκιάς, σχετίζεται με δεδομένα τα οποία παράγονται χωρίς ο ίδιος ο χρήστης να το επιθυμεί ή να το γνωρίζει, ενώ κατόπιν συλλέγονται από τρίτους παράγοντες με σκοπό την αξιοποίησή τους (data mining), (behavioural tracking) (targeted marketing). (Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός πως το σύνολο της πληροφορίας η οποία συνοδεύει τη δραστηριότητα ενός ψηφιακού χρήστη χωρίς ο ίδιος να το γνωρίζει έχει ξεπεράσει κατά πολύ εδώ και χρόνια το μέγεθος των πραγματικών δεδομένων που ο ίδιος παράγει.)</p>
<p>Ο δαίμονας Με τον όρο «ο δαίμων της μεσημβρίας», η μελαγχολική συνθήκη δαιμονοποιήθηκε και συσκοτίστηκε κατά το θεολογικό μεσαίωνα. Η αιτιότητά της συνδέθηκε με μία υπερφυσική οντότητα, η οποία συσχετίστηκε με την αμαρτία της ακηδίας. Με τον τρόπο αυτό, επέρχεται ένα είδος σχάσης του μελαγχολικού. Η φύση του διχάζεται ανάμεσα στα συμβάντα του νου του και στην πεποίθηση της ύπαρξης μιας οντότητας με αντισυμβατικά σχεδόν χαρακτηριστικά. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο ο μελαγχολικός βιώνει τη διπολική φύση του στο πέρασμα των αιώνων – εξυμνείται και ταυτόχρονα δαιμονοποιείται, καθίσταται διάνοια αλλά και διαταραγμένος νοητικά ασθενής την ίδια στιγμή. Σε αυτό ακριβώς το σημείο τοποθετείται η τραγικότητα του μελαγχολικού υποκειμένου.</p>	<p>Η έννοια του ψηφιακού εαυτού, φέρει εξαρχής υπερβατικά χαρακτηριστικά καθώς και αναφορές σε έννοιες «ανοίκειες» - σε αναφορά του Sigmund Freud²⁴, ο οποίος περιγράφει μία σειρά από φαινόμενα όπως «παραστατικές κούκλες και ρομπότ, κατοπτρικά είδωλα, ντοπελγκάνγκερ (doppelgangers), μαγεία και ανιμισμός, πνεύματα και φαντάσματα, και αποκολλημένα μέρη του σώματος»²⁵, τα οποία αποτέλεσαν συχνά ιδανικά μεταφορικά σχήματα για την περιγραφή της ψηφιακής εμπειρίας. Σήμερα, το κάθε άτομο συγκατοικεί με τη δική του φαντασματική οντότητα η οποία αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του εαυτού του. Ειδικότερα η έννοια των γερμανικών γοθικών μυθιστορημάτων 'doppelgänger' αναφέρεται στο αφύσικο της διπλής ύπαρξης, σε μία ψυχή που έχει διασπαστεί σε δύο σώματα ή σε δύο ψυχές που εμπεριέχονται σε ένα και μοναδικό σώμα, ενώ «απαλλάσσεται σήμερα από την τραγικότητά της, καθώς ο σύγχρονος ψηφιακός εαυτός μπορεί να βιώσει αυτή τη διάσπαση ή τον πολλαπλασιασμό, ως μία συνεχή οντότητα η οποία λειτουργεί αμφότερα και βιώνεται από το υποκείμενο ετεροτοπικά.»²⁶ Η σύγχρονη δαιμονική φύση του διαδικτύου σχεδόν απομυθοποιείται, οι ψηφιακοί δαίμονες – η διαίρεση</p>

²⁴ Freud, Sigmund, *The Uncanny*, Penguin Classics, London, 2003, σ.121

²⁵ Cleland, Kathy, *Image Avatars: self-other encounters in a mediated world*, διδακτορική διατριβή, University of Technology, Sydney, 2008, σ.4

²⁶ Μαλακασιωτή, Α., ο.π. σ.104

	τους κατά την ετυμολογία ²⁷ του όρου σε δύο κόσμους - δεν είναι για τους ηλεκτρονικούς χρήστες παρά μία καθημερινή πρακτική.
<p>Η αντανάκλαση</p> <p>Η μελαγχολία που ενυπάρχει στο φαινόμενο της αντανάκλασης του εαυτού του (αντανάκλαση στο χώρο, στο χρόνο, σε ένα αντικείμενο, στο νου), έγκειται στην διαπίστωση αυτού που υπάρχει αλλά και δεν υπάρχει πια, και της θλίψης που συνοδεύει μία τέτοια παρατήρηση.</p>	<p>Η αντανάκλαση του ψηφιακού υποκειμένου, φέρει μία παρόμοια μαγεία. Ο ψηφιακός εαυτός συχνά έχει περιγραφεί με την έννοια της γέννησης ενός «διπλού», όρος ο οποίος δεν σχετίζεται απλά με την παραγωγή ενός κωδικοποιημένου αντιγράφου του εαυτού ή μιας επαύξησής του μέσα από τη χρήση ψηφιακών μέσων, αλλά όπως και ο Baudrillard περιγράφει: «το διπλό ...είναι μία φανταστική φιγούρα, που ακριβώς όπως και η ψυχή, η σκιά, η εικόνα στον καθρέπτη, στοιχειώνει το υποκείμενο ως το άλλο του, κάτι το οποίο το κάνει να είναι ταυτόχρονα ο εαυτός του, αλλά και να μην ξαναμοιάσει στον εαυτό του ποτέ.»²⁸. Σε κάθε περίπτωση το 'εδώ' και το 'εκεί', του αντανακλώμενου διπλού, ή με άλλα λόγια της ψηφιακής του αναπαράστασης, συγχωνεύονται, και αν και βρίσκονται μακριά το ένα από το άλλο, βιώνονται ως μία σύγχρονη συνθήκη τηλεπαρουσίας.</p>
<p>Η ταυτότητα</p> <p>Η μελαγχολική συνθήκη επιδρά στην ταυτότητα του υποκειμένου, η αίσθησή της αλλάζει, γίνεται πιο θολή και δυσδιάκριτη, το ίδιο και η σχέση του με τον κόσμο. Ο μελαγχολικός βιώνει μία διαστρεβλωμένη, ή αλλιώς μετατοπισμένη ματιά στα πράγματα, ενώ κατά τον Αριστοτέλη λαμβάνει χώρο μία παράλληλη πολυμορφική «ηθοποιητική» δράση.</p>	<p>Ένα από τα πιο διαδεδομένα χαρακτηριστικά της σύγχρονης ψηφιακής εμπειρίας, είναι η ικανότητά τους να επιδρούν στην απόδοση, κατασκευή ή ακόμη και στην αντίληψη της ταυτότητάς μας. Οι σύγχρονες τεχνολογίες αντικατοπτρίζονται στις δομές του εαυτού των σημερινών ηλεκτρονικών χρηστών, διαμορφώνοντας μία νέα αίσθηση της ατομικής ταυτότητας.</p> <p>Ο ψηφιακός χώρος καθίσταται κατεξοχήν μήτρα νέων ταυτοτήτων με αληθινά ή ψευδή χαρακτηριστικά, καθώς και τόπος προβολής διαστρεβλωμένων ή μετατοπισμένων εκδοχών του εαυτού των ηλεκτρονικών χρηστών του. Οι σύγχρονοι ψηφιακοί χρήστες μπορούν να γίνουν ότι επιθυμούν, απολαμβάνοντας την ελευθερία της πολυμορφίας (χαρακτηριστικό το οποίο συνδέεται με τη συνθήκη της μελαγχολίας) αλλά και του αποπροσανατολισμού του εαυτού τους χωρίς περιορισμούς.</p>
<p>Αποπροσωποποίηση</p> <p>Το μελαγχολικό υποκείμενο συχνά παρατηρεί τον εαυτό του σαν κάποιος άλλος από μακριά, όντας συχνά τοποθετημένο σε μία επίμονη συνθήκη απόστασης μεταξύ του ίδιου και του εαυτού του.</p>	<p>Η αποπροσωποποίηση, διασχιστικό χαρακτηριστικό, έχει χρησιμοποιηθεί για να περιγράψει την ψηφιακή εμπειρία. Κατά την εμπειρία του ψηφιακού εαυτού, το υποκείμενο βιώνει μία απόσταση από τον ίδιο τον</p>

²⁷ παράγεται από το ρ. δαίω: μοιράζω, κόβω

²⁸ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1994, σ.95

	<p>εαυτό του. Το είδος της απόστασης και στις δύο περιπτώσεις είναι ψυχολογικό. Πρόκειται δηλαδή για μία νοητική μετατόπιση, για μία μετάβαση σε μία άλλη συνθήκη, ή για ένα διαχωρισμό του εαυτού από την εμπειρία αυτή. Ο σύγχρονος χρήστης του διαδικτύου αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αποστασιοποιημένης εμπειρίας, καθώς βρίσκεται σε μία μόνιμη διαφυγή ή κατάσταση διασύνδεσης (online), φαινόμενο το οποίο δεν έχει παρομοιαστεί τυχαία με τη συνθήκη της έκστασης (της στάσης δηλαδή έξω από τον εαυτό) με σκοπό να επικοινωνήσει σε ένα άλλο ψηφιακό, δηλαδή νοητικό, επίπεδο.</p>
<p>Ταχύτητα Ο μελαγχολικός πολλές φορές εκφράζεται με επιβράδυνση, η παραγωγή σκέψεων και ιδεών του δεν συμπορεύεται με την ταχύτητα της γλώσσας του. Συχνά δυσκολεύεται να βρει τις λέξεις που²⁹ τον εκφράζουν, ενώ κατακλύζεται από σκέψεις οι οποίες ενίοτε τον κουράζουν και τον μπερδεύουν.</p>	<p>Η ψηφιακή συνθήκη παρουσιάζει μία εξίσου διαταραγμένη σχέση ταχύτητας πληροφορίας και σκέψης του υποκειμένου καθώς η εξέλιξη της τεχνολογίας καθιστά την ψηφιακή περιήγηση μία συνειρμική και ενίοτε ιλιγγιώδη και χαοτική εμπειρία. Ο ψηφιακός εαυτός συχνά βιώνει μία αντιληπτική σύγχυση όντας στον διαδικτυακό χώρο. Παράλληλα απολαμβάνει τη γοητεία μίας τυχαιότητας, μία χορογραφία από «προσωρινά, εξαιρετικά και ιδιόμορφα»³⁰ συμβάντα. Ο πληροφοριακός θόρυβος και η περιπλοκότητα των δεδομένων οδηγεί στην αναπόφευκτη κατανάλωση ερεθισμάτων τα οποία είναι δύσκολο να επεξεργαστεί. Προκύπτει με τον τρόπο αυτό, ένα ανεξέλεγκτο νοητικό τοπίο παρόμοιο του μελαγχολικού, όπου οι σκέψεις δεν μπαίνουν εύκολα στη σωστή σειρά και θέση, ενώ τρέχουν γρηγορότερα από τον τρόπο εκφοράς του – στη συγκεκριμένη περίπτωση, το διαδικτυακό του «βηματισμό».</p>

²⁹ Kraepelin Emil, "Manic-depressive insanity and paranoia" in Textbook of Psychiatry 8th edition 1921, Edinburgh : Livingstone σ.75

³⁰ Spiller, Neil, AVATAR, *Advanced Virtual and Technological Architecture Research*, Haecceity Papers, 2 (2), Εισαγωγή, 2007

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Στο τρίτο στάδιο ακολουθούν οι ενότητες:

- **θεραπεία**
- **υπόσχεση**

όπως αυτές περιγράφονται στην πρόταση της έρευνας.

Στις ενότητες αυτές περιγράφεται συνοπτικά η εκάστοτε προσέγγιση, ενώ παράλληλα παρουσιάζονται σύντομα επιλεγμένα παραδείγματα βιντεοπαιχνιδιών τα οποία διαχειρίζονται το φαινόμενο της μελαγχολίας μέσα από διακριτούς χωρικούς μηχανισμούς αναπαράστασης, αφήγησης ή αλληλεπίδρασης.

Η ΘΕΡΑΠΕΙΑ

ΔΥΟ ΕΠΙΔΗΜΙΕΣ

Στην ενότητα αυτή διερευνάται ο τρόπος με τον οποίο τα σύγχρονα περιβάλλοντα ηλεκτρονικών παιχνιδιών διαχειρίζονται τη μελαγχολική συνθήκη, η οποία δύναται να εγγραφεί σε κάποιο κλινικό ή διαγνωστικό πλαίσιο καταθλιπτικής συμπτωματολογίας, και οι ποιότητες σχεδιασμού οι οποίες χρησιμοποιούνται κατά τη δημιουργία ψηφιακών, διαδραστικών χώρων με σκοπό να επηρεάσουν τους χρήστες τους σε συναισθηματικό επίπεδο.

Η διάχυτη ψηφιακή κουλτούρα και ειδικότερα το φαινόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναπτύσσονται σήμερα με ταχύτητες σύγχρονης επιδημίας. Ειδικότερα οι νεότερες γενιές, τις οποίες ο Marc Prensky εύστοχα αποκαλούσε «ψηφιακούς ιθαγενείς»³¹, είναι πλήρως εξοικειωμένοι με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, τα κινητά τηλέφωνα, τις έξυπνες συσκευές, το διαδίκτυο, κα γενικά με τις νέες τεχνολογίες, οι οποίες ενθαρρύνουν ένα είδος φυσικό-ψηφιακής «κατοίκησης» της πραγματικότητας. Πρόσφατες στατιστικές μελέτες επιβεβαιώνουν το φαινόμενο αυτό: σύμφωνα με την Ένωση Ψυχαγωγικού Λογισμικού (Entertainment Software Association), ο αριθμός των παικτών παγκοσμίως έχει ξεπεράσει τα 1,8 δισεκατομμύρια, ήδη από το 2016, ενώ επτακόσια εκατομμύρια εξ' αυτών αφορούν στα διαδικτυακά παιχνίδια³². Παράλληλα, η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει ξεπεράσει σε δύναμη τη μεγαλειώδη βιομηχανία του κινηματογράφου.

Ταυτόχρονα, αυτή η παρατήρηση αντιπαραβάλλεται με το φαινόμενο της κατάθλιψης, μιας από τις πιο εξουθενωτικές αλλά και τις πιο διαδεδομένες ψυχολογικές καταστάσεις του σύγχρονου κόσμου. Τα τελευταία στοιχεία της Παγκόσμιας Οργάνωσης Υγείας³³ αποδεικνύουν ότι η κατάθλιψη είναι μια σιωπηλή μάστιγα της σύγχρονης εποχής, ξεπερνώντας τα τριακόσια εκατομμύρια πασχόντων, σύμφωνα με πρόσφατες μετρήσεις. Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης το γεγονός πως η καταθλιπτική συνθήκη αναφέρεται ως ο «συνηθέστερος τύπος ψυχικής ασθένειας»³⁴, «η πρωταγωνιστική αιτία αναπηρίας παγκοσμίως», καθώς και ως «ένας κύριος συντελεστής στο συνολικό παγκόσμιο φορτίο της νόσου». Επιπλέον, συνδέεται στενά με την αυτοκτονία, η οποία αποτελεί την τρίτη κύρια αιτία θανάτου σε νεαρές ηλικίες³⁵.

ΧΩΡΙΚΕΣ ΥΠΟΣΧΕΣΕΙΣ

³¹ Marc Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants", On the Horizon , Vol. 9 Issue: 5, pp.1-6 (MCB University Press: 2001), 1-6, accessed February 28, 2018, <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>,

³² "Essential facts about the computer and video game industry", ESA (Entertainment Software Association), 2017, accessed February 28, 2018, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf

³³ "Depression", World Health Organization, accessed February 28, 2018, <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs369/en/>

³⁴ "Depression", Centers for Disease Control and Prevention (CDC), accessed February 28, 2018, <https://www.cdc.gov/mentalhealth/basics.htm>

³⁵ "Mental Health by the numbers", National Alliance on mental illness, accessed February 28, 2018, <https://www.nami.org/Learn-More/Mental-Health-By-the-Numbers>

Πρώιμες ερευνητικές παρατηρήσεις περιέγραφαν τα βιντεοπαιχνίδια ως ικανά να προκαλέσουν μία καταθλιπτική συνθήκη. Παρόλα αυτά πρόσφατες διεπιστημονικές μελέτες υποστηρίζουν ότι σύμφωνα με τις καταγραφές της εγκεφαλικής δραστηριότητας τόσο στους παίκτες όσο και στους καταθλιπτικούς, τα βιντεοπαιχνίδια δεν εμφανίζονται αποκλειστικά ως πιθανή αιτία, αλλά και ως η νευρολογική ή ψυχολογική αντίστιξη της κατάθλιψης.

Η σημασία του «παίζει» στη θεραπεία της κατάθλιψης έχει αποκτήσει ποικίλες ερμηνείες: «Ένα παιχνίδι είναι μία ευκαιρία να επικεντρώσουμε την ενέργειά μας, με αμείλικτη αισιοδοξία, σε κάτι στο οποίο είμαστε καλοί (ή γινόμαστε καλύτεροι) και το οποίο απολαμβάνουμε.» Με άλλα λόγια, η Jane McGonigal εξηγεί ότι «το παιχνίδι είναι το άμεσο συναισθηματικό αντίθετο της κατάθλιψης».³⁶

Η υπερβολική εμπλοκή σε διαδικασίες παιχνιδιού έχει αναφερθεί ως ένας λειτουργικός «μηχανισμός απόδρασης, ή αντιμετώπισης υποβοσκουσών ψυχιατρικών διαταραχών σε μία προσπάθεια ανακούφισης δυσάρεστων συναισθημάτων και καθησυχασμού των ανήσυχων σωμάτων»³⁷. Ταυτόχρονα έχουμε ένα είδος στοχευμένης παιχνιδοποίησης³⁸. Πράγματι, πολλά βιντεοπαιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί σε ερευνητικό πλαίσιο με σκοπό να βοηθήσουν ανθρώπους οι οποίοι πάσχουν από άγχος, μετατραυματικό στρες, έλλειψη προσοχής, ή παράνοια. Αν και εκ πρώτης όψεως, αυτά τα παιχνίδια παρουσιάζονται ως προσανατολισμένα προς την ίδια τη συμπτωματολογία, αξίζει να αναφερθεί το γεγονός πως έχουν υπάρξει ερευνητικές προσεγγίσεις οι οποίες κάνουν χρήση των όρων “neurogaming”³⁹ (νευροπαίζει) ή “electronic medicine”⁴⁰ (ηλεκτρονικό φάρμακο), και οι οποίες ασχολούνται περισσότερο με τη νευρολογική πλαστικότητα και τις γνωστικές ικανότητες του εγκεφάλου, ενώ προσπαθούν ταυτόχρονα να διαχειριστούν τις νοητικές καταβολές ενός προβλήματος. Ο Eddie Martucci περιγράφει τις φιλοδοξίες αυτού του εγχειρήματος: «Θέλουμε αυτό να είναι μία κοινή επιλογή σε κάθε ιατρείο, ακριβώς δίπλα στο Adderall»⁴¹. Την παρούσα χρονική στιγμή ωστόσο, φαίνεται πως η πλειοψηφία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών διατηρεί μία πιο υγιεινό προσέγγιση η οποία μοιάζει να συνδιαλέγεται με το μοντέλο του Aaron Antonovsky (salutogenic model)⁴², υποστηρίζοντας μία φιλοσοφία ενίσχυσης της ανθρώπινης υγείας, ευεξίας, ευημερίας, χωρίς όμως συνήθως να εντάσσονται σε κάποιο κλινικό πλαίσιο.

³⁶ Jane McGonigal, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, (Penguin Books: 2011), 28

³⁷ Cecilie Schou Andreassen as quoted in “Videogame addiction linked to ADHD”, University of Bergen, accessed February 28, 2018, <http://www.uib.no/en/news/97400/videogame-addiction-linked-adhd>

³⁸ (A trend, that relates to the use of game design philosophy in non-game contexts, and which has been incorporated in arts, education, culture, and media, bringing forward more and more innovative research tools). Huotari K., and Hamari, J. “Defining Gamification - A Service Marketing Perspective” (Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference, Tampere, Finland, October 3-5, 2012)

³⁹ Adam Gazzaley, “Neurogaming: A Vision for the Future”, (presentation at Brain Futures 2015) accessed February 28, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=VEMgWmYOeQE>

⁴⁰ Rebecca Robbins, “Inside the push to get doctors to prescribe video games”, Stat, accessed February 28, 2018, <https://www.statnews.com/2015/11/05/video-game-developers-covet-new-market-patients/>

⁴¹ Eddie Martucci, “A video game-maker that promises to treat ADHD just won \$30 million in funding”, Quartz, accessed February 28, 2018, <https://qz.com/600938/a-video-game-maker-that-promises-to-treat-adhd-just-won-30-million-in-funding/>

⁴² Relating to ‘salutogenesis’, a term coined by Aaron Antonovsky. Aaron Antonovsky, *Health, Stress and Coping* (San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1979)

Στην παρούσα μελέτη διερευνάται μια παιχνιδοποιημένη κλινική συνθήκη μέσω της εμπειρίας των ψηφιακών περιβαλλόντων στα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια. Στο ίδιο πλαίσιο, η έρευνα επικεντρώνεται στην κατασκευή «υποσχέσεων», οι οποίες όντας υποσχέσεις ψηφιακής πραγματικότητας, μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην ανακούφιση των συμπτωμάτων των παικτών και ενδεχομένως και στην εξάλειψή τους. Τα βιντεοπαιχνίδια παρατηρούνται μέσα από ένα διπλό πρίσμα: πρώτον, ως μεμονωμένες περιπτώσεις τίτλων πρόσφατων βιντεοπαιχνιδιών που παρουσιάζουν μια σχέση με την καταθλιπτική συνθήκη μέσα από τη διαχείριση της ταυτότητάς τους ή του προωθητικού τους υλικού, και σε ορισμένες περιπτώσεις, του ερευνητικού τους υπόβαθρου και, δεύτερον, ως συγκριτική μελέτη των ευρύτερων ειδών βιντεοπαιχνιδιών, σχολιάζοντας τα συμπεριφορικά μοτίβα που συνδέονται με το *gameplay* τους και τη σχέση τους με κλινικά ή άλλα σχετικά συμπτωματολογικά χαρακτηριστικά. Λαμβάνοντας υπόψη παράλληλα την αρχιτεκτονική προσέγγιση, τα καταθλιπτικά συμπτώματα μεταφράζονται χωρικά και στη συνέχεια συζητούνται στο πλαίσιο των σύγχρονων περιβαλλόντων βιντεοπαιχνιδιών, οδηγώντας έτσι στην περαιτέρω κατανόηση της δημιουργίας σύνθετων εμπειριών.

ΣΤΟΧΕΥΜΕΝΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ

Εστιάζοντας στην περίπτωση της κατάθλιψης, συναντάει κανείς ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία έχουν αναπτυχθεί έχοντας ως βασικότερο στόχο την ευαισθητοποίηση σχετικά με το φαινόμενο, την καταπολέμηση του κοινωνικού στίγματος ή την ενθάρρυνση της περαιτέρω κατανόησης και αυτογνωσίας του πάσχοντος υποκειμένου. Ειδικότερα, περιπτώσεις όπως το παιχνίδι 'Depression quest'⁴³, η αναπαράσταση του χώρου είναι κυρίως κειμενική και η απόδοσή του κυριολεκτική, ενώ περιστρέφεται γύρω από τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα στην ιστορία. Τα λιγοστά γραφικά αποτελούνται από κοντινές λήψεις αντικειμένων ή λεπτομέρειές τους, οι οποίες δείχνουν την έλλειψη «ανοιχτής» ή «μακρινής θέασης» του υποκειμένου. Μεταφορικά, το σύνολο της ιστορίας παρουσιάζει ένα χώρο ο οποίος διαρκώς μειώνεται - οι επιλογές ενός καταθλιπτικού ατόμου ελαχιστοποιούνται με την πάροδο του χρόνου, παρομοίως και οι επιλογές του παιχνιδιού. Οι χειρισμοί του παιχνιδιού δίνουν την αίσθηση του αλύγιστου και του δυσλειτουργικού, όπως και η εμπειρία της καταθλιπτικής συνθήκης. Ο χώρος ως αναπαραστατική μορφή είναι σχεδόν ανύπαρκτος στο παιχνίδι αυτό – κάτι το οποίο μπορεί να μεταφραστεί ως η αποστασιοποίηση του καταθλιπτικού από το γύρω περιβάλλον.

Στο παιχνίδι 'Actual sunlight'⁴⁴ – ο παίκτης προσπαθεί να αποτρέψει τον Evan Winter από το να δώσει τέλος στη ζωή του (το όνομα Winter (χειμώνας) δημιουργεί μία ενδιαφέρουσα σχέση με αυτή την εποχή του χρόνου κατά την οποία κορυφώνεται η συχνότητα των καταθλιπτικών επεισοδίων). Το παιχνίδι αναπαριστά τους χώρους στους οποίους λαμβάνει χώρα η ζωή του Evan, ένα θαμπό και αποδιοργανωμένο σπίτι, το οποίο συνάδει με την δυσλειτουργία και την παρακμή του σώματος του ιδιοκτήτη του αλλά και του ίδιου του εαυτού του. Διάφορες στιγμιαίες αλλαγές προοπτικής που σπάνια εμφανίζονται στην οθόνη, αποκαλύπτουν αναπαραστατικές λεπτομέρειες, όπως έναν καθρέφτη ο οποίος έχει σπάσει από καιρό, τη βροχή που πέφτει, ή

⁴³ Depression quest, accessed February 28, 2018, <http://www.depressionquest.com/>

⁴⁴ Actual sunlight, accessed February 28, 2018, www.actuallight.com

τον Έναν ο οποίος βρίσκεται στο κρεβάτι για ώρες. Η χωρική αναπαράσταση αντανακλά μία εσωτερική κατάσταση κατάρρευσης. Οι ίδιοι χώροι εναλλάσσονται, εκφράζοντας μία αίσθηση ακινησίας, αδράνειας, ή με άλλο λόγια μια δυσκολία για αλλαγή. Μία από τις δυσκολίες της κατάθλιψης είναι η αίσθηση ότι το υποκείμενο δεν μπορεί να «μετακινηθεί», να εξελιχθεί, να αλλάξει, ή να συνεχίσει. Η αφήγηση του παιχνιδιού αναφέρει «κάθε νύχτα σκέφτεσαι ότι αύριο θα είναι η ημέρα που θα το κάνεις»⁴⁵. Ο χαρακτήρας κινείται σε χώρους που αναπαρίστανται με τη μορφή κατόψεων, οι οποίες είναι απομονωμένες τελείως από τον εξωτερικό κόσμο, ενώ περιβάλλονται από μαύρο. Το υποκείμενο βρίσκεται σε μία εσωστρεφή κατάσταση, βυθίζεται στον εαυτό του και αισθάνεται ανίκανος να αλληλεπιδράσει με τον κόσμο γύρω του.

Ίδια χωρική προσέγγιση ακολουθεί και το παιχνίδι 'Please knock on my door'⁴⁶, όπου η αφήγηση αναπαρίσταται με παρόμοιο τρόπο μέσα από τις κατόψεις της κατοικίας του ήρωα (μίας σκοτεινής και αφηρημένης φιγούρας), ο οποίος επίσης υποφέρει από κατάθλιψη. Το σπίτι φαίνεται παραμελημένο, ενώ ταυτόχρονα λαμβάνει χώρα η επανάληψη των καθημερινών τετριμμένων πραγμάτων. Όλος ο κόσμος αυτού του καταθλιπτικού ήρωα είναι αυτός ο οικείος χώρος του σπιτιού του, μέσα από τον οποίο προβάλλονται τα εσωτερικά «τοπία» της ψυχής του. Ο ήρωας βυθίζεται στο σπίτι του με τον ίδιο ακριβώς τρόπο με τον οποίο καταδύεται στην νοητική του κατάσταση. Η μόνη περίπτωση κατά την οποία η συμβολική προοπτική της κάμερας αλλάζει, είναι τη στιγμή που κοιτάζει έξω από το παράθυρό του.

Και στα δύο παιχνίδια, η χρήση της κατοπικής θέασης προσφέρει ένα ενδιαφέρον σημείο παρατήρησης το οποίο μπορεί να επανερμηνευτεί με όρους θεραπευτικούς. Ο παίκτης παρατηρεί την κατάσταση από μία απόσταση, από ψηλά, από μία άλλη σκοπιά, η οποία προσφέρει τη δυνατότητα να εκτιμήσει τα πράγματα, τις πράξεις, τις σχέσεις. Η από ψηλά θέαση προσφέρει επίσης μία εντύπωση υπεράνθρωπης δύναμης, δίνοντας ταυτόχρονα μία αίσθηση ελέγχου της ζωής του υποκειμένου, ένα από τα πιο θελεμελιώδη πρωταρχικά βήματα κατά της κατάθλιψης.

Στο βιντεοπαιχνίδι 'Elude'⁴⁷, έχουμε την αναπαράσταση της κατάθλιψης ως συναισθηματικό τοπίο, όπου η «ευτυχία παραμένει ασύλληπτη». Η έννοια 'Elude' (διαφεύγω) έχει αναφορές στον λατινικό όρο 'e-ludere' που σημαίνει «μακριά από» κι επίσης προέρχεται από τον όρο 'ludo' που σημαίνει «παίζω» και «ξεγελώ»⁴⁸. Σε ένα ληθαργικό, κατατονικό κόσμο, ο παίκτης καλείται να βρει το ενδιαφέρον του για τη ζωή μέσω της «αντήρησης», μέσα από τα πράγματα δηλαδή που μπορεί να απολαύσει, ώστε να τον κάνουν να πηδήξει ψηλότερα. Σε αυτή την περίπτωση, η χωρική οργάνωση βασίζεται στην έννοια της ανάβασης και της κατάβασης. Καθώς η κατάθλιψη συχνά περιγράφεται με το μεταφορικό σχήμα της «καθόδου», το παιχνίδι ζητά από τον παίκτη να κινηθεί αντίθετα, προς την κορυφή των δέντρων, όπου βρίσκεται η ευτυχία. Ο παίκτης πέφτει συχνά και πρέπει να σκαρφαλώσει επανειλημμένα. Η ιδέα της κίνησης στο χώρο σε κάθετο άξονα έχει μια ξεχωριστή ιδιότητα ως εργαλείο σχεδιασμού με συναισθηματική επιρροή, καθώς η ικανότητα του σώματος να κινηθεί σε αυτόν τον άξονα είναι περιορισμένη. Ειδικότερα, αν το σώμα κινηθεί προς τα κάτω, συνθλίβεται στο έδαφος,

⁴⁵ Script abstract from video game Actual sunlight, www.actualsunlight.com

⁴⁶ Please knock on my door, accessed February 28, 2018, <http://pleaseknockgame.com/>

⁴⁷ Elude, accessed February 28, 2018, http://gambit.mit.edu/loadgame/summer2010/elude_play.php

⁴⁸ "Elude", Gambit, accessed February 28, 2018, <http://gambit.mit.edu/loadgame/elude.php>

υπενθυμίζοντας την ετυμολογία της έννοιας «κατάθλιψη»⁴⁹. Εκτός αυτού, η κάθοδος, συμβολικά, αναφέρεται στην αντίθετη κατεύθυνση από τον ουρανό (από όπου έρχεται το φως), και η οποία επαληθεύει το «σκοτάδι» που χαρακτηρίζει συχνά τον μελαγχολικό χώρο, μια από τις πιο κοινές μεταφορές.

Στο παιχνίδι 'Inner vision'⁵⁰ αναπαρίσταται ένας χώρος διαλόγου. Ο παίκτης μιλάει με μια σειρά ανθρώπων προσπαθώντας να τους εμποδίσει να αυτοκτονήσουν, βλέποντας μόνο αυτό που το φως του επιτρέπει να δει, και ποτέ τον εαυτό του, ο οποίος δεν έχει παρά τη μορφή μιας σειράς σκέψεων. Κάθε φιγούρα περιβάλλεται από σκοτεινό χώρο, σαν να αποκόβεται το θλιμμένο υποκείμενο από τον υπόλοιπο κόσμο. Ο περιβάλλον χώρος εδώ μπορεί επίσης να νοηθεί σχεδόν άδειος ή ανύπαρκτος, υπενθυμίζοντας τον τρόπο με τον οποίο ο καταθλιπτικός αποσύρεται στον εαυτό του.

Σε άλλα παιχνίδια, όπως το 'Sparx'⁵¹, 'Project Evo'⁵², 'Personal Zen'⁵³ ή το 'Superbetter'⁵⁴, ο παίκτης καλείται να επικεντρωθεί σε πράγματα που είναι αγαπημένα, πολύτιμα και δίνουν έμπνευση ή σε πράγματα που δίνουν κίνητρο για δράση. Για το λόγο αυτό, τα παιχνίδια αυτά έχουν προσεγγιστεί και ως αποτελεσματικά θεραπευτικά εργαλεία. Σε μερικά από αυτά, γίνεται χρήση φανταστικών τοπίων με αναφορές στο ευεργετικό για την υγεία τους φυσικό περιβάλλον, προκειμένου να εξελιχθεί το παιχνίδι τους.

Η ΧΡΗΣΗ ΤΩΝ ΔΙΠΟΛΩΝ

Εντούτοις, μπορεί κανείς να παρατηρήσει ότι υπάρχουν αφηγήσεις στα βιντεοπαιχνίδια γενικότερα, οι οποίες ασχολούνται με μερικές από τις προαναφερθείσες χωρικές, όπως τα βιωματικά δίπολα του φωτός και του σκότους, της ροής και της δυσλειτουργίας ή της ανόδου και της κάθοδου, με διαφορετικό τρόπο. Για παράδειγμα, στο παιχνίδι 'Child of light'⁵⁵ ο παίκτης αφηγά τις δυνάμεις του σκότους, ενώ στο παιχνίδι 'Where Shadows Slumber'⁵⁶, μετατρέπεται ο ίδιος στο φως (όταν αυτός κινείται, κινείται και το φως μαζί του). Επίσης, στο παιχνίδι 'Luxuria Superbia'⁵⁷, ο παίκτης αρνείται το κενό και την έλλειψη χρώματος, δίνοντας ζωή σε μία χρωματιστή σήραγγα, με έναν τρόπο που προσομοιάζει σε μία διαλογική συνθήκη.

Στο πλαίσιο της ροής ή της δυσλειτουργίας, παιχνίδια όπως το 'Journey'⁵⁸ ή το 'Flower'⁵⁹, καλούν τον παίκτη να βιώσει μία σε βαθιά συναισθηματική διαδικασία εξερεύνησης και ταξιδιού, ρέοντας σχεδόν ελεύθερα ένα ψηφιακό περιβάλλον το οποίο προκαλεί δέος και

⁴⁹ Etymology of the term "depression", Online Etymology Dictionary, accessed February 28, 2018, <https://www.etymonline.com/word/depression>

⁵⁰ Inner vision, accessed February 28, 2018, <https://www.kongregate.com/games/linusprime/inner-vision>

⁵¹ Sparx, accessed February 28, 2018, <https://www.sparx.org.nz/>

⁵² Project Evo, Akili Interactive labs, accessed February 28, 2018, <https://www.akiliinteractive.com/>

⁵³ Personal Zen, accessed February 28, 2018, www.personalzen.com

⁵⁴ Superbetter, accessed February 28, 2018, <https://www.superbetter.com/>

⁵⁵ Child of light, accessed February 28, 2018, <https://www.ubisoft.com/en-us/game/child-of-light/>

⁵⁶ Where Shadows Slumber, accessed February 28, 2018, www.whereshadowsslumber.com/

⁵⁷ Luxuria superbia, accessed February 28, 2018, <http://luxuria-superbia.com/>

⁵⁸ Journey, accessed February 28, 2018, <http://thatgamecompany.com/journey/>

⁵⁹ Flower, accessed February 28, 2018, <http://thatgamecompany.com/flower/>

θαυμασμό, αφήνοντας τον εν τέλει με ένα θετικό συναίσθημα. Το παιχνίδι 'Proteus'⁶⁰ επιτρέπει στη μεγαλοπρέπεια της φύσης να προκαλέσει συναισθήματα που παραμένουν ακόμα και μετά το παιχνίδι. Κάποια άλλα παιχνίδια όπως το 'Braid'⁶¹ προσφέρουν μηχανισμούς χειρισμού χρόνου που είναι πολύ ενδιαφέροντες σε αυτό το πλαίσιο - το καταθλιπτικό υποκείμενο πάσχει από μια παραμορφωμένη χρονικότητα, μπορεί άλλωστε να κατοικεί οπουδήποτε αλλού εκτός από το παρόν, ή ακόμα και να κατοικεί σε μια αιώνια παύση.

Λαμβάνοντας υπόψη το δίπολο της ανάβασης και της καθόδου, σε παιχνίδια όπως το 'Undertale'⁶² ο παίκτης προσπαθεί να μεταβεί από τον Κάτω κόσμο στην επιφάνεια της γης, ή στο παιχνίδι 'Alto's Adventure'⁶³ (κατά το 'zen' mode), ο παίκτης μπορεί να απολαύσει την κάθοδο ενός βουνού χωρίς φόβο και μερικές φορές χωρίς εμπόδια. Παρομοίως, στο παιχνίδι 'Thomas was alone'⁶⁴ παρατηρείται ένα ενδιαφέρον σχόλιο για την ιδέα της «πτώσης»... «Ο Thomas ήταν απολύτως φανταστικός στο να πέφτει», ή οποία ανατρέπεται μόλις συναντήσει ένα εμπόδιο: «κι αν υπήρχε κάποιο είδος αντίστροφης πτώσης – κάποιος τρόπος να πηδήξει κανείς»⁶⁵;

Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΚΑΤΑΒΟΛΩΝ

Ως εκ τούτου, προκύπτει το εξής ερώτημα: ένα βιντεοπαιχνίδι χρειάζεται πραγματικά να είναι ειδικά σχεδιασμένο ή στοχευμένο σε μια ειδική ψυχική κατάσταση προκειμένου να προσφέρει θεραπευτικά αποτελέσματα στους παίκτες του; Μετά την παρατήρηση των βιντεοπαιχνιδιών που έχουν σχεδιαστεί σχολιάζοντας το φαινόμενο της κατάθλιψης, και της αντιπαραβολής τους με άλλα παιχνίδια ψυχαγωγίας με παρόμοια χωρικά χαρακτηριστικά, συνειδητοποιεί κανείς πως είναι δυνατό να εντοπιστούν στοιχεία παιχνιδιού, μηχανισμοί ή άλλα γενικά χαρακτηριστικά της διαδικασίας του παιχνιδιού, τα οποία μπορούν να εφαρμοσθούν στο σχεδιασμό με τέτοιο τρόπο ώστε, όταν χρησιμοποιούνται σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον και από συγκεκριμένους χρήστες, να μπορούν να συμβάλλουν στην ανακούφιση των συμπτωμάτων ή ακόμη και στη συνολική θεραπευτική διαδικασία. Ή, αντιθέτως, στο πλαίσιο μιας πιο υγειογενούς προσέγγισης, μπορούν να προωθήσουν την ευημερία κάθε μεμονωμένου ατόμου, χωρίς πλέον να υπάρχει η ανάγκη μιας συγκεκριμένης ομάδας-στόχου.

Αυτή η δήλωση αφορά το φαινόμενο των βιντεοπαιχνιδιών σε ένα ευρύτερο πλαίσιο. Τα βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούν στοιχεία που προέρχονται από την τέχνη, τη μουσική, τον κινηματογράφο και τη λογοτεχνία, μέσα που έχουν χρησιμοποιηθεί εδώ και αιώνες για έμπνευση, συναισθηματική κινητοποίηση ή αναπαράσταση των εσωτερικών ψυχικών καταστάσεων. Ο σκηνοθέτης Guillermo del Toro περιγράφει, «νομίζω πως τα βιντεοπαιχνίδια πρόκειται να καταλάβουν τελείως την αφηγηματικότητα στην κοινωνία μας»⁶⁶. Τα

⁶⁰ Proteus, accessed February 28, 2018, <http://twistedtreegames.com/proteus/>

⁶¹ Braid, accessed February 28, 2018, <http://braid-game.com/>

⁶² Undertale, accessed February 28, 2018, <https://undertale.com/>

⁶³ Alto's Adventure, accessed February 28, 2018, <http://altosadventure.com/>

⁶⁴ Thomas was alone, accessed February 28, 2018, <http://www.mikebithellgames.com/thomaswasalone/>

⁶⁵ Script abstract from video game Thomas was alone, <http://www.mikebithellgames.com/thomaswasalone/>

⁶⁶ Guillermo del Toro as quoted in "Essential facts about the computer and video game industry", ESA (Entertainment Software Association), 2017, accessed February 28, 2018, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf

βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν κίνητρα, επιθυμίες για άμεση δράση, δίνοντας έμπνευση καθ' όλη τη διάρκεια. Οι ενέργειες του παίκτη ανταμείβονται συνεχώς, ενώ ο ίδιος αισθάνεται την επιθυμία να εστιάσει, να κυριαρχήσει στο παιχνίδι, να το κατευθύνει, ή να αποκτήσει τον έλεγχο του. Και το σημαντικότερο είναι πως προπορεύεται η ανθρώπινη επιθυμία να εισέλθει σε αυτόν τον άλλο φανταστικό κόσμο, σε αναφορά του πρώιμου κυβερνοχώρου και των θεωρητικών της οι οποίοι πρώτοι οραματίστηκαν το πέρασμα σε μία άλλη διάσταση. Και αν και αυτό έχει συχνά χαρακτηριστεί ως ένα είδος «φυγής», «η αφήγηση τελικά υποκειμενοποιείται»⁶⁷, κι έτσι, σε ένα διαφορετικό πλαίσιο, αυτή η μετάβαση μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα μέσο εξερεύνησης βελτιωμένων, δυνατότερων και πιο θετικών εκδοχών του εαυτού.

ΤΥΠΟΛΟΓΙΕΣ ΧΩΡΟΥ ΚΑΙ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ

«Η υλοποίηση του χώρου είναι ένα αρκετά ευρύ "νοητικό" λειτουργικό παιχνίδι ερωτήσεων και απαντήσεων σχετικά με τα αρχιτεκτονικά νοήματα»⁶⁸, και συνεπώς τις αντίστοιχες σχεδιαστικές πρακτικές στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών. Για το λόγο αυτό αν παρατηρήσει κανείς τα είδη των παιχνιδιών ή τις τυπολογίες τους, θα διαπιστώσει πως προσφέρουν διαφοροποιημένες ποιότητες εμπειρίας οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν κατάλληλα.

Για παράδειγμα, Massively Multiplayer Online Role-Playing Games μπορούν να προωθήσουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και την εμπιστοσύνη, ενώ οι παίκτες βιώνουν κοινές αφηγήσεις, χώρους ή γεγονότα. Οι First-person Shooters μπορούν να αυξήσουν την κινητοποίηση και τη συμμετοχή μέσω της ανταγωνιστικότητας, του συνεχούς καθορισμού στόχων και της επαναλαμβανόμενης ανταμοιβής, στοιχεία τα οποία ασκούν επιρροή στον τρόπο σκέψης του ατόμου με την πάροδο του χρόνου. Τα Casual Games, μπορούν επίσης να τονώσουν το μυαλό, προσφέροντας παράλληλα μια γενικότερα βελτιωμένη διάθεση η οποία ανακουφίζει από το άγχος ή την ανησυχία, μέσα από τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα αναπαράστασης, την επίλυση προβλημάτων και την εστίαση. Ειδικότερα, η επίλυση των παιχνιδιών παζλ, δημιουργεί μια ενδιαφέρουσα αντίθεση με τη δυσλειτουργικότητα της κατάθλιψης. Τα Running ή τα platform games, ξεπερνούν αυτή την αίσθηση της δυσλειτουργίας μέσα από μια εμπειρία συνεχούς ροής που έρχεται σε αντίθεση με την αίσθηση της διαρκούς παύσης ή της επιβράδυνσης στην οποία βρίσκεται το καταθλιπτικό υποκείμενο. Τα παιχνίδι Virtual Reality (εικονικής πραγματικότητας) τα οποία αναπαριστούν γαλήνια ή συναρπαστικά περιβάλλοντα μπορούν επίσης να επηρεάσουν της διάθεση του παίκτη μέσα από αυτή την πολυαισθητηριακή εμπειρία χωρικής εμπύθισης που προσφέρουν. Τα βιντεοπαιχνίδια με ισχυρή αφήγηση, όπως τα παιχνίδια τα οποία κάνουν χρήση character simulation (προσομοίωσης χαρακτήρων), επεμβαίνουν εντυπωσιακά στην κατάθλιψη, καθώς το υποκείμενο μπορεί να διερευνήσει σε βάθος του φόβους του, να αντιμετωπίσει ποικίλες καταστάσεις ή να επανασυνδεθεί με την ίδια του τη ζωή με νέους τρόπους. Επιπρόσθετα, στα roguelike παιχνίδια, όπου ο παίκτης βιώνει ένα διαρκή θάνατο, το άτομο μπορεί να μάθει να αντιμετωπίζει την επαναλαμβανόμενη αποτυχία,

⁶⁷ Papadopoulos, Spiros Malakasioti, Angeliki Loukou Maria and Zavitsanou, Avrokomi "The identity of Greek landscape in arcade games", (proceedings of the 2nd Panhellenic Place Marketing and Place Branding Conference, Larisa, March 31- April 2, 2017)

⁶⁸ Vavili Fani and Malakasioti Angeliki, "Optical illusions within perception of architectural space", (proceedings of Architecture and Phenomenology, Faculty of Architecture and Town Planning, Technion, I.I.T., Haifa, May 20-24, 2007)

μετατρέποντάς την σε μία αίσθηση κατορθώματος η οποία τον συντροφεύει, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει νόημα στη συνολική εμπειρία. Τα παιχνίδια με προσομοιώσεις τύπου Pet-simulation ή ακόμη και farm simulation ενθαρρύνουν το υποκείμενο να ξεπεράσει την έλλειψη ενδιαφέροντος ή τη συνθήκη της παραμέλησης και να «επιστρέψει στο παρόν» μέσω της κατοίκησης αυτού του άλλου περιβάλλοντος. Τα Location-based παιχνίδια Επαυξημένης Πραγματικότητας ενθαρρύνουν τον παίκτη να αναιρέσει την εσωστρέφειά του βοηθώντας τον να βγει και να εξερευνήσει τον έξω κόσμο. Η, στα παιχνίδια, όπου χρησιμοποιούνται τεχνολογίες καταγραφής κίνησης (motion capture), η διάθεση του παίκτη επηρεάζεται από μία πιο σωματοκεντρική προσέγγιση, κατά την οποία το ληθαργικό σώμα αποκτάει ενεργή συμμετοχή, και μεταμορφώνεται σε ένα εργαλείο χωρικής εμπειρίας, ένα από πιο τα θεμελιώδη στοιχεία της θεραπείας κατά της καταθλιπτικής διαταραχής.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το 1983, η Electronic Arts δημοσίευσε ένα διαφημιστικό μανιφέστο με μια καινοτόμο προσέγγιση, στο οποίο δήλωνε: «Μπορεί ένας υπολογιστής να σε κάνει να κλάψεις;». Αυτή η προκλητική ερώτηση εισήγαγε νέες πτυχές της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, οι οποίες επιχειρούσαν να διαχειριστούν ζητήματα που σχετίζονταν με τους «θεμέλιους λίθους των συναισθημάτων μας», μέσω της ιδέας της «καλλιτεχνίας λογισμικού», αλλά και μιας «γλώσσας ονείρων» - μιας γλώσσα η οποία, με άλλα λόγια, χρησιμοποιεί τη δυνατότητα ενός υπολογιστή να επικοινωνεί με τον χρήστη του σε ένα νοητικό επίπεδο.

Τα videogames είναι σήμερα ένα σύνθετο πολιτισμικό φαινόμενο το οποίο είναι ανοικτό σε πολυάριθμες διεπιστημονικές προσεγγίσεις. Οι ερευνητές διερευνούν τα βιντεοπαιχνίδια ως εκπαιδευτικό ή ψυχαγωγικό εργαλείο, ως πολιτιστικό προϊόν, ως μιντιακή έκφραση ή ως ένα καινοτόμο τεχνολογικό πεδίο με εκθετική ανάπτυξη. Σε όλες τις περιπτώσεις, η ικανότητα των βιντεοπαιχνιδιών να δημιουργούν συναισθήματα είναι μέγιστης σημασία.

ΤΟ ΝΟΗΤΙΚΟ ΤΟΠΙΟ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΜΠΕΙΡΙΑΣ

Σήμερα είναι γεγονός πως μπορεί κανείς να παρατηρήσει την πολλαπλότητα των ψυχολογικών εμπειριών οι οποίες αναδύονται με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών. Η εκδήλωση του σύγχρονου ψηφιακού «εαυτού» σχετίζεται με εύθραυστες, «σπλαχνικές», βαθιά προσωπικές εμπειρίες ψυχικών τοπίων, που προέρχονται από την αλληλεπίδραση με ηλεκτρονικά ή εικονικά περιβάλλοντα⁶⁹. Την ίδια στιγμή, η σημερινή έννοια του «εαυτού» μετασχηματίζεται και μεταλλάσσεται, ενώ διαπνέεται από τη σύγχρονη ψηφιακή κουλτούρα η οποία αντανάκλα πίσω στο υποκείμενο πτυχές ενός κόσμου με νέες διαστάσεις. Η ατομικότητα συναντά την πολιτιστική σφαίρα και υιοθετεί τα «συμπωματολογικά» χαρακτηριστικά αυτής της νέας εποχής.

Εστιάζοντας στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών, οι σύγχρονοι παίκτες έχουν την ευκαιρία να εξερευνήσουν και να βυθιστούν σε μια πληθώρα νέων περιβαλλόντων, το καθένα με τη δική του ξεχωριστή, ιδιάζουσα ατμόσφαιρα, διαμορφώνοντας το ιδανικό έδαφος για να αναδυθούν νέες ψυχικές εμπειρίες. Αναμφισβήτητα, τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν το ιδανικό υπόβαθρο σχεδιασμού νέων εμπειριών - η δύναμή τους πηγάζει από τα ίδια τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Οι σχεδιαστές κάνουν χρήση στοιχείων παιχνιδιού όπως η διαπροσωπική αλληλεπίδραση, τα αφηγηματικά χαρακτηριστικά, η λήψη αποφάσεων ή η συνολική αίσθηση εμπύθισης ως δυναμικά εργαλεία κατασκευής μιας μοναδικής βιωματικής και συναισθηματικής αρχιτεκτονικής.

Σήμερα, είναι αναμφισβήτητο το γεγονός πως υπάρχει ισχυρή σχέση μεταξύ των εκφάνσεων του σχεδιασμού και των ψηφιακών, διαδραστικών χώρων οι οποίοι δύνανται να επηρεάσουν τους χρήστες τους σε συναισθηματικό επίπεδο. Οι παίκτες σήμερα αντιμετωπίζουν εξαιρετικά περίπλοκες και συναρπαστικές συναισθηματικές καταστάσεις μέσω της δράσης των παιχνιδιών και τα ψυχολογικά τους προφίλ επηρεάζονται τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μακροπρόθεσμα. Το γεγονός αυτό υπογραμμίζεται επίσης από την εμφανή συσχέτιση των

⁶⁹ Angeliki Malakasioti, "Anatomy of the digital body: Spatial aspects of the self and the intangible on the web", Doctorate Thesis (University of Thessaly, 2016)

βιντεοπαιχνιδιών, και ιδιαίτερα των πιο σύγχρονων τίτλων, με την τέχνη, καθώς ήδη από το παρελθόν έως και σήμερα, δανείζονται ποικίλα μουσικά, λογοτεχνικά ή παραστατικά στοιχεία. Επιπλέον, η εμπειρία που πηγάζει από την αλληλεπίδραση μεταξύ του παίκτη και του περιβάλλοντος του παιχνιδιού μπορεί να αναγνωσθεί ως πράξη ανάγνωσης ποίησης – η πράξη έγκειται στη συνάντηση του αναγνώστη με το ποίημα, με τον ίδιο τρόπο που ο Jorge Luis Borges περιγράφει «η γεύση του μήλου βρίσκεται στην επαφή του καρπού με τον ουρανό, όχι στο ίδιο το φρούτο»⁷⁰. Και συνεχίζει δηλώνοντας πως «...αυτό που είναι σημαντικό είναι η αισθητική πράξη, το σκίρτημα, η σχεδόν φυσική συγκίνηση που έρχεται με κάθε ανάγνωση»⁷¹. Αυτή η παρατήρηση υπογραμμίζει τη σημασία της υποκειμενικής εμπειρίας του παίκτη, η οποία εκδηλώνει μια έκφραση της συνάντησης του ατόμου με τον κόσμο. «Στην ουσία, τα παιχνίδια είναι τεχνητές κατασκευές βασισμένες στον πραγματικό κόσμο. Ερχόμαστε σε αυτά οπλισμένοι με ένα σύνολο προκαθορισμένων αντιδράσεων που μαθαίνονται στον πραγματικό κόσμο και τις εφαρμόζουμε στον φανταστικό. [...] Τα παιχνίδια επιβεβαιώνουν την ικανότητά μας να κατανοούμε τον κόσμο με συναισθηματικούς και πρακτικούς όρους.»⁷² Συνεπώς, ο συναισθηματικός σχεδιασμός (emotional design) βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να θεωρηθεί όχι μόνο ως πράξη δημιουργίας εξατομικευμένων εμπειριών που προσφέρουν ερεθίσματα για μια πληθώρα συναισθημάτων αλλά και ως σύνθεση συγκινησιακών στοιχείων ικανών να γεννήσουν ένα εύφορο πλαίσιο για εν δυνάμει υποκειμενικές και νοητικές αλληλεπιδράσεις.

Η ΤΕΧΝΗ ΤΗΣ ΜΕΛΑΓΧΟΛΙΑΣ

Ένα από τα δημοφιλέστερα συναισθήματα στο πλαίσιο των βιντεοπαιχνιδιών είναι η μελαγχολία. Ειδικότερα πιο πρόσφατα, πολλά παιχνίδια κάνουν χρήση της μελαγχολικής ατμόσφαιρας, θίγοντας ζητήματα όπως τα κοινωνικά προβλήματα, οι ψυχολογικές καταστάσεις, η θλίψη, το μεγαλείο, η ομορφιά, η ουτοπία και η δυστοπία. Η μελαγχολία, όπως άλλωστε προαναφέρθηκε, είναι μια διαχρονική έννοια, καθώς και ένα φαινόμενο με φιλοσοφικές, επιστημονικές, καλλιτεχνικές ή ακόμα και κλινικές διαστάσεις.

Όποια κι αν είναι η πρωτεύουσα αναφορά ή καταβολή του, το φαινόμενο της μελαγχολίας θέτει ενδιαφέροντα ζητήματα χωρικότητας και αντίληψης τα οποία παρουσιάζουν μία σειρά από κοινούς τόπους όπως διαπιστώθηκε και στην εισαγωγική ενότητα. Η μελαγχολική συνθήκη παρουσιάζει μια εγγενή σχέση με το χώρο, ενώ συχνά εκφράζεται μέσω χωρικών μεταφορών και λεξιλογίου.

Ταυτόχρονα αναφέρεται σε ένα είδος συμβολικού ή ανθρωπολογικού χώρου, ενός χώρου απροσμέτρητου και ασύλληπτου. Για το λόγο αυτό, σε αυτή τη μελέτη, ο ρόλος του σχεδιασμού διερευνάται από μία αρχιτεκτονική σκοπιά - «η αρχιτεκτονική επεξεργάζεται και επικοινωνεί σκέψεις για την ενσαρκωμένη αντιπαράθεση του ανθρώπου με τον κόσμο μέσω των «πλαστικών συναισθημάτων»⁷³- θέτοντας το ερώτημα πώς ο λόγος περί μελαγχολίας μπορεί να συμπαρατεθεί με εμπειρίες βιντεοπαιχνιδιών προκειμένου να προβάλλει πολλαπλά χωρικά,

⁷⁰ Jorge Luis Borges, as quoted in Ritu Bhatt, *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design* (New York and London: Routledge, 2013), 216

⁷¹ Borges, as quoted in Ritu Bhatt, *Rethinking Aesthetics*, 216

⁷² Colin Campbell, "Emotion, manipulation and the future of game design", Polygon, accessed February 28, 2018, <https://www.polygon.com/2016/3/30/11319406/emotions-video-games>

⁷³ Le Corbusier, *Towards a New Architecture*, (London: Architectural Press: and New York: Frederick A Praeger:, 1959), 7

χρονικά ή αφηγηματικά χαρακτηριστικά που είναι ικανά να καθορίσουν την εμπειρία του χρήστη.

Σε αυτό το πλαίσιο, ο χώρος ερευνάται ως δυναμικός παράγοντας του βιωματικού σχεδιασμού, ενώ αναφέρεται σε μια σειρά κοινών μελαγχολικών χαρακτηριστικών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο πλαίσιο της αναπαράστασης, του εννοιολογικού σχεδιασμού, της οπτικοακουστικής γλώσσας, ή των διαδικασιών αλληλεπίδρασης των βιντεοπαιχνιδιών. Έτσι, η έννοια του «χώρου» καθίσταται ο οδηγός μέσω του οποίου μεταφράζεται η «τέχνη της μελαγχολίας», αποκαλύπτοντας παραδείγματα ποιότητων που εισάγονται από το μελαγχολικό φαινόμενο όπως «σχήματα», «υλικά», «δομές», «σχέσεις», «αντιμεταθέσεις».

ΧΩΡΙΚΕΣ ΠΟΙΟΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

Όπως διαπιστώθηκε κατά τη δόμηση του πρώτου μέρους της έρευνας, το φαινόμενο της μελαγχολίας πιο συχνά εκφράζεται μέσα από τη μεταφορά του σκότους. Ένα σκοτεινό, ανιχνεύσιμο ή ασαφές περιβάλλον σχετίζεται συνήθως με μια ισχυρή προσωπική εμπειρία θλίψης ή απόγνωσης. Παράλληλα, πολλοί θεωρητικοί πραγματεύτηκαν τη σημασία της έλλειψης φωτός στη διαχείριση των αισθήσεων, της λειτουργίας του νου και συνεπώς της αντίληψης του χώρου. Με έναν αντίστοιχο τρόπο, κάθε απουσία φωτός, κάθε χρήση του θανάτου, της τυφλότητας, ή της νυχτερινής συνθήκης φαίνονται να στοιχειώνουν πολλά βιντεοπαιχνίδια, τα οποία με τον τρόπο αυτό επιχειρούν να αποδώσουν τις ποιότητες της μελαγχολίας.

Για παράδειγμα, στο ηλεκτρονικό παιχνίδι 'Inside'⁷⁴, η αναπαράσταση του χώρου είναι σκοτεινή και κατά κύριο λόγο σιωπηρή, δημιουργώντας έναν ενδιαφέροντα συνειρμό με τον ίδιο τον τίτλο (ο οποίος μπορεί να μεταφραστεί ως το «εσωτερικό», το «μέσα», το «εντός»), το οποίο σαφώς θυμίζει την περιγραφή του Minkowski σχετικά με τον σκοτεινό και βαθιά προσωπικό χώρο ο οποίος σχεδόν διαπερνάει το υποκείμενο⁷⁵.

Σε άλλα παιχνίδια, η μελαγχολία μεταφράζεται ως απουσία χρώματος. Στο παιχνίδι 'Prune', μια άχρωμη αναπαράσταση αποτελεί το σκηνικό για την καλλιέργεια όμορφων δέντρων τα οποία πασχίζουν να ξεπεράσουν τα εμπόδια και τελικά να μετακινηθούν από τη σκιά στο φως ώστε τελικά να ανθίσουν. Η χρήση της σκιάς στις μελαγχολικές αναπαραστάσεις, είναι ιδιαίτερα δημοφιλής σε παιχνίδια τα οποία κάνουν χρήση της σιλουέτας, καθώς και του σχεδιασμού σε επίπεδα (layers). Παιχνίδια όπως το 'Limbo'⁷⁶, χρησιμοποιούν πληθώρα σκιών ως χειρονομίες ατμοσφαιρικού σχεδιασμού το οποίο υποδηλώνει τη μελαγχολική «παρουσία μίας απουσίας». Οι σκιές μπορούν να μεταφραστούν σε μνήμες, σκέψεις, ή σε στοιχεία τα οποία σχετίζονται με την εσωτερικότητα, την τελετουργία, το μυστήριο ή την ησυχία. Στο παιχνίδι 'Where shadows slumber'⁷⁷, το οποίο λαμβάνει χώρα σε έναν σκιώδη, εγκαταλελειμμένο κόσμο, οι σκιές συμμετέχουν με έναν ενδιαφέρον τρόπο στην δράση του χαρακτήρα, υποδηλώνοντας μια αίσθηση δημιουργικής χρήσης του ίδιου του σκότους: «Κάθε τι που δεν έρχεται σε επαφή με το

⁷⁴ Inside, <https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/>

⁷⁵ Eugene Minkowski, *Lived Time: Phenomenological and Psychopathological Studies*, eds. Nancy Metzel (Evanston, IL: Northwestern University Press, 1970), 428-430

⁷⁶ Limbo, <https://playdead.com/games/limbo/>

⁷⁷ Where Shadows Slumber, <http://www.whereshadowsslumber.com/>

φως έχει την ελευθερία να αλλάξει [...] Τελικά, αν δεν σε αγγίξει το φως, μπορείς - κι εσύ - να αλλάξεις. Τι θα γίνεις;»⁷⁸

Σε άλλες περιπτώσεις παιχνιδιών, παρατηρείται το στοιχείο της καθόδου. Στο παιχνίδι 'Alto's Adventure'⁷⁹ το οποίο προαναφέρθηκε και στην προηγούμενη ενότητα, ο παίκτης μπορεί να απολαύσει την ασυνήθιστη εμπειρία μιας συνεχούς κατάβασης κατά την οποία αναπτύσσεται ένα μελαγχολικό συναίσθημα δέους και έμπνευσης. Η περίπτωση του 'Silent Hill 2'⁸⁰ χρησιμοποιεί επίσης το χαρακτηριστικό της πτώσης σε ένα σκόπιμα δυσανάλογο χρονικό διάστημα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. «Ο James (ο χαρακτήρας) ακολουθεί συνεχώς μία καθοδική πορεία. [...] Ο χρόνος που αφιερώνεται στην κάθοδο, είναι αδύνατος από κάθε λογική άποψη.»⁸¹

Τα βιντεοπαιχνίδια 'Survival horror' (επιβίωσης τρόμου), συχνά απεικονίζουν χώρους και οντότητες που συγγέουν ή μπερδεύουν⁸², χώρους που είναι δυσλειτουργικοί, αβέβαιοι και μερικές φορές εξωπραγματικοί. Με τον ίδιο τρόπο, το μελαγχολικό άτομο θεωρείται «στοιχειωμένο»: «το θηρίο», «ο δράκος», «ο μπλε διάβολος» είναι μερικοί από τους συμβολισμούς του που απεικονίζουν τις ατέλειες και τις αστοχίες του. Μια από τις φαινομενικές δυσλειτουργίες του μελαγχολικού είναι η αίσθηση της ακαμψίας της κίνησης, της βαρύτητας ή ακόμα και της παράλυσης του οργανικού σώματος, τα οποία υπογραμμίζουν ταυτόχρονα τη σφριγηλότητα του μελαγχολικού νου. Μέσω αυτής της έλλειψης δράσης, το υποκείμενο εμπλέκεται στις σκέψεις, τις ιδέες, τους συνειρμούς. Στο 'Heavy Rain'⁸³, η δράση σχεδόν δεν εξελίσσεται ακολουθώντας αυτή την τεχνική, «όλα είναι ισορροπημένα για να καταστήσουν τον παίκτη παθητικό, σχεδόν μη ενεργό, υποχρεώνοντάς τον να πάρει το χρόνο να αισθανθεί τη συναισθηματική εμπειρία που το παιχνίδι προτείνει»⁸⁴ - οδηγώντας τον σχεδόν στο να κατοικήσει ένα είδος αργού χρόνου, ένα είδος παύσης.

Αυτό το είδος μελαγχολικής εμπειρίας συνοδεύεται μερικές φορές από την ιδέα της σιωπής. Ή άλλες φορές μεταφράζεται ως η συμβολική αναπαράσταση ενός εγκαταλελειμμένου κόσμου. Η χρήση της ερημιάς προκαλεί πάντα μια αίσθηση μελαγχολίας, καθώς εκδηλώνει την απουσία δραστηριότητας, ζωής ή αλληλεπίδρασης με άλλα ανθρώπινα όντα. Στο 'Journey'⁸⁵, ο παίκτης απολαμβάνει μια μοναδική εμπειρία περιπλάνησης σε μια μεγάλη έρημο που δημιουργεί έναν ενδιαφέρον συνειρμό με το ταξίδι της ζωής. Είναι αξιοσημείωτο το γεγονός πως εάν βρει κάποια συντροφιά (άλλος χρήστης) είναι αδύνατο να επικοινωνήσει με την ομιλία. Στο 'Dear Esther'⁸⁶, ένας χαμένος άντρας εξερευνά ένα ακατοίκητο νησί, με ναυάγια και ερειπωμένες κατασκευές,

⁷⁸ Abstract from video game description 'Where shadows slumber', accessed February 28, 2018, <http://www.whereshadowsslumber.com/press>

⁷⁹ Alto's Adventure, <http://altosadventure.com/>

⁸⁰ Silent Hill 2, <https://www.playstation.com/en-us/games/silent-hill-2-ps2/>

⁸¹ "Games As Art: "Silent Hill 2" And Level Design", Odyssey, accessed February 28, 2018, <https://www.theodysseyonline.com/silent-hill-2-level-design>

⁸² Miguel Penabella, "Monstrous Spaces in a Sea of Fog: Silent Hill 2 and the Pathetic Fallacy in Video Games", UC Berkeley Comparative Literature Undergraduate Journal, accessed February 28, 2018, <https://uccluj.org/monstrous-spaces-in-a-sea-of-fog-silent-hill-2-and-the-pathetic-fallacy-in-video-games/>

⁸³ Heavy Rain, <https://www.playstation.com/en-us/games/heavy-rain-ps4/>

⁸⁴ Nelson Zagalo, "Narrative Design of Sadness in Heavy Rain", Journal of Science and Technology of the Arts, Volume 9, No. 2 – Special Issue Narrative and Audiovisual Creation (2017): 55

⁸⁵ Journey, <http://thatgamecompany.com/journey/>

⁸⁶ Dear Esther, https://store.steampowered.com/app/203810/Dear_Esther/

ακούγοντας μια σειρά αποσπασμάτων από γράμματα σχετικά με τη γυναίκα του που έχει πεθάνει. Η μοναχικότητα του ήρωα συναντά τη μοναχικότητα του νησιού σε μια μελαγχολική ατμόσφαιρα που συνδυάζει το παρόν και το παρελθόν, τη ζωή και το θάνατο.

Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις, το τοπίο αντανακλάται πίσω στον εαυτό, διεγείροντας ένα είδος ψυχολογικής μεταβίβασης των χωρικών χαρακτηριστικών. Το υποκείμενο εσωτερικεύει τη σχέση του με τον κόσμο προβάλλοντάς τη προς τα μέσα. Σε δυστοπικά ή μετααποκαλυπτικά σενάρια, η ερημιά ή τα ερείπια του χώρου συνδυάζονται επιπρόσθετα με μια μελαγχολική αφήγηση που μιλάει για την απώλεια, την μετάβαση ή την ματαιότητα της ύπαρξης.

Αυτό το φαινόμενο "memento mori" επιτυγχάνεται επίσης με τη χρήση χωρικών αναπαραστάσεων που περιλαμβάνουν ιστορικά, χρονικά, μνημονικά στοιχεία. Η μελαγχολική αύρα συνήθως αναφέρεται σε μια νοσταλγική απουσία απομακρυσμένη στο παρελθόν ή ακόμα και στο μέλλον. Επιπλέον, όπως προαναφέρθηκε η έννοια της εποχικότητας ή του περάσματος δίνουν έμφαση σε αυτό το συναίσθημα. Το ομώνυμο παιχνίδι 'Passage'⁸⁷ (το Πέρασμα), σχολιάζει άμεσα την παροδικότητα της ζωής συμπυκνώνοντας το ταξίδι της μέσα σε λίγα λεπτά ενός βαθιά συναισθηματικού παιχνιδιού. Αντίστοιχα, οι καιρικές συνθήκες και ιδιαίτερα η χρήση της βροχής ή του χιονιού συνδέονται στενά με την μελαγχολία. Στο βιντεοπαιχνίδι 'Heavy Rain'⁸⁸, «ο καιρός αλλάζει αμέσως μετά τη ρήξη, από πολύ ηλιόλουστο στο πολύ βροχερό, διαρκώντας για όλο το παιχνίδι και δίνοντας έτσι στο παιχνίδι το όνομά του. Το διαμέρισμα του πατέρα είναι μικρότερο από το προηγούμενο σπίτι με πολύ πιο λιγότερο φως και σχεδόν χωρίς καθόλου χρώμα. όλα φαίνονται γκριζα.»⁸⁹

Όλα τα μελαγχολικά χαρακτηριστικά προσφέρουν μια αμφιλεγόμενη αίσθηση συνδυασμένης χαράς και θλίψης, μεγαλοφυίας και δαιμονισμού, νοσταλγίας και ανακούφισης. Ο Pensky επίσης αναγνωρίζει στη μελαγχολία το δίπολο του ασθενούς και του δυνατού. Στο 'That Cancer Dragon'⁹⁰, ένα αυτοβιογραφικό παιχνίδι για ένα νεαρό αγόρι που διαγνώστηκε με καρκίνο, η χρήση χωρικών δίπολων και αντιφάσεων είναι κρίσιμη για την έκφραση της αφήγησης. Επίσης, στο 'Entwined'⁹¹, ο παίκτης βιώνει ένα ταξίδι για να ενώσει τις ψυχές ενός πουλιού και ενός ψαριού, δύο ψυχές που αναφέρονται στο διαφημιστικό σύνθημα ως «πάντα μαζί, πάντα χωριστά».

⁸⁷ Passage, <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>

⁸⁸ Heavy Rain, ο.π.

⁸⁹ Zagalo, Narrative Design of Sadness in Heavy Rain, ο.π. 54

⁹⁰ That Dragon Cancer, <http://www.thatdragoncancer.com/>

⁹¹ Entwined, <https://www.playstation.com/en-us/games/entwined-ps4/>

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συμπερασματικά, η μελέτη επιχειρεί να μεταφράσει την αφηρημένη μελαγχολική συνθήκη σε μια ευανάγνωστη χωρική δομή, η οποία στοχεύει να καταγράψει και ως εκ τούτου να φωτίσει τα εσωτερικά τοπία του υποκειμένου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτό συνεπάγεται την εξωτερικοποίηση αυτών των συναισθηματικών τοπίων, την ερμηνευτική αποκωδικοποίησή τους, την τοποθέτησή τους σε έναν πιο αντικειμενικό και προσιτό κόσμο ιδεών, την περαιτέρω παράθεσή τους στο τέλος με αναλογικές χωρικές εμπειρίες καθώς και ζητήματα σχεδιασμού. Αυτό προϋποθέτει την εισαγωγή ενός λεξιλογίου το οποίο πειραματίζεται με την χωρική αντίληψη και τη σχέση του με τη σύνθετη ψυχολογική ατομική εμπειρία στα ψηφιακά περιβάλλοντα. Αυτό το λεξιλόγιο, το οποίο προκύπτει μέσα από ένα είδος συλλογής μεταφορικών ή ποιητικών σχημάτων και συμβολισμών, κρίνεται σήμερα χρήσιμο σε έναν συνεχώς μεταβαλλόμενο και γοργά εξελισσόμενο ψηφιακό κόσμο.

Σε ένα πρώτο επίπεδο, αξίζει να σημειωθεί πως η μελέτη της μελαγχολίας οδηγεί σε μια σειρά από 'διαλόγους' με την πρακτική της δημιουργίας και του σχεδιασμού. Η μελαγχολική εναπόληση εμπεριέχει μία τέτοια συνειρμική δομή η οποία την καθιστά εξαιρετο αφηγηματικό μηχανισμό. Το ξεδίπλωμα της εκάστοτε αφήγησης σε συνδυασμό με την χρονικότητα που το συνοδεύει αποκτάει ενδιαφέρουσες συνδέσεις όχι μόνο με τα βιντεοπαιχνίδια αλλά και με όλα τα time-based media. Παράλληλα, η ίδια η χρήση της φαντασίας κατά τη μελαγχολική συνθήκη εμπεριέχει ένα είδος απόλαυσης, όμοιο με αυτό που βιώνεται κατά την επαφή του κοινού με την τέχνη, τον κινηματογράφο, και άλλες οπτικοακουστικές πρακτικές. Τέλος, η αμφιλεγόμενη φύση του συναισθήματος και η διπλή μετάφρασή του ως αμαρτία ή αρετή, αγωνία ή τέρψη, έμπνευση ή απελπισία, κλπ., προσφέρει μία αισθητική ποιότητα, ένα ρυθμό, μία δυναμική σχηματισμού μορφών και πράγματων, η οποία τοποθετείται πλάι στη συνθετική διαδικασία, όμοια με τη χρήση του φωτός και της σκιάς στη ζωγραφική ή του κενού και του πλήρους στην αρχιτεκτονική. Ταυτόχρονα, από τη μελέτη προκύπτει πως τα βιντεοπαιχνίδια, αποτελούν ένα ιδανικό πλαίσιο για να συμφιλωθούν οι παίκτες με τις έννοιες του «εμποδίου», της «δυσκολίας» ή του απομακρυσμένου «στόχου», καθώς αυτές συχνά αποτελούν τη ραχοκοκαλιά της δομής ενός παιχνιδιού καθώς και την πηγή κινήτρων και ικανοποίησης των χρηστών του. Πιο συγκεκριμένα, τα περιβάλλοντα βιντεοπαιχνιδιών που ασχολούνται με την κατάθλιψη προκαλούν επούλωση ή ανακούφιση των συμπτωμάτων και ενθαρρύνουν την βαθύτερη κατανόηση της ενδόμυχης αυτής ανθρώπινης συνθήκης μέσω εναλλακτικών τρόπων κατοίκησης των ψηφιακών περιβαλλόντων. Ωστόσο, μπορεί κανείς να συνειδητοποιήσει ότι τέτοιου είδους εξειδικευμένα παιχνίδια είναι περιορισμένα σε αριθμό, και ότι τα ήδη υπάρχοντα χρησιμοποιούν ελάχιστα τις χωρικές αναφορές οι οποίες δύνανται να είναι χρήσιμες κατά τη θεραπεία της κατάθλιψης ή την καταπολέμηση της μελαγχολίας.

Αντίστοιχα, παρατηρείται πως υπάρχει πληθώρα βιντεοπαιχνιδιών τα οποία έχουν αναφορές στη μελαγχολική συμπτωματολογία μέσα από μία πιο εικαστική διάθεση - οι δημιουργοί τους συχνά «ασκούν την τέχνη της μελαγχολίας» χωρίς καν να το συνειδητοποιούν, ενώ ταυτόχρονα επαληθεύεται για ακόμη μια φορά ο λόγος που το φαινόμενο αυτό είχε συνδεθεί στο παρελθόν με την έμπνευση και τη δημιουργία. Και πράγματι, τα περιβάλλοντα αυτά αποδεικνύονται ιδιαίτερα δημοφιλή αποκτώντας μεγάλο και ενθουσιώδες κοινό το οποίο φαίνεται να απολαμβάνει το νοητικό ταξίδι στην ψηφιακή περιπέτεια της αυτοπαρατηρησίας, της δυσθυμίας, της θλίψης ή του στοχασμού.

Προκύπτει λοιπόν η ανάγκη για μια νέα «ανάγνωση» της μελαγχολικής συνθήκης - μια νέα μετάφραση, η οποία απορρέει από την παρατήρηση μιας θεμελιώδους ανθρώπινης αλλά και σχεδιαστικής ανάγκης: πρώτον, να «χωροποιηθούν» τα συμπτώματα, προκειμένου να κατανοηθούν πλήρως ή να μεταδοθούν στον εξωτερικό κόσμο - η περιγραφή των ψυχολογικών συνθηκών έχει αποδειχτεί ανά τους αιώνες πως προχωράει πάντοτε με τη χρήση χωρικών εννοιών οι οποίες εκφράζονται μεταφορικά – και δεύτερον, να βιώσουν τα υποκείμενα τα συμπτώματα αυτά με ένα νέο τρόπο, ή να μιλήσουν για αυτά μέσα από ένα νέο μεταφορικό πεδίο - οι φανταστικοί κόσμοι των παιχνιδιών άλλωστε αποτελούν έναν ιδανικό αφηγηματικό μηχανισμό για την κατασκευή ποικίλων μεταφορικών σχημάτων. Αυτό συνεπάγεται μια σειρά από χωρικά δεδομένα τα οποία μπορούν να ενσωματωθούν στη διαδικασία του σχεδιασμού ψηφιακών ή διαδραστικών περιβαλλόντων, είτε σε θεραπευτικά προσανατολισμένα, είτε σε ψυχαγωγικά βιντεοπαιχνίδια τα οποία προκύπτουν τελικά από μία κοινή γλώσσα. Η χρήση του μέσου εν τέλει μπορεί να καθορίζεται από τον ίδιο το χρήστη και τις συνθήκες κατά τις οποίες επιλέγει να αλληλεπιδράσει με αυτό.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η νέα γενιά που μεγαλώνει με τα βιντεοπαιχνίδια δαπανά δισεκατομμύρια ώρες σε αυτά τα ψηφιακά περιβάλλοντα και αυτό ακριβώς τα καθιστά πολλά υποσχόμενα στο πλαίσιο της προαγωγής της υγείας, της ευημερίας, αλλά και τις νοητικής τέρψης. Ο Marc Wigley αναφέρει ότι επιλέγοντας ένα βιντεοπαιχνίδι, επιλέγουμε μια αρχιτεκτονική⁹². Με παρόμοιο τρόπο, κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, επιλέγουμε μια «εμπειρία», η οποία πάντα υποδηλώνει έναν τρόπο «ύπαρξης». Καταναλώνουμε χώρους και εκδοχές των εαυτών μας στα βιντεοπαιχνίδια - και σε αυτό ακριβώς το σημείο εντοπίζεται η δυναμική της αντιπαράθεσης ενός παίκτη με την μελαγχολική συνθήκη - ο χώρος υποδηλώνει την εμπειρία και κατά συνέπεια την ψυχική δυναμικότητα του ατόμου.

—

⁹² Mark Wigley, "Gamespace", in *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, von Borries, Friedrich, Steffen P. Walz, and Matthias Böttger, (eds.), (Basel: Birkhäuser Publishing: 2007), 484

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Agamben, Giorgio, *Stanzas: Word and Phantasm in Western Culture*, University of Minnesota Press, 1993
- Alina N. Feld, *Melancholy and the Otherness of God: A Study of the Hermeneutics of Depression*, Lexington Books, 2011
- Allinson, Kenneth, *Architects and Architecture of London*, Routledge, 2008
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders: DSM-IV-TR. 4th edn. Text Revision*. Washington, D.C.: American Psychiatric Association, 2003
- Ando, Tadao, Tadao Ando 1995 Laureate: Acceptance Speech, http://www.pritzkerprize.com/1995/ceremony_speech1, ανακτήθηκε στις 7/12/2017
- Anguera, Joaquin A., Gunning, Faith M, and Areán, Patricia A. “Improving late life depression and cognitive control through the use of therapeutic video game technology: A proof-of-concept randomized trial.” *Depression and Anxiety*, 34(6), (2017): 508–517
- Antonovsky, Aaron, *Health, Stress and Coping*, San Francisco: Jossey-Bass Publishers, 1979
- Bachelard, Gaston. *The Poetics of Space*. Boston: Beacon Press, 1969
- Barak, Azy, *Psychological aspects of cyberspace: theory, research, applications*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 2008
- Barragan, Luis, *Contemporary Architects*, ed. Muriel Emanuel, Springer, 2016
- Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulations*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1994
- Beckmann, John (Επιμ.), *Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, Princeton Architectural Press, New York, 1998
- Benedikt, Michael (Επιμ.), *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge, 1991
- Bhatt, Ritu, *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*, New York and London: Routledge, 2013
- Binswagner, Ludwig, *όπως αναφέρεται στο Schinaia, Cosimo, Psychoanalysis and Architecture: The Inside and the Outside*, Karnac Books, 2016
- Blanchot, Maurice, *The Space of Literature*, University of Nebraska Press, 2015
- Borges, Jorge Luis, as quoted in Bhatt, Ritu, *Rethinking Aesthetics: The Role of Body in Design*. New York and London: Routledge, 2013
- Borries, Friedrich von, Walz, Steffen P. and Bööttger, Matthias (eds.), *Space Time Play. Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*, Basel: Birkhäuser Publishing, 2007
- Boulter, Jonathan, *Melancholy and the Archive: Trauma, History and Memory in the Contemporary Novel*, A&C Black, 2011
- Bowring, Jacky, *A field guide to Melancholy*, Oldcastle Books, 2015
- Bowring, Jacky, *Melancholy and the Landscape: Locating Sadness, Memory and Reflection in the Landscape*, Routledge, 2016
- Brill, Michael, “Using the place-creation myth to develop design guidelines for sacred space”, *Proceedings of the Council of Educators in Landscape Architecture’s Annual Conference*, University of Illinois, Urbana, IL. September: 17-27, 1985
- Campbell, Colin “Emotion, manipulation and the future of game design”, *Polygon*, accessed February 28, 2018, <https://www.polygon.com/2016/3/30/11319406/emotions-video-games>
- Cataldi, Sue L., *Emotion, Depth, and Flesh: A Study of Sensitive Space: Reflections on Merleau-Ponty's Philosophy of Embodiment*, SUNY Press, 1993
- Cave, Nick, *The Complete Lyrics: 1978-2013*, Penguin UK, 2007

- Cleland, Kathy, *Image Avatars: self-other encounters in a mediated world*, PhD Thesis, University of Technology, Sydney, 2008
- Csikszentmihalyi, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper and Row, 1990
- De Bruyne, Peter, "Architectural Form and light", *Companion to Contemporary Architectural Thought*, eds. Ben Farmer, Dr Hentie J Louw, Hentie Louw, Adrian Napper, 318-323. London and New York: Routledge, 1993
- De Caeter, Lieven, "Small Anatomy of Political Melancholy", *Crisis and Critique: Politics & Melancholia*, volume 3, issue 2, 2016, σσ. 95-113
- Douglas, Murphy, *The Architecture of Failure*, John Hunt Publishing, 2012
- Elvira, Juan Dark Space "Ambient production and the problematization of the subject-object relationship", Nicolas Rémy (dir.); Nicolas Tixier (dir.). *Ambiances, tomorrow. Proceedings of 3rd International Congress on Ambiances*. Septembre 2016, Volos, Greece, Sep 2016, Volos, Greece. *International Network Ambiances ; University of Thessaly*, vol. 2, p. 617 - 622, 2016
- ESA (Entertainment Software Association), "Essential facts about the computer and video game industry", 2017, accessed February 28, 2018, http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/EF2017_Design_FinalDigital.pdf
- Ferguson, Harvie, *Melancholy and the Critique of Modernity: Søren Kierkegaard's Religious Psychology*. London and New York: Routledge, 1995
- Ficino, Marcilio, *Three book of life*, 1482, *ὅπως αναφέρεται στο Radden*, Jennifer, *The Nature of Melancholy: From Aristotle to Kristeva*, Oxford University Press, 2002
- Foucault, Michel. "Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias.", *Architecture /Mouvement/ Continuité*, Trans. Jay Miskowiec, October, 1984
- Foucault, Michel, *Mental Illness and Psychology*, University of California Press, Berkeley, 2008
- Freud, Sigmund, "Mourning and Melancholia", in *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XIV (1914-1916): On the History of the Psycho-Analytic Movement, Papers on Metapsychology and Other Works*, 237-258. London: The Hogarth press: The Institute of Psycho-Analysis, 1957
- Freud, Sigmund, *The Uncanny*, Penguin Classics, London, 2003
- Frome, Jonathan, "Eight Ways Videogames Generate Emotion", *Proceedings of DiGRA International Conference 2007: Situated Play*, 831-835, 2007
- Gazzaley, Adam "Neurogaming: A Vision for the Future", presentation at *Brain Futures 2015*, accessed February 28, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=VEMgWmYOeQE>, accessed
- Granic, Isabela, Lobel, Adam, Rutger, C. Engels, M. E., "The Benefits of Playing Video Games Published", in *The American psychologist*, Vol. 69, No. 1, (2014): 66-78
- Heidegger, Martin. *Being and Time*. New York: Harper & Row, 1962
- Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, USA, 1994
- Heim, Michael, "The design of virtual reality", *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, London, 1995, σσ.65-77
- Hubbard, Henry Vincent, Kimball, Theodora, *An introduction to the study of landscape design*, New York, The Macmillan Company, 1929
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: Beacon Press, 1971
- Huotari, Kai, and Hamari, Juho "Defining Gamification - A Service Marketing Perspective", 16th International Academic MindTrek Conference, Tampere, Finland, October 3-5, 2012

- Jackson, Stanley W. *Melancholia and Depression: From Hippocratic Times to Modern Times*. New Haven: Yale University Press, 1986
- Jaspers, Karl, *General Psychopathology*, University Press, Manchester, 1963
- Juul, Jesper, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: The MIT Press, 2005
- Khan, Subuhi and Peña, Jorge, “Playing to beat the blues: Linguistic agency and message causality effects on use of mental health games application” in *Computers in Human Behavior*, Vol. 71, (2017): 436-443
- Klibansky, Raymond, Erwin Panofsky and Fritz Saxl. *Saturn and Melancholy: Studies in the History of Natural Philosophy, Religion and Art*. London: Thomas Nelson, 1964
- Kowert, Rachel and Quandt, Thorsten, *The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Video Games*, Routledge, Aug 27, 2015
- Kraepelin, Emil, “Manic-depressive insanity and paranoia” in *Textbook of Psychiatry*, 8th edition, Edinburgh, Livingstone, 1921
- Kristeva, Julia, “On the Melancholic Imaginary”, *New Formations*, 3, winter 1987
- Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, Routledge, 2007
- Le Corbusier, *Towards a New Architecture*. London: Architectural Press: and New York: Frederick A Praeger., 1959
- Li, Jinhui, Yin-Leng Theng, and Schubert Foo “Game-Based Digital Interventions for Depression Therapy: A Systematic Review and Meta-Analysis” *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 17(8), (2014): 519–527, accessed February 28, 2018, <http://doi.org/10.1089/cyber.2013.0481>
- Loftus, Geoffrey, R. and Loftus, Elizabeth, F., *Mind at play: the psychology of video games*. New York: Basic Books, 1983
- Madigan, Jamie, *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them*, Rowman & Littlefield Publishers, 2015
- Malakasioti, Angeliki and Vavili, Fani, “Video game environments and depression: Healing aspects of contemporary digital spaces”, *AMPS Conference Health: The Design, Planning and Politics of How and Where We Live*, University of the West of England, Bristol, 25—26 January, 2018
- Mayra, Frans, *An introduction to games studies: games in culture*, New York: SAGE, 2008
- McGonigal, Jane, *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, New York: Penguin Books, 2011
- Merleau-Ponty, Maurice, *Phenomenology and Perception*, Routledge, 2002
- Merry, Sally N., Stasiak, Karolina, Shepherd, Matthew, Frampton, Chris, Fleming, Theresa, Lucassen, Mathijs F. G. et al. “The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression: randomised controlled non-inferiority trial” *BMJ*, 344 :e2598 (2012), accessed February 28, 2018, doi: <https://doi.org/10.1136/bmj.e2598>
- Middeke, Martin, Wald, Christina, “Melancholia as a Sense of Loss: An Introduction”, eds. Middeke Martin, Wald, Christina, *The Literature of Melancholia*, London, Palgrave Macmillan, 2011
- Minkowski, Eugene, *Lived Time: Phenomenological and Psychopathological Studies*, eds. Nancy Metzel, Evanston, IL: Northwestern University Press, 1970, 428-430
- Morse, Margaret “What Do Cyborgs Eat?: Oral Logic in an Information Society”, *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*, 16 (3), art. 7., 1994
- Norberg-Schulz, Christian, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*, New York: Rizzoli, 1980

- Nutt, David, Wilson, Sue, Paterson, Luis, "Sleep disorders as core symptoms of depression", *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 2008, 10(3), σσ. 329-336.
- Pallasmaa, Juhani, 'Six Themes for the Next Millenium', *Architectural Review*, 1994, σσ.74-79
- Pallasmaa, Juhani, "The geometry of feeling, a look at the phenomenology of architecture", *Theorizing a New Agenda for Architecture, An Anthology of Architectural Theory*. ed. / K. Nesbitt. New York, 1996, σσ. 447-453
- Pallasmaa, Juhani, *Encounters: Architectural Essays*, ed. Peter MacKeith, Helsinki: Rakennustieto, 2005
- Pallasmaa, Juhani, *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Chichester: Wiley-Academy, 2005
- Papadopoulos, Spiros, Malakasioti, Angeliki, Loukou, Maria and Zavitsanou, Avrokomi "The identity of Greek landscape in arcade games", 2nd Panhellenic Place Marketing and Place Branding Conference, Larisa, Greece, March 31- April 2, 2017
- Pelletier, Louise, *Architecture in Words: Theatre, Language and the Sensuous Space of Architecture*, Routledge, 2006
- Penabella, Miguel, "Monstrous Spaces in a Sea of Fog: Silent Hill 2 and the Pathetic Fallacy in Video Games", *UC Berkeley Comparative Literature Undergraduate Journal*, accessed February 28, 2018, <https://ucbcluj.org/monstrous-spaces-in-a-sea-of-fog-silent-hill-2-and-the-pathetic-fallacy-in-video-games/>
- Pensky, Max, *Melancholy Dialectics: Walter Benjamin and the Play of Mourning*. Amherst: University of Massachusetts Press, 2001
- Pickering, Neil, *The metaphor of mental illness*. New York: Oxford University Press, 2006
- Prensky, Mark, 'Digital Natives, Digital Immigrants', *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001
- Radden, Jennifer. *The Nature of Melancholy: From Aristotle to Kristeva*. Oxford: Oxford University Press, 2000
- Radden, Jennifer, *Depression and Narrative: Telling the Dark*, edited by Hilary Clark, SUNY Press, Oct 9, 2008
- Reed, Grey, "Aragon's armoire", *Surrealism and Architecture*, ed. Thomas Mical, Psychology Press, 2005, σσ.31-40
- Robbins, Rebecca "Inside the push to get doctors to prescribe video games", *Stat*, accessed February 28, 2018, <https://www.statnews.com/2015/11/05/video-game-developers-covet-new-market-patients/>
- Rodrigues, Arsenio Timotio, *The sacred in architecture: A study of the presence and quality of place making Patterns in sacred and secular buildings*, PhD Thesis, Texas A&M University, 2008
- Rossi, Aldo, *A scientific autobiography*, The MIT Press, 1981
- Rufus, *On Melancholy*, Mohr Siebeck, 2008
- Ruskin, John, *Poetry of Architecture, Cottage, Villa, Etc*, J. Wiley & sons, 1873
- Salen, Katie and Zimmerman, Eric, *Rules of play: Game design fundamentals*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2003
- Schielke, Thomas, "Light Matters: Louis Kahn and the Power of Shadow", 23 April, 2013, *ArchDaily*, <https://www.archdaily.com/362554/light-matters-louis-kahn-and-the-power-of-shadow>, ανακτήθηκε στις 8/12/2017
- Schinaia, Cosimo, *Psychoanalysis and Architecture: The Inside and the Outside*, Karnac Books, 2016

- Schou Andreassen C, Billieux J, Griffiths MD, et al. "The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: a large-scale cross-sectional study" *Psychology of Addictive Behaviors*. 30, (2016): 252-262
- Seixas Lopes, Diogo, *Melancholy and architecture: On Aldo Rossi*, Park Books, 2015
- Sina, Ibn (Avicenna), 'On the signs of melancholy's appearance', in *On black bile and Melancholy*, from Canon of medicine, ca.1025
- Smith, Jonas Heide, Williams Patrick J., *The players' realm: studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, N.C: McFarland and Company, Inc., Publishers, 2007
- Solomon, Andrew, *The Noonday Demon: An Atlas of Depression*, Simon and Schuster, 2011
- Spiller, Neil, *AVATAR*, *Advanced Virtual and Technological Architecture Research*, Haecceity Papers, 2 (2), Εισαγωγή, 2007
- Spiller, Neil, *Cyber_Reader*, *Critical writings for the digital era*, Phaidon Press, London, 2002
- Sutton-Smith, Brian, "The opposite of play is not work - it is depression", *Stanford, Neurosciences Institute*, accessed February 28, 2018, <https://neuroscience.stanford.edu/news/opposite-play-not-work-%E2%80%94-it-depression>
- Tabb Phillip, *First principles: Architecture of the unseen*. Denver, CO: The Academy for Sacred Architectural Studies, 2006
- Tabb, Phillip, *Sacred place: The presence of archetypal patterns in place creation*, Denver, Colorado, The Academy for Sacred Architectural Studies, 1996
- Tanizaki, Jun'ichirō, *In praise of shadows*, Vintage Books, 2001
- Thönes, Sven, Oberfeld, Daniel, "Time perception in depression: A meta-analysis", *Journal of Affective Disorders*, Volume 175, σσ. 359 – 372
- Tschumi, Bernard, *The Manhattan Transcripts*, London: Academy Editions, 1994
- Turkle, Sherry, *Life on the screen: Identity in the age of the internet*, Simon and Schuster, 1995
- University of Bergen, "Videogame addiction linked to ADHD", accessed February 28, 2018, <http://www.uib.no/en/news/97400/videogame-addiction-linked-adhd>
- Vavili, Fani and Malakasioti, Angeliki, "Optical illusions within perception of architectural space", *proceedings of Architecture and Phenomenology*, Faculty of Architecture and Town Planning, Technion, I.I.T., Haifa, May 20-24, 2007
- Voss, Angela, "The Power of a Melancholy Humour, Devination and Divine Tears", *Seeing with Different Eyes, Essays in Astrology and Divination*, ed. Patrick Curry, Angela Voss, 2007, σ.143-172
- Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, W. W. Norton & Co., Inc. New York, NY, USA, 1999
- Wilde, Oscar, *A House of Pomegranates*, ReadHowYouWant, 2008
- Wilken, Rowan, "The haunting affect of place in the discourse of the virtual", *Ethics, place and environment: a journal of philosophy and geography*, 10(1), Routledge, 2007
- Wolf, Mark, *The Medium of the Video Game*, Austin: University of Texas Press, 2002
- Zagalo, Nelson, "Narrative Design of Sadness in Heavy Rain", *Journal of Science and Technology of the Arts*, Volume 9, No. 2, Special Issue Narrative and Audiovisual Creation (2017): 47-59
- Žižek, Slavoj (2000). *Melancholy and the Act*. *Critical Inquiry* 26 (4), σσ. 657-681
- Zumthor, Peter, *Thinking Architecture*, Birkhäuser Architecture, 2nd Edition, 2006

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

- Αριστοτέλης, Αριστοτέλης και Ιδιοφυΐα - το 30ό πρόβλημα, μτφρ. Αλόη Σιδέρη, εκδόσεις Άγρα, 1998
- Βαβύλη, Φανή (επιμ.), Τέχνες και χώροι υγείας, Ζήτη, 2009
- Βαβύλη, Φανή, Σχεδιάζοντας για την ψυχική υγεία, University Studio Press, 2003
- Γαληνός, Άπαντα 29, Κάκτος, 2012
- Ιωαννίδου, Χάρις, Μελαγχολία - Η Αρχαία Ελληνική Άποψη, εκδόσεις Γρηγόρη, 2006
- Μαλακασιώτη, Αγγελική, Ανατομία του ψηφιακού σώματος – Χωρικές εκφάνσεις του εαυτού και του άυλου στο διαδίκτυο, Διδακτορική Διατριβή, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, 2016
- Περράκης, Γιώργος, Σκουτέλης, Νίκος, Αναπαραστάσεις του υπερβατικού. Λεξιλόγιο της μεταφυσικής στον σύγχρονο αρχιτεκτονικό σχεδιασμό, εκδόσεις Καπόν, 2016
- Ρασιδάκη, Αλεξάνδρα, Περί μελαγχολίας - Στη θεωρία, τη λογοτεχνία, την τέχνη, εκδόσεις Κίχλη, 2012
- Χαράλαμπος Αποστολόπουλος, «Ο ιδιοφυής άνθρωπος και η μελαγχολία, Η περιπατητική έννοια της μελαγχολίας: Το Πρόβλημα XXX, 1», Φιλοσοφείν, τ.12, 2015, σελ. 7 -24
- Burton, Robert, Η ανατομία της μελαγχολίας, τόμος I, μτφρ: Παναγιώτης Χοροζίδης, εκδόσεις Ηριδανός, 2007
- Burton, Robert, Η ανατομία της μελαγχολίας, τόμος II, μτφρ: Παναγιώτης Χοροζίδης, εκδόσεις Ηριδανός, 2008
- Burton, Robert, Η ανατομία της μελαγχολίας, τόμος III, μτφρ: Παναγιώτης Χοροζίδης, εκδόσεις Ηριδανός, 2011
- De Botton, Alain, Η αρχιτεκτονική της ευτυχίας, μτφρ. Αντώνης Καλοκύρης, εκδόσεις Πατάκη, 2006
- Freud, Sigmund, Πένθος και Μελαγχολία, εκδόσεις Principia, 2015
- Nietzsche, Friedrich, Τάδε έφη Ζαρατούστρας, μτφρ. Γ.Αλεξίου-Πρωταίου, Δαμιανός, Αθήνα, 1999
- Pigeaud, Jackie, Αριστοτέλης και Ιδιοφυΐα - το 30ό πρόβλημα, μτφρ. Αλόη Σιδέρη, εκδόσεις Άγρα, 1998
- Ricoeur, Paul, Η ζωντανή μεταφορά, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 1998
- Steiner, George, Δέκα (πιθανοί) λόγοι για τη μελαγχολία της σκέψης, μετ. Σεραφείμ Βελέτζας, Scripta, 2007

Αναφορές σε ηλεκτρονικά παιχνίδια

Actual sunlight, www.actualsunlight.com

Alto's Adventure, <http://altosadventure.com/>

Braid, <http://braid-game.com/>

Child of light, <https://www.ubisoft.com/en-us/game/child-of-light/>

Dear Esther, https://store.steampowered.com/app/203810/Dear_Esther/

Depression quest, <http://www.depressionquest.com/>

Elude, http://gambit.mit.edu/loadgame/summer2010/elude_play.php

Entwined, <https://www.playstation.com/en-us/games/entwined-ps4/>

Flower, <http://thatgamecompany.com/flower/>

Heavy Rain, <https://www.playstation.com/en-us/games/heavy-rain-ps4/>

Inner vision, <https://www.kongregate.com/games/linusprime/inner-vision>

Inside, <https://store.steampowered.com/app/304430/INSIDE/>

Journey, <http://thatgamecompany.com/journey/>

Limbo, <https://playdead.com/games/limbo/>

Luxuria superbia, <http://luxuria-superbia.com/>

Passage, <http://hcsoftware.sourceforge.net/passage/>

Personal Zen, www.personalzen.com

Please knock on my door, <http://pleaseknockgame.com/>

Project Evo, Akili Interactive labs, <https://www.akiliinteractive.com/>

Proteus, <http://twistedtreegames.com/proteus/>

Silent Hill 2, <https://www.playstation.com/en-us/games/silent-hill-2-ps2/>

Sparx, <https://www.sparx.org.nz/>

Superbetter, <https://www.superbetter.com/>

That Dragon Cancer, <http://www.thatdragoncancer.com/>

Thomas was alone, <http://www.mikebithellgames.com/thomaswasalone/>

Undertale, <https://undertale.com/>

Where Shadows Slumber, <http://www.whereshadowsslumber.com/>

