

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΔΙΕΘΝΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ, ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΝΕΑ ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΙΑ»

Storytelling και Video Games: η περίπτωση του God of War

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Θεόφιλος Μαρούσης

Αθήνα, 2019

Τριμελής Επιτροπή

Νίκος Μπακουνάκης, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπων)

Ιωάννης Σκαρπέλος, Αναπληρωτής Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Μπέττυ Τσακαρέστου, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright © Θεόφιλος Μαρούσης, 2019

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διπλωματικής εργασίας εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διπλωματικής εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διπλωματικής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δε δηλώνει αποδοχή των γνώμων του συγγραφέα.

Περίληψη

Τις τελευταίες δεκαετίες η ανάπτυξη της τεχνολογίας, των γραφικών, η διάδοση του διαδικτύου και η διαδραστικότητα που μας παρέχει η ψηφιοποίηση αναδεικνύουν τα βιντεοπαιχνίδια ως ένα από τα πλέον σύγχρονα μέσα της εποχής. Τα video games όντας πολυτροπικό μέσο, περιλαμβάνουν από τη μια το αφηγηματικό και από την άλλη το λουδολογικό κομμάτι τους, καθώς παρέχουν στο χρήστη τη δυνατότητα να παίξει και ταυτόχρονα να γίνει δέκτης αφήγησης, χρησιμοποιώντας ήχο, εικόνα και κείμενο. Παιχνίδι και αφήγηση όμως είναι δύο διαφορετικά στοιχεία, ο συνδυασμός των οποίων άλλοτε είναι αρμονικός (παιχνιδοαφηγηματική συνάφεια) και άλλοτε λαμβάνει συγκρουσιακό χαρακτήρα (παιχνιδοαφηγηματική παραφωνία). Στην εργασία εξετάζεται αυτή η σχέση παιχνιδιού – αφήγησης ως προς τα παραγόμενα νοήματα στην περίπτωση του βιντεοπαιχνιδιού God of War. Στο πρώτο μέρος γίνεται βιβλιογραφική επισκόπηση πάνω στη θεωρία του storytelling, στο δεύτερο τα κύρια χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών, τί ονομάζουμε παιχνίδι (gameplay), αλλά και το storytelling στα games. Στο τρίτο ακολουθεί η μελέτη περίπτωσης του game, με την ανάλυση της αλληλεπίδρασης των δύο πεδίων, το οποίο χωρίζουμε σε τρία μέρη: τα cinematic, τα text και το gameplay. Στο τέλος καταλήγουμε σε ορισμένα συμπεράσματα, με κυριότερα την προσπάθεια γεφύρωσης του χάσματος ανάμεσα σε παιχνίδι και αφήγηση, την ενίοτε νοηματική σύγκρουση διαφορετικών χρονικών διαστάσεων, τη δυνατότητα σχεδιαστικής βελτίωσής τους και την ικανότητα ενός κατεξοχήν διαδραστικού μέσου να αφηγηθεί μια ιστορία.

Abstract

Over the last decades, the development of technology, graphics, the spread of the Internet and the interactivity provided by digitization highlight video games as one of the most modern mediums of today. Video games, being a multimodal medium, include both narrative and, on the other hand, their ludic elements, providing the user with the ability to play and at the same time become a narrative receiver. But play and narrative are two different elements, the combination of which is sometimes harmonic (ludonarrative harmony) and sometimes takes a conflicting character (ludonarrative dissonance). The work deals with this relationship between play-narration with the meanings produced in the case of the video game God of War. In the first part a bibliographic overview is made on the storytelling theory, the second part is about the main features of video games, what we call gameplay, and storytelling in games. The third is the case study of GoW, with the analysis of the interaction of the two fields, which we divide into three parts: cinematic, text and gameplay. In the end, we come to some conclusions, with most notable the attempt to bridge the gap between play and narrative, the meaningful conflict of different chronical dimensions, the ability of their design improvement and the capability of a highly interactive medium to narrate a story.

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	2
Abstract	3
Εισαγωγή.....	6
TO STORYTELLING.....	10
1.1 Ο ρόλος της αφήγησης	10
1.2 Η αφήγηση και το storytelling.....	13
1.2 Η ψηφιακή αφήγηση (digital narrative)	15
1.4 Τα πέντε δομικά στοιχεία του storytelling	16
1.5 Τα μέρη του μύθου	18
1.6 Η θεωρία του Μονόμυθου.....	20
1.7 Ο αλγόριθμος του μύθου	21
1.8 Διάγραμμα και στάδια πλοκής	25
1.9 Η οπτική γωνία (point of view).....	26
VIDEO GAMES ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΣΗ	28
2.1 Το παιχνίδι (ludology).....	28
2.2 Το πλαίσιο MDA.....	29
2.3 Η αισθητική του ψηφιακού περιβάλλοντος.....	30
2.3.1 Εμβύθιση	30
2.3.2 Μεταμόρφωση.....	32
2.3.3 Επενέργεια.....	33
2.4 Η αισθητική των βιντεοπαιχνιδιών.....	34
2.5 Τα είδη βιντεοπαιχνιδιών	36
2.6 Το gameplay	37
2.7 Η αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια.....	38
2.8 Τα εργαλεία της αφήγησης στα βιντεοπαιχνίδια	39
2.9 Τύποι ιστοριών στα βιντεοπαιχνίδια	41
2.10 Το debate	44
2.11 Παιχνιδοαφηγηματική παραφωνία	45
2.12 Παιχνιδοαφηγηματική συνάφεια.....	46
ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ.....	48
3.1 Μεθοδολογία της έρευνας	48
God of War – Μελέτη περίπτωσης.....	52
4.1 Προοίμιο.....	52
4.2 Η ιστορία (story) του God of War.....	52

4.3 Ανάλυση περιεχομένου	59
Συμπεράσματα.....	73
Βιβλιογραφία.....	76

Εισαγωγή

Όταν ακόμα τα άτομα οργανώνονταν σε πρωτόγονες κοινωνίες και η πρώτη μορφή κατοικίας που έμοιαζε με τη σημερινή ήταν το σπήλαιο, η αναγκαιότητα της μεταβίβασης πληροφοριών με σκοπό τη διευκόλυνση της επιβίωσης ήταν επιβεβλημένη. Το storytelling, η αφήγηση ιστοριών, γεγονότων και γενικότερα η επικοινωνία υπήρχε πριν ακόμα την εμφάνιση του αλφαβήτου και γινόταν είτε προφορικά με γλώσσα, ήχους, κραυγές, είτε με τη μορφή εικόνων και συμβόλων. Σε πολλά μέρη του κόσμου έχουν ανακαλυφθεί τοιχογραφίες της παλαιολιθικής εποχής σε σπήλαια, γνωστές και ως cave art, όπως αυτή του Lascaux¹ στη Γαλλία που χρονολογείται στο 15-17.000 π.Χ. Στο σπήλαιο αποτυπώνονται πάνω από 600 ζώα διαφόρων ειδών, άλογα, βίσωνες, ελάφια, καθώς και μια μυθική φιγούρα με ανθρώπινο σώμα και κεφάλι πτηνού. Οι αρχαιολόγοι εκτιμούν ότι η σπηλιά χρησιμοποιούνταν για κληρονομικούς και τελετουργικούς σκοπούς. Μέσα από αυτές τις εικόνες, οι άνθρωποι πριν από χιλιάδες χρόνια μετέδιδαν οπτικοποιημένες πληροφορίες, που αποτελούσαν πρώιμες μορφές ιστορίας, καθώς έχουν όλα τα απαραίτητα αφηγηματικά στοιχεία. Την πρώτη καταγεγραμμένη αφήγηση, που περιελάμβανε αλφάβητο, συναντάμε στο Έπος του Γκιλγκαμές των Σουμερίων την τρίτη χιλιετία π.Χ. και αναφερόταν στις περιπέτειες του ομώνυμου βασιλιά, ενώ αργότερα κατά την αρχαϊκή εποχή, έχουμε τα Ομηρικά Έπη που πολλοί τοποθετούν κοντά στο 1200 π.Χ. Αρχικά βέβαια η διήγηση του περιεχομένου γινόταν προφορικά με μουσική υπόκρουση, αλλά κατά την κλασική περίοδο καταγράφηκαν και μέχρι σήμερα αναβιώνονται στα σύγχρονα Μέσα, με κινηματογραφικές, τηλεοπτικές και μουσικές παραγωγές. Την ίδια εποχή έχουμε την εμφάνιση του θεάτρου και των προϊόντων του, με κυριότερο την τραγωδία, την οποία ο Αριστοτέλης αρχικά και ο Οράτιος αργότερα διέκριναν σε μέρη και βασικά στοιχεία, χώρισαν την πλοκή και επεσήμαναν την αξία πρόκλησης συναισθημάτων στο θεατή, εμφανίζοντας ταυτόχρονα την ψυχολογική αιτία και διάσταση της αφήγησης.

Η διάκριση βασικών συστατικών στοιχείων που συνθέτουν ένα λογοτεχνικό έργο και ο διαχωρισμός μερών της πλοκής (διάγραμμα πλοκής) στην αρχαία Ελλάδα και Ρώμη, αποτελούν μέχρι σήμερα τη βάση ανάλυσης του αφηγηματικού λόγου και της

¹ <https://www.history.com/this-day-in-history/lascaux-cave-paintings-discovered>

αφήγησης γενικότερα με μικρές παραλλαγές, ενώ επηρέασαν την αφηγηματική θεωρία πιο σύγχρονων μελετητών όπως των Ρώσων φορμαλιστών (Chklovsky, Propp, Eichenbaum κ.α.) και των Γάλλων σημειολόγων (Bremond, Genette, Barthes κ.α.) της δεκαπενταετίας του 1960-1975. Ο ρωσικός φορμαλισμός έχει ως αντικείμενο τις μορφικές ιδιότητες του έργου, που συνιστούν τη «λογοτεχνικότητα και όχι τη λογοτεχνία στο σύνολό της» (Καψωμένος, 2004:19). Αυτή η λογοτεχνικότητα δεν έγκειται στην ιστορία (μύθο), αλλά στους ιδιαίτερους τρόπους που ο συγγραφέας το διαπλάθει μορφολογικά. Από την πλευρά τους αργότερα, οι σημειολόγοι της δεκαετίας του 60' εδραιώνουν την αφηγηματολογία ως κλάδο της λογοτεχνικής θεωρίας, μέσω «της έρευνας του εσωτερικού, δομικού επιπέδου των αφηγηματικών κειμένων (σταθερές)» (Καψωμένος, 2004:82) και αφετέρου το υφολογικό επίπεδο, τους αφηγηματικούς τρόπους και τεχνικές της αφήγησης.

Η εξέλιξη της τεχνολογίας βέβαια και η δυνατότητα αφήγησης πέρα από το κείμενο (text) αποκλειστικά, η χρήση εικόνων, ήχου, έχει μετεξελίξει την έννοια της αφήγησης, η οποία μετονομάζεται και αλλιώς σήμερα, ως storytelling. Η ψυχαγωγική επίδρασή του στο άτομο σε συνδυασμό με τη δυναμική πειθούς του, έχει οδηγήσει πολλούς σύγχρονους επιστημονικούς κλάδους να το συμπεριλάβουν ως χρήσιμο εργαλείο για τις ανάγκες τους. Διακρίνεται λοιπόν σε:

- Θεραπευτικό storytelling, στα πλαίσια μιας αφηγηματικής ψυχολογίας και διαδραστικής δραματοθεραπείας.
- Εκπαιδευτικό (educational) storytelling και μάλιστα με τη χρήση νέων μέσων, όπως για παράδειγμα βίντεο με ψηφιακή απεικόνιση της ναυμαχίας της Σαλαμίνας, προσαρμοσμένο για μαθητές είτε φοιτητές (πρωτοβάθμια έως τριτοβάθμια εκπαίδευση).
- Το γεωστρατηγικό – soft diplomacy storytelling που χρησιμοποιείται ανάμεσα σε κράτη για γεωπολιτικούς σκοπούς. Χαρακτηριστική περίπτωση είναι η πολιτιστική διπλωματία και συνεργασία Ελλάδας-Κίνας, στη λογική της συνάντησης δύο αρχαίων πολιτισμών.
- Το storytelling ως πολιτική πράξη, όπου οι τέχνη της αφήγησης προσπαθεί να πείσει το ακροατήριο, με το σύνολο των επιχειρημάτων να συγκροτούν μια ιστορία, μια πολιτική λογική εκάστου μέρους, το λεγόμενο «πολιτικό αφήγημα».

- Το data storytelling, δηλαδή η αφήγηση μέσω ψηφιακών δεδομένων και γραφημάτων (hard data) που συνδυάζόμενα οπτικοποιούνται και συγκροτούν μια ιστορία και συναντάται σε ποικίλους τομείς, εκτός από την εκπαίδευση που αναφέρθηκε πριν, π.χ. σε επιστημονικά ινστιτούτα.
- Το organizational και business storytelling, σε οργανισμούς και εταιρείες διαφήμισης, στο μάνατζμεντ και το μάρκετινγκ.

Διάρθρωση και ερευνητικό ερώτημα

Όλα τα παραπάνω αποτελούν τις εφαρμογές (είδη) του storytelling, τους τομείς που το υιοθετούν και το προσαρμόζουν προς όφελός τους. Στην παρούσα εργασία θα μιλήσουμε για την αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια (video game narrative). Στα video games όμως η αφήγηση δεν είναι το μόνο κύριο συστατικό τους. Η χαρά του παιχνιδιού, η χρήση των πλήκτρων (mechanics), οι κανόνες που το διέπουν, συνθέτουν τη διαδικασία του παίξιν (το λουδολογικό κομμάτι τους). Υπό τη σκέπη του βιντεοπαιχνιδιού συνυπάρχουν αυτά τα δυο διαφορετικά στοιχεία. Αυτή η συνύπαρξη ορισμένες φορές δημιουργεί νοηματικές συγκρούσεις ως προς το αισθητικό αποτέλεσμα, σ' αυτό που αντιλαμβάνεται ο χρήστης, ενώ άλλες φορές λειτουργούν αρμονικά, δημιουργώντας δύο ρεύματα απόψεων: αυτούς που υποστηρίζουν ότι παιχνίδι και αφήγηση συνεργάζονται και αυτούς που λένε ότι συγκρούονται. Τα games είναι ένα πολυτροπικό μέσο και στην εργασία θα ερευνήσουμε τις διαφορετικές σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα σε παιχνίδι και αφήγηση, μέσα από την αλληλεπίδραση του gameplay με το text και τα video (cinematics). Ειδικότερα θα ασχοληθούμε με ένα βιντεοπαιχνίδι, για να δούμε τί ισχύει στην περίπτωση του. Ως μελέτη περίπτωσης θα αναλυθεί το God of War, ένα διάσημο video game κονσόλας, το οποίο είναι γνωστό σε μια ευρεία μάζα παικτών. Συγκεκριμένα θα δούμε αν η αλληλεπίδραση παιχνιδιού (ludus) και αφήγησης (narrative) χαρακτηρίζεται από σχέσεις παιχνιδοαφηγηματικής συνάφειας (ludonarrative resonance) ή παιχνιδοαφηγηματικής παραφωνίας (ludonarrative dissonance), ούτως ώστε να παρατηρήσουμε ποια είναι τα θετικά και ποια τα αρνητικά αυτής της κατάστασης. Στο πρώτο κεφάλαιο θα μιλήσουμε αποκλειστικά για την αφήγηση και το storytelling. Στο δεύτερο θα δούμε τα κύρια χαρακτηριστικά

των βιντεοπαιχνιδιών, τί ονομάζουμε παιχνίδι (gameplay) στα βιντεοπαιχνίδια, αλλά και το storytelling στα games. Στο τρίτο κεφάλαιο υπάρχει το case study του GoW που εξετάζεται η αλληλεπίδραση των δύο πεδίων.

Γιατί το God of War

Προκειμένου να εξεταστεί η διαντίδραση παιχνιδιού-αφήγησης και να αποτυπώσουμε τις συνθήκες παραφωνίας και συνάφειας, χρειαζόμαστε ένα game με σταθερό περιεχόμενο. Λέγοντας σταθερό εννοούμε πως όσοι χρήστες κι αν το παίζουν, όσες φορές κι αν παίζουν, θα έχουν το ίδιο βίωμα, θα συναντήσουν το ίδιο content. Άρα χρειαζόμαστε ένα story based παιχνίδι, δηλαδή ένα game του οποίου η πλοκή και τα κύρια γεγονότα δεν δύναται να αλλάξουν, έχει την ίδια αρχή, μέση και τέλος.

Θέλουμε επίσης ένα βιντεοπαιχνίδι διάσημο, με καλές πωλήσεις, γνωστό στο ευρύ κοινό, κοινώς ένα best seller, ούτως ώστε τα ευρήματά μας αφενός να ενδιαφέρουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερο αριθμό ερευνητών, gamers ή αναγνωστικού κοινού, αφετέρου να μπορούν να χρησιμοποιηθούν για προγραμματιστική βελτίωση (game developing) μελλοντικών βιντεοπαιχνιδιών. Συνάμα, ψάχνουμε ένα «ζωντανό» video game, που θα έχουν προαναγγελθεί νέες κυκλοφορίες του ως συνέχεια του story των προηγούμενων, συνεπώς το κοινό θα ασχοληθεί ξανά μαζί του και στο μέλλον.

Αναζητούμε ένα παιχνίδι που θα βρίσκεται σχετικά κοντά στις προτιμήσεις του γράφοντος, έτσι ώστε εκείνος να ασχοληθεί ευχάριστα μαζί του και να το αναλύσει σε βάθος. Το God of War λοιπόν καλύπτει όλα τα παραπάνω κριτήρια, γι' αυτό και επιλέγεται. Τέλος, αυτό γίνεται και λόγω της σημειωτικής αξίας του τίτλου. Ο Θεός του Πολέμου συμβολίζει την αιώνια διαμάχη, την πάλη, το σχήμα δράση-αντίδραση που παράγει τη σύνθεση, την αντιπαράθεση ιδεών που συμβάλει στη δημιουργική εξέλιξη. Αυτό το νόημα έχει άλλωστε και η ρήση του Ηράκλειτου: «Πόλεμος πάντων μεν πατήρ ἐστί».

TO STORYTELLING

1.1 Ο ρόλος της αφήγησης

Η αφήγηση και η συγκρότηση των γεγονότων σε μορφή ιστορίας πηγάζει από τη βιολογική δομή και ψυχισμό της ανθρώπινης ύπαρξης. Ο (Brooks, 1994:23-24) προσεγγίζοντας την αφηγηματολογία μέσα από ψυχαναλυτική οπτική αναφέρει πως «ο Φρόυντ δουλεύει με την προϋπόθεση ότι τα πάντα εμφανίζονται ως σημεία»/σημάδια (σημειωτική) και πως «όλα τα σημεία είναι αντικείμενα προς ερμηνεία και ενέχουν μηνύματα που εν τέλει λένε ιστορίες, που περιέχουν την ίδια δραματική περσόνα (dramatis personae) και τις ίδιες αφηγηματικές λειτουργίες για όλους μας». Εκτός του «αφηγηματικού προγραμματισμού» του εγκεφάλου λοιπόν και της θεώρησης του εαυτού ως χαρακτήρα πρωταγωνιστικού ρόλου σε ένα σενάριο, που εκτυλίσσεται στην πραγματική ζωή, τα αντικείμενα, οι καταστάσεις, τα πρόσωπα, τα στάδια πλοκής μιας ιστορίας (φανταστικής και μη) λειτουργούν σημειωτικά και εκλαμβάνονται ως πληροφορίες που αντιστοιχούν σε αληθινές καταστάσεις της κανονικής ζωής (real everyday life). Η δομή δηλαδή της λογοτεχνίας είναι κατά κάποιο τρόπο «η δομή του μυαλού μας, με την έννοια που αποτυπώνει ο Φρόυντ στο έργο του «mental apparatus», ορίζοντας την οικονομική και δυναμική οργάνωση του ψυχισμού ως μια δομική διαδικασία». Η (Καπλάνογλου, 2017:123) αναφέρει πως «η κυριότερη κοινωνική λειτουργία της αφηγηματικής δραστηριότητας, κάλυπτε την ανάγκη επικοινωνίας ανάμεσα στις διάφορες ομάδες της κοινότητας», ενώ η (Τσιλιμένη, 2007:18) ότι «η προφορική ποιητική μυθοπλασία που αναπτύσσεται, συνδέεται άμεσα με την καθημερινή ζωή των ανθρώπων περασμένων εποχών και λειτουργεί ως μέσο παρηγοριάς, ελπίδας, δικαιοσύνης και κυρίως απόλαυσης, αφού θα πρέπει να σημειωθεί ότι η αφήγηση εξυπηρετούσε και εξακολουθεί να εξυπηρετεί ψυχαγωγικούς κυρίως στόχους». Η (Murray, 1998:98) υποστηρίζει ότι «η αφήγηση μέσα από οποιοδήποτε μέσο μπορεί να θεωρηθεί ως εικονική πραγματικότητα, γιατί ο εγκέφαλός μας είναι προγραμματισμένος να συντονίζεται σε ιστορίες, με τέτοια ένταση που μπορεί να εξαλείψει τον κόσμο γύρω του». Ο (Oatley, 2004:556) στο ίδιο μήκος κύματος συμπληρώνει πως οι ιστορίες «προσφέρουν δυνατότητες πιθανής δράσης και προτείνουν λύσεις του πώς να ενεργούμε και πώς να υπάρχουμε ως άτομα μιας κοινωνίας».

Ο (Brooks, 1994:29) γράφοντας για τον Φρόυντ πως «υποστηρίζει ότι μέσω μιας αφήγησης μπορούμε να απολαύσουμε φαντασιώσεις χωρίς ενοχές ή ντροπή», εννοεί ότι η εξέλιξη της πλοκής αναφέρεται στον πρωταγωνιστή/πρόσωπα της αφήγησης κι όχι στον εαυτό μας, συνεπώς οι «αμαρτωλές» σκέψεις μας έχουν άλλοθι. Ο (Ricoeur, 1990:68) λέει αντιστοίχως πως «η μυθοπλαστική αφήγηση είναι μια εικονιστική επαύξηση του κόσμου της ανθρώπινης δράσης» δηλαδή της πραγματικότητας. Ο (Scheff, 1979:13) πέρα από τις φαντασιώσεις που προκύπτουν, μιλά για το βαθμό βίωσης μιας ιστορίας που ακούμε, σε σχέση με μια που βιώνουμε, τονίζοντας τη σημασία της αισθητικής απόστασης του θεατή με τα αφηγούμενα γεγονότα. Ο Brooks μιλάει για το «ενεργητικό-δυναμικό μοντέλο» αφήγησης του Φρόυντ που βασίζεται στην κύρια θεωρία του δεύτερου για τις αντιμαχόμενες δυνάμεις του κόσμου, έρωτα-θανάτου, οι οποίες στον ανθρώπινο ψυχισμό μετουσιώνονται σε ορμές απόλαυσης (Eros, libido) και καταστροφής (Thanatos/todestrieb). Πάνω στη λογική ότι ο ψυχισμός του ατόμου αποτυπώνεται και στην καλλιτεχνική ή πολιτισμική έκφραση, έτσι και η θεωρία της ψυχανάλυσης εξηγεί τη λογοτεχνική θεωρία, γεννώντας το λεγόμενο φροϋδικό αφηγηματικό masterplot. Όπως αντιμάχονται τα ένστικτα έρωτα-θανάτου, έτσι «αντιλαμβάνομαστε και την ενστικτώδη επιθυμία της αφήγησης να βρει την ικανοποίησή της μέσα από το θάνατο της πλοκής» (Brooks, 1994:6), σχηματίζοντας ένα κύκλο διεργασιών μιας αφηγηματικής γραμμής που έχει αρχή και τέλος. Η όλη δράση του μύθου αποτυπώνει τη ζωή (eros/libido/δυνάμεις ζωής), ενώ με την ολοκλήρωση του κύκλου της πλοκής επέρχεται το κύκνειο άσμα της αφήγησης (todestrieb/Thanatos/δυνάμεις καταστροφής) και η κάθαρση για το θεατή. «Όπως η κάθαρση, δηλαδή η βίωση των πρωτογενών συγκινήσεων, είναι το κεντρικό συμβάν μιας θεραπείας, έτσι και η Αριστοτελική κάθαρσις, που δείχνει τη σχέση της συγκίνησης με την ανθρώπινη δράση, είναι κεντρική στο θέατρο, στην αφήγηση μιας ιστορίας ή στην ανάγνωση ενός μυθιστορήματος» (Nussbaum, 1986:391). Στο ίδιο μήκος κύματος ο (Bremond, 1973:89) υποστηρίζει πως «το αντικείμενο της αφήγησης είναι ο χρόνος, όχι η αιωνιότητα», θέτοντας κανόνες και όρια στην πλοκή. Η αξία της αφήγησης υποστηρίζεται και στην αναπτυξιακή αφηγηματική θεωρία του (Bruner, 1994:67), κατά την οποία «η πολιτισμική στάση συνδέει το αναπτυσσόμενο άτομο με τον πολιτισμό γενικότερα, αφού είναι μέσω της γλώσσας που η σχέση αυτή επιτυγχάνεται». Ο καθηγητής αναλύει πως εκτός από το γλωσσικό σημείο (sign) και

το αναφερόμενο (referent), υπάρχει και το ερμηνεύμα (interpretant), «μια αναπαράσταση δηλαδή του κόσμου που διευθετεί τη σχέση σημείου και αναφερόμενου» (Bruner, 1997:113). Οπότε όταν αλλάζει ή μεταβάλλεται το σημείο, μεταβάλλεται και το ερμηνεύμα, η νοηματοδότηση. Ο (Ricoeur, 1990:70) συμπληρώνει πως «όλα τα συμβολικά συστήματα κατασκευάζουν και ανακατασκευάζουν την πραγματικότητα, συνεπώς μ' αυτή τη σημασία έχουν γνωστική αξία: κάνουν την πραγματικότητα να εμφανίζεται με τον ένα ή τον άλλο τρόπο». Η επικοινωνιακή διαδικασία δηλαδή, που κατεξοχήν γίνεται μέσω της γλώσσας, συμβάλλει και στη δημιουργία του εκάστοτε πολιτισμικού περιβάλλοντος, της ψυχοσύνθεσης, του χαρακτήρα, της φαντασίας. «Ο ρόλος της γλώσσας συνεπάγεται μια άποψη που αφορά το συμβολικό περιβάλλον και τον τρόπο που υποτίθεται ότι κανείς θα δράσει μέσα σ' αυτό» (Bruner, 1994:67). Σε αντίστοιχη λογική ο (Ricoeur, 1990:15) μιλά για «κοινές ιδιότητες ανάμεσα στην αφηγηματικότητα και την ιστορικότητα, καθώς Ιστορία και μυθοπλασία έχουν κοινή αφηγηματική δομή», όπως επίσης και ότι «η Ιστορία είναι και λογοτεχνικό τεχνούργημα (artefact) και μ' αυτή την έννοια είναι μυθοπλασία, αλλά και αναπαράσταση πραγματικότητας» (:65). Με το πέρασμα του χρόνου και τη μεταβολή/εξέλιξη της γλώσσας, μεταβάλλεται/εξελισσεται και η επικοινωνιακή διαδικασία, που με τη σειρά της επιδρά στις πολιτισμικές εκφάνσεις της ανθρώπινης καθημερινότητας. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η ψηφιακή αφήγηση, κατά την οποία μέρος της γλώσσας αντικαθίσταται από εικόνες ή κινούμενες εικόνες (βίντεο), ήχους, συνεπώς στη σύγχρονη εποχή έχουμε μια νέα αφηγηματική στάση, άρα και νέα πολιτισμική στάση. «Ο άνθρωπος δεν είναι ένα “νησί ως εαυτός”, αλλά ένα μέρος του πολιτισμού που κληρονομεί και στη συνέχεια αναδημιουργεί» (Bruner, 1994:72). Αυτή η αναδημιουργία ή αλλιώς η «επαναδιαπραγμάτευση νοημάτων με τη μεσολάβηση αφηγηματικών ερμηνειών, αποτελεί κορυφαίο επίτευγμα της ανθρώπινης εξέλιξης» (Bruner, 1997:111). Αποτυπώνεται έτσι πως ως φυσικό, αναπόφευκτο και ευπρόσδεκτο επακόλουθο της εξέλιξης της τεχνολογίας έρχεται η αλλαγή στον τρόπο ανθρώπινης επικοινωνίας, narration, δόμησης αξιών, σκέψεων, χαρακτήρα και γενικότερα πολιτισμού. Ο τρόπος αφήγησης συνεπώς, επηρεάζει τον τρόπο παιδείας/εκπαίδευσης των ατόμων, που με τη σειρά του επηρεάζει τη δόμηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς. «Ανήκουμε στην Ιστορία πριν αφηγηθούμε ιστορίες ή γράψουμε Ιστορία. το παιχνίδι της αφήγησης περιλαμβάνεται μέσα στην πραγματικότητα που αφηγούμαστε» (Ricoeur, 1990:74), «αυτή η έννοια της

“διασταυρούμενης αναφοράς” (:58) συνιστά και την ερμηνευτική κεντρική ιδέα της αφηγηματικής λειτουργίας».

1.2 Η αφήγηση και το storytelling

Ρωσικός φορμαλισμός – πρώτο μισό 20^{ου} αι.

Ο Propp προσεγγίζει την αφήγηση ως το λόγο που περιγράφει τη «μεταβολή» από μια αρχική κατάσταση πραγμάτων στη ρήξη κι έπειτα την «αποκατάσταση» της αρχικής ισορροπίας με τροποποιημένη μορφή, ύστερα από διάφορες πράξεις που αποσκοπούν κάπου. Είναι δηλαδή η εξέλιξη της δράσης με «αφετηρία» και «τέλος», όπου η «μεταβολή γίνεται μέσα από μια σειρά μεταβατικών λειτουργιών» (Καψωμένος, 2004:42).

Γαλλική σημειωτική – δεύτερο μισό 20^{ου} αι.

Για το Greimas η αφήγηση είναι ένα σημαίνον σύνολο, επειδή μπορούμε να τη συλλάβουμε με βάση τη δομή των σχέσεων που συνάπτουν τα δρώντα πρόσωπα. Πρόκειται για μια θεωρία (δομική σημαντική) που προβάλλει «τη σημασία και τη σημασιοδοτική πρακτική σε όλα τα πεδία της ανθρώπινης δραστηριότητας. Ο ανθρώπινος κόσμος ορίζεται ως ο κόσμος της σημασίας» (Καψωμένος, 2004:116).

Ο (Genette, 1987:25) αναφέρει πως «την καθαυτό αφήγηση συνιστούν οι αναπαραστάσεις πράξεων και συμβάντων», ενώ αποσαφηνίζει το όρο διακρίνοντας τρεις διαφορετικές έννοιες:

- i. Η ιστορία: ο λόγος που περιγράφει μια σειρά γεγονότων με χρονική σχέση.
- ii. Η αφήγηση: ο λόγος (προφορικός ή γραπτός) που αφηγείται την ιστορία.
- iii. Η αφηγηματική πράξη, δηλαδή η πράξη του αφηγείσθαι.

Ο (Ricoeur, 1990:35) ορίζει πως «η αφήγηση είναι μια από τις μεγαλύτερες τάξεις/κατηγορίες λόγου (discourse), δηλαδή μια ακολουθία/σύνολο προτάσεων που υπάγονται σε μια ορισμένη διάταξη».

Θεώρηση αφήγησης με βάση τη σημερινή αντίληψη

Λέγοντας *αφήγηση* εννοούμε την επικοινωνιακή πράξη, δηλαδή τη μεταφορά της πληροφορίας με βάση το θεμελιώδες σχήμα πομπού-μηνύματος-δέκτη. Ο (Chatman, 1978) την ορίζει ως την επικοινωνία που προϋποθέτει δύο μέρη, τον πομπό (addressor) και το δέκτη (addressee). Δεδομένου ότι ο πομπός και ο δέκτης αλλάζουν μόνο ως προς τον αριθμό, αυτό που μας ενδιαφέρει γιατί μεταβάλλεται και παίρνει διάφορες μορφές είναι το μήνυμα, κοινώς το αφήγημα, story, information.

Οι (Bordwell & Thompson, 2004:129) ορίζουν την αφήγηση ως «τη ροή των πληροφοριών της Πλοκής που βοηθάει το θεατή να συμπληρώσει την ιστορία» προϋποθέτοντας βέβαια την ένταξή της σε ορισμένο χώρο και χρόνο, ενώ ο (Harris, 2011:56) σε μια πιο περιγραφική προσέγγιση λέει ότι «η αφήγηση είναι μια συγκεκριμένη αλληλουχία από σύμβολα (λέξεις, εικόνες ή οτιδήποτε άλλο) που έχει δημιουργηθεί με σκοπό να μεταδώσει κάποιο νόημα, να πει μια ιστορία. Οι αφηγήσεις έχουν ορισμένα χαρακτηριστικά βάσει των οποίων είναι δυνατόν να αναγνωρίζονται, να συνδέονται και να προβλέπονται, κάτι που αποτελεί πηγή μεγάλης απόλαυσης για τον αναγνώστη». Ο (Lowe, 2000:18) την ορίζει ως «την καταγεγραμμένη ιστορία», ενώ ο (Abbott, 2002:12) ως «την αναπαράσταση ενός ή μιας σειράς γεγονότων». Καταληκτικά, αφήγηση είναι η πράξη αναπαράστασης μιας ιστορίας.

Το πώς αφηγούμαστε, το πώς δηλαδή λέμε (tell) μια ιστορία (story) γεννά και την έννοια του storytelling (narration) που αποτελεί συνώνυμο της αφήγησης, αλλά και την εντέχνως επενδεδυμένη μορφή της, ο τρόπος παρουσίασης της αφήγησης ή «την τέχνη να διηγούμαστε ιστορίες» που απαντάται σχεδόν παντού, υπό μορφές ολοένα και πιο σύνθετες, στον κόσμο του μάνατζμεντ, του μάρκετινγκ, των μέσων αλλά και της πολιτικής επικοινωνίας και που στόχο έχει τη μεταβίβαση μηνυμάτων σε ένα κοινό. Το storytelling είναι η δομημένη αφήγηση μιας ιστορίας με αρχή, μέση, τέλος, πλοκή, χαρακτήρες κ.τ.λ., η οποία λειτουργεί και πολυαισθητηριακά χρησιμοποιώντας όχι μόνο το κείμενο (text), αλλά και την εικόνα, βίντεο, ήχο, ακόμα και αφή. «Επιστρατεύει μεθόδους αφήγησης άκρως διαφορετικές, από την προφορική αφήγηση, όπως την χρησιμοποιούσαν οι μάγοι της Αφρικής ή οι παραμυθάδες, ως το digital storytelling, που εφαρμόζει την εικονική κατάδυση σε πολυαισθητηριακά και έντονα σεναριοποιημένα περιβάλλοντα» (Salmon, 2008:13). Σύμφωνα με το National

Storytelling Network² «το storytelling είναι μια αρχαία, πολύτιμη μορφή τέχνης και ανθρώπινης έκφρασης. Πρόκειται για μια αλληλεπιδραστική τέχνη της χρήσης λέξεων και δράσεων για την αναπαράσταση των στοιχείων και των εικόνων μιας ιστορίας με τρόπο που να κεντρίζει τη φαντασία του ακροατή». Σε κάθε περίπτωση, αφήγηση – storytelling λογίζονται στην παρούσα εργασία με βάση αυτήν τη σύγχρονη αντίληψη που περιγράψαμε.

1.2 Η ψηφιακή αφήγηση (digital narrative)

Φυσικό επακόλουθο της εξέλιξης της τεχνολογίας ήταν η εξιστόρηση γεγονότων και γενικότερα η αφήγηση να πραγματοποιείται με διαφορετικό τρόπο σε σχέση με παλαιότερα. Στην εκάστοτε χρονική ιστορικά περίοδο οι αφηγήσεις προσαρμόζονται στα μέσα που διαθέτουν οι άνθρωποι, στην αρχαία περίοδο χρησιμοποιούνταν ο πάπυρος, στην προϊστορική οι τοιχογραφίες και σήμερα, κατά βάση, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Με τον όρο ψηφιακή αφήγηση (digital narrative) ή αλλιώς digital storytelling εννοούμε την αφήγηση που πραγματοποιείται με τη χρήση και υποβοήθηση ηλεκτρονικών υπολογιστικών συστημάτων (ψηφιακά μέσα). Ο (Miller, 2004:xiii) την ορίζει ως «ψηφιακή ψυχαγωγία που φτάνει στο κοινό της μέσω ψηφιακής τεχνολογίας και μέσων». Η (Barrett, 2006) αναφέρει πως «το digital storytelling είναι η σύγχρονη έκφραση της αρχαίας τέχνης της αφήγησης», ενώ ο (Robin, 2008:222) γράφει ότι

η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει την τέχνη του να λέμε ιστορίες μέσω μιας ποικιλίας ψηφιακών μέσων, όπως εικόνες, ήχος και βίντεο. Όλες οι ψηφιακές ιστορίες εμπεριέχουν ένα μείγμα ψηφιακών γραφικών, κειμένου, ηχογραφημένης αφήγησης, βίντεο και μουσικής για να μεταφέρουν μια πληροφορία πάνω σε κάποιο θέμα.

² National Storytelling Network. *What is storytelling*. στο <https://storynet.org/what-is-storytelling/> (πρόσβαση 8.11.2018)

1.4 Τα πέντε δομικά στοιχεία του storytelling

Οι αφηγήσεις ή καλύτερα οι ιστορίες προϋποθέτουν την ύπαρξη στοιχείων δομής, που συνδυαζόμενα δημιουργούν νοηματική σύνδεση και επιτυχημένη μεταφορά πληροφοριών στο δέκτη. Αυτά τα στοιχεία βοηθούν την ομαλή εξέλιξή της και την ανάπτυξη της δράσης με λογικό τρόπο, έτσι ώστε ο θεατής/ακροατής/αναγνώστης να μπορεί να την ακολουθήσει. Ανεξαρτήτως είδους (genre) ή αφηγηματικού τρόπου (style), τα πέντε βασικά συστατικά μιας ιστορίας σύμφωνα με τον (Rubie, 1996) είναι

1. Η τοποθέτηση (setting)

Η αφήγηση πρέπει να έχει τοποθέτηση σε ορισμένο χώρο και χρόνο ή τουλάχιστον σε ένα από τα δύο. Μια καλή χωροχρονική τοποθέτηση, που περιγράφει το περιβάλλον, τις συνθήκες, τα πρόσωπα μιας σκηνής, την εποχή που αυτά συνέβησαν, φέρνει αρτιότερα το θεατή στην κατάλληλη αισθητική διάθεση και τον συνδέει βαθύτερα με την πλοκή. Διακρίνεται σε:

- Ακέραιη (integral setting), αυτή που περιγράφει αμφότερα τόπο και χρόνο. Π.χ. πριν δύο χρόνια, στην Κρήτη.
- Φόντου (backdrop setting), αυτή που περιγράφει ένα από τα δύο, είτε τόπο/χώρο είτε χρόνο και είναι πιο γενική. Π.χ. πριν καιρό βαθιά στο δάσος.

2. Οι χαρακτήρες (characters)

Η ιστορία αποτελείται από ένα ή περισσότερα δρώντα πρόσωπα/χαρακτήρες, με τον καθένα να επιτελεί ένα ρόλο ή σκοπό, όντας έτσι οι καταλύτες της εξέλιξης της πλοκής (cast design). Ανεξαρτήτως πόσους χαρακτήρες έχει η αφήγηση, στις περισσότερες περιπτώσεις υπάρχουν δύο βασικοί.

- Ο πρωταγωνιστής, είναι το κύριο πρόσωπο της ιστορίας, αυτός που θέλει να επιτύχει κάποιο σκοπό.
- Ο ανταγωνιστής, δηλαδή αυτός που ανταγωνίζεται τον πρωταγωνιστή και δημιουργεί τη σύγκρουση.

Οι χαρακτήρες ανάλογα με τον τρόπο που απεικονίζονται ή το ρόλο τους στην πλοκή, χωρίζονται σε:

- Στατικοί (flat characters), αυτοί που έχουν κάποια χαρακτηριστικά που δεν αλλάζουν και παραμένουν τα ίδια μέσα στην ιστορία.

- Κυκλικοί (dynamic characters), αυτοί που τα χαρακτηριστικά τους αλλάζουν κατά τη διάρκεια της ιστορίας, εξελίσσονται προς το καλύτερο ή το χειρότερο, καθώς ωριμάζουν με τις εμπειρίες που βιώνουν.

3. Η πλοκή

Αποτελεί τη λογική συνέχεια των γεγονότων μέσα σε μια ιστορία, δημιουργώντας μια αρχή, μέση και τέλος, με απώτερο στόχο την επίτευξη ενός συγκινησιακού αποτελέσματος. «Είναι εκείνο το χαρακτηριστικό που κάνει την έννοια της πλοκής τόσο γόνιμη: την κατανοητότητά της» (Ricoeur, 1988:10). Ο (Βαλούκος, 1997:167) ορίζει πως «πλοκή είναι η δραματοποιημένη εξέλιξη (ανάπτυξη) της βασικής ιστορίας του σεναρίου, η αιτιατή και χρονική σειρά των υποθετικών συμβάντων του μύθου μας, η οποία αποτελεί και τον πυρήνα του σεναρίου». Η πλοκή είναι συνώνυμη της δράσης και αυτή με τη σειρά της ταυτόσημη με την κίνηση. Παρόμοιο ορισμό δίνει ο (Ricoeur, 1988:10) αναφέροντας ότι «η πλοκή διαμεσολαβεί μεταξύ των συμβάντων και της αφήγησης. Τίποτε δεν αποτελεί συμβάν παρά μόνον αν συνεισφέρει στην εξέλιξη μιας αφήγησης. Πλοκή είναι η κατανοητή ενότητα που συνενώνει καταστάσεις, σκοπούς και μέσα, πρωτοβουλίες και ανεπιθύμητες ενέργειες». Ο διαχωρισμός της ιστορίας σε μέρη και η σύνδεσή τους με μια αιτιώδη σχέση είναι απαραίτητη για να μη «χαθεί» ο ακροατής, αλλά και για να διατηρήσει το ενδιαφέρον του.

4. Η σύγκρουση (conflict)

Η σύγκρουση είναι το στοιχείο που οδηγεί την ιστορία, δημιουργεί ένταση και σασπένς, πράγματα που κάνουν ενδιαφέρουσα μια ιστορία. Η πλοκή επικεντρώνεται γύρω από τη σύγκρουση και στον τρόπο με τον οποίο οι χαρακτήρες προσπαθούν να λύσουν τα προβλήματα. Όπως λέει ο Armer (στο Miller, 1998:22) «κάθε έργο, κάθε πλοκή, είναι ένας χαρακτήρας με ένα πρόβλημα». Μπορεί να σημειωθούν πολλές συγκρούσεις σε μια αφήγηση, όμως η μια σχεδόν πάντα θα ξεχωρίζει, η κεντρική γύρω από την οποία θα εκτυλίσσονται τα γεγονότα, ενίοτε και υποπλοκές. Υπάρχουν δύο τύποι σύγκρουσης:

- Η εξωτερική (external) αφορά την πάλη ενός προσώπου με μια δύναμη εκτός του εαυτού του.

- Η εσωτερική (internal) αφορά την πάλη ενός προσώπου με τον εαυτό του (ηθικό δίλημμα κ.α.)

Η σύγκρουση αποδίδεται με τέσσερις μορφές:

- Άτομο εναντίον ατόμου (δυναμική). Ο χαρακτήρας «παλεύει» με ένα άλλο άτομο, ζώο, δύναμη της φύσης κ.τ.λ.
- Άτομο εναντίον περιστάσεων (κλασική). Ο χαρακτήρας παλεύει ενάντια στην τύχη, τη μοίρα, τις περιστάσεις που η ζωή εμφανίζει μπροστά του.
- Άτομο εναντίον κοινωνίας (κοινωνική). Ο χαρακτήρας παλεύει ενάντια σε ιδέες, πρακτικές, συνήθειες μιας ομάδας ατόμων.
- Άτομο εναντίον του εαυτού του (ψυχολογική). Παλεύει με τις ιδέες του, τις αποφάσεις του, έχει ηθικά διλήμματα κ.τ.λ

5. Το νόημα (theme)

Πρόκειται για τη διαπίστωση πάνω σε ένα θέμα, την υποβόσκουσα κεντρική ιδέα της αφήγησης, το ζήτημα που διδάσκει κάτι το κοινό π.χ. οι άνθρωποι φοβούνται την αλλαγή, μην κρίνεις κάποιον από την εξωτερική εμφάνιση κ.τ.λ.

1.5 Τα μέρη του μύθου

Ο Αριστοτέλης θεωρεί το μύθο, δηλαδή την πλοκή, τη «σύστασιν πραγμάτων» (Ποιητική:1450a) ως ψυχή ενός έργου, διότι μιμείται την «πράξιν», δηλαδή την ίδια τη ζωή, καθότι ζωή σημαίνει πράξη. Έτσι, καταγράφει τρία απαραίτητα στοιχεία/μέρη της πλοκής (:1452a-b) χάρη στα οποία μια αφήγηση θεωρείται ολοκληρωμένη και πετυχημένη ιστορία:

1) Περιπέτεια

«Είναι η μεταβολή του σκοπού της δράσης στο αντίθετό της. Μεταβολή που γίνεται κατά πιθανή ή αναγκαία συνέπεια». Με τον όρο μεταβολή ο Αριστοτέλης εννοεί την μεταβολή της τύχης, την αλλαγή της κατάστασης του ήρωα από ευτυχία σε δυστυχία ή το αντίθετο. Έτσι γίνεται παραδείγματος χάρη στον Αγαμέμνονα του Αισχύλου, όπου ενώ εκείνος γύρισε νομίζοντας ότι θα βρει γαλήνη στον τόπο του μετά από την

πολύχρονη εκστρατεία, τελικά έρχεται το αντίθετο αποτέλεσμα, με τη δολοφονία από τη γυναίκα του, για τους λόγους της.

2) Αναγνώριση

«Είναι η μεταβολή από την από την άγνοια στη γνώση, που καταλήγει σε φιλία ή έχθρα των προσώπων που είναι προορισμένα για ευτυχία ή δυστυχία. Η πιο καλή αναγνώριση είναι αυτή που γίνεται μαζί με περιπέτεια, όπως η αναγνώριση στον Οιδίποδα». Με την αναγνώριση, όπως και με την περιπέτεια, θεωρεί γενικά τη μεταβολή της κατάστασης, που δίνει και διαφορετική τροπή στην πλοκή.

Αναγνώριση δεν συναντάται απαραίτητα μεταξύ προσώπων, αλλά μπορεί να έχουμε και με ένα αντικείμενο, όπως για παράδειγμα στα σύγχρονα θρίλερ, όταν ο πρωταγωνιστής καταλαβαίνει πως η λούτρινη κούκλα του είναι καταραμένη, προσπαθεί να την αποφύγει. Συνίσταται η αναγνώριση να επακολουθεί της κύριας πράξης, γιατί έτσι «δεν υπάρχει το αποτρόπαιο και προκαλεί την έκπληξη» (το θαυμαστόν).

3) Το πάθος

«Είναι πράξη καταστροφική και οδυνηρή, όπως είναι οι θάνατοι, τα βασανιστήρια, οι τραυματισμοί και τα παρόμοια που εμφανίζονται στη σκηνή». Το πάθος ουσιαστικά σημαίνει τα παθήματα των προσώπων, τα πάθη που ο Αριστοτέλης χαρακτηρίζει *δεινά και οικτρά*, και αποτελεί από τα σημαντικότερα σημεία της τραγωδίας καθώς ουσιαστικά μ' αυτά ταυτίζεται, συμπάσχει, επηρεάζεται, ο θεατής, λόγω της εγγύτητάς τους με την καθημερινή πραγματική του ζωή. Το «τραγικό προϊόν» (το της τραγωδίας έργο) ενός μύθου (πέραν της παιδευτικής αξίας) είναι η συναισθηματική φόρτιση του κοινού, μέσω της ταύτισής του με τους ήρωες σε βιωματικό επίπεδο.

Επειδή όμως ο θεατής δεν μπορεί, παραδείγματος χάρη να βιώσει τις περιπέτειες και τα γεγονότα της ζωής του Οιδίποδα, ταυτίζεται με τα συναισθήματά του (χαρά, λύπη, απελπισία, σωματικός πόνος κ.τ.λ.) που προκύπτουν από τις μεταβολές της μοίρας, τις μεταστροφές της τύχης, τα βάσανα και τις εκπλήξεις, όπως ακριβώς και στη δική του αληθινή ζωή.

1.6 Η θεωρία του Μονόμυθου

Στον κόσμο της αφήγησης, ψυχή της οποίας αποτελεί όπως προαναφέρθηκε ο μύθος, η πλοκή, η υπόθεση γενικότερα ενός έργου, σημαντικότερη πολιτισμική έκφραση αυτής θεωρείται η μυθολογία. Διαχρονικά παρατηρείται η τάση-ανάγκη του ατόμου να εμπλέκει την πραγματικότητα με το φαντασιακό και να δημιουργεί φανταστικές αφηγήσεις που εξάπτουν τα πάθη και το ψυχαγωγούν. Ο (Καψωμένος, 2004:71) μιλώντας για το μύθο αναφέρει πως

τα συστήματα των στοιχείων συνδυάζονται για να αποτελέσουν ένα είδος γλώσσας, δηλαδή ένα σύνολο από διαδικασίες που επιτρέπουν την πραγμάτωση ενός ορισμένου τύπου επικοινωνίας ανάμεσα σε άτομα και σε ομάδες. Κάθε σύστημα (συγγένεια, τροφή, τελετουργίες, μύθοι) συνιστά μια επιμέρους έκφραση του συνόλου του πολιτισμού, που είναι τελικά μια γιγαντιαία γλώσσα.

Τον τελευταίο αιώνα η επιστημονική κοινότητα που πατά σε πεδία ανθρωπολογίας, ψυχολογίας, κοινωνιολογίας και κυρίως αφηγηματολογίας έχει καταλήξει σε μια θεωρία που υποστηρίζει ότι οι μύθοι και οι ιστορίες κάθε περιοχής του πλανήτη, κάθε χρονικής περιόδου, περιλαμβάνουν μια κοινή σκαλέτα/πρότυπο δράσης και πλοκής, αποτελούν ένα αφηγηματικό αρχέτυπο, με τον κεντρικό ήρωα να περνά δοκιμασίες, περιπέτειες και στο τέλος όντας αλλαγμένος ή πιο έμπειρος (character development) να βγαίνει νικητής ή να καταλήγει στην καταστροφή. Η πορεία του μύθου δηλαδή, ακολουθεί κάποια συγκεκριμένα σκαλοπάτια για να ολοκληρώσει τον κύκλο της. Επηρεασμένος από την οπτική του Carl Jung πάνω στο μύθο, ο καθηγητής Joseph (Campbell, 1990:39) ονομάζει αυτή τη θεωρία «μονόμυθο», χωρίζοντάς τον σε πλοκή τριών μερών (3-act structure) απλά με διαφορετική ονοματοθεσία από αυτήν που αναφέραμε σε προηγούμενο κεφάλαιο: αναχώρηση, μύηση, επιστροφή. Η καθεμιά εκ των τριών πράξεων περιλαμβάνει ορισμένα στάδια, που αποτελούν τα σκαλοπάτια εξέλιξης της ιστορίας, η αρίθμηση των οποίων δεν είναι μοναδική και σταθερή. Κάθε μύθος περιλαμβάνει λιγότερα ή περισσότερα αναλόγως με τις απαιτήσεις του, ενώ τα στάδια αυτά μπορεί να συναντώνται με διαφορετική σειρά. Ο (Levi-Strauss, 1963:211) τα αποκαλεί δεσμούς (bundles) υπονοώντας τη νοηματική συνέχεια που προσφέρουν, συμπληρώνοντας πως «οι πραγματικές συστατικές μονάδες ενός μύθου δεν είναι οι απομονωμένες σχέσεις, αλλά δέσμες τέτοιων σχέσεων». Ο (Campbell,

1990) το 1949 ορίζει δεκαεφτά στάδια, ο (Cousineau, 1990) σε κριτική του πρώτου μετρά οχτώ, ενώ ο (Vogler, 2007) δώδεκα. «Οι παραλλαγές αυτής της απλής κλιμάκωσης της μονομυθίας είναι απεριγράπτες. Πολλοί μύθοι απομονώνουν ή απλά παραμένουν σε ένα ή δύο τυπικά στοιχεία του ολοκληρωμένου κύκλου (δοκιμασίες, φυγή, επιστροφή). Άλλοι συγκεντρώνουν έναν αριθμό από ανεξάρτητους κύκλους σε μια μοναδική σειρά (όπως στην Οδύσσεια)» (Campbell, 1990:306). Η αφηγηματική προσέγγιση που προσφέρει η μονομυθία, εκτός από την λεπτομερή ακτινογραφία της αρχαίας μυθολογίας, χρησιμοποιείται ευρέως σήμερα στα Μέσα για την ανάλυση ή δόμηση σεναρίων. Ο μονόμυθος εφαρμόστηκε στην συγγραφή του Star Wars από τον George Lucas³, ενώ λογοτεχνικά δημιουργήματα όπως ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών, ο Moby Dick, οι δημιουργίες του Ernest Hemingway, Mark Twain, τα θρίλερ του Stephen King κ.α. αποτελούν κλασικά παραδείγματα αυτής της θεωρίας.

1.7 Ο αλγόριθμος του μύθου

Παρακάτω ακολουθεί η ανάλυση στα σημαντικότερα εκ των αναφερομένων σταδίων του μύθου, όπως περιγράφονται από τον Campbell και συναντώνται στην πλειονότητα των φαντασιακών αφηγήσεων, συνθέτοντας έτσι τον «αλγόριθμο» της ιστορίας.

1. Αναχώρηση

A) το κάλεσμα στην περιπέτεια

Το πρώτο στάδιο του μυθολογικού ταξιδιού, ορίζεται «κάλεσμα στην περιπέτεια» και υποδηλώνει ότι το πεπρωμένο προσκαλεί τον ήρωα «και μεταφέρει το πνευματικό κέντρο έλξης του από τα όρια της κοινωνίας σε μια άγνωστη ζώνη» (Campbell, 1990:78). Τον τόπο εξέλιξης της δράσης μπορεί να αντιπροσωπεύει ποικιλότητα μια μακρινή χώρα, ένα δάσος, ένα υπόγειο βασίλειο, ένα μυστικό νησί. «Πάντοτε όμως, αποτελεί έναν τόπο παράξενης ρευστότητας και πολύμορφων πλασμάτων, μαρτυρίων, υπερανθρώπων πράξεων και υπέρτατης αγαλλίασης» που κεντρίζει το

³ Star Wars properties. (1997). The magic of myth. στο <https://airandspace.si.edu/exhibitions/star-wars/online/sw-unit1.htm> (πρόσβαση 21.11.2018)

ενδιαφέρον του θεατή. Ο ήρωας μπορεί να ξεκινήσει εκούσια για να ολοκληρώσει την περιπέτεια, όπως έκανε ο Θησέας όταν άκουσε την ιστορία του Μινώταυρου. Μπορεί επίσης να μεταφερθεί ή και να σταλεί μακριά από κάποιον παράγοντα, όπως ο Οδυσσέας, που περιπλανήθηκε στη Μεσόγειο από το θυμωμένο Ποσειδώνα.

B) η υπερφυσική βοήθεια

Είναι ουσιαστικά το κάλεσμα, η επίκληση σε μια ανώτερη δύναμη ή θεό από την πλευρά του ήρωα, με σκοπό την προστασία του και την υπερπήδηση των εμποδίων που παρουσιάζονται μπροστά του. Ο Campbell λέει πως «αυτό που αντιπροσωπεύει μια τέτοια παρουσία είναι η ευνοϊκή και προστατευτική δύναμη του πεπρωμένου» (:91), αντιπροσωπεύοντας την θεϊκή δύναμη που επικαλούμαστε και στην πραγματική ζωή (π.χ. βοήθα με θεέ μου), ως οδηγό «μπροστά στον κίνδυνο όλων των λογικών μας σκοπών».

Γ) το πέρασμα του μαγικού κατώφλιού/ η κοιλιά του κήτους

Μετά την ολοκλήρωση της θεϊκής παρέμβασης, ο ήρωας αποκτά νέες ικανότητες/δυνατότητες, «περνά το μαγικό κατώφλι» και ξεκινά τη δράση του με διαφορετικά πρόσημα. Ο (Campbell, :109) εξηγεί ότι «η ιδέα πως το πέρασμα του μαγικού κατώφλιού αποτελεί μετάβαση σε μια σφαίρα αναγέννησης απεικονίζεται στην παγκόσμια εικόνα της μήτρας, την κοιλιά του κήτους».

2. Μύηση

A) ο δρόμος της δοκιμασίας

Μόλις ο ήρωας περάσει το κατώφλι, εισέρχεται «σε έναν κόσμο περιέργης ρευστότητας και ασαφών μορφών, όπου πρέπει να περάσει με επιτυχία μέσα από μια σειρά δοκιμασιών» (Campbell, :125). Αυτή είναι μια από τις κύριες φάσεις της μυθικής περιπέτειας. Τα εμπόδια που καλείται να ξεπεράσει ο πρωταγωνιστής, οι περιπέτειες, οι δοκιμασίες είναι κύριο συστατικό του μύθου, που συμβάλει στην αγωνία του θεατή, την ταύτιση, τη συμπόνια και γενικότερα την καθήλωσή του στην αφήγηση. Γι' αυτό άλλωστε «δημιουργήθηκε μια παγκόσμια λογοτεχνία σχετική με τα θαυμαστά εμπόδια και τις δοκιμασίες».

B) η συνάντηση με τη Θεά

Η πλειονότητα των μύθων περιέχει το θεϊκό στοιχείο που στην πλειονότητά του είναι γυναίκα, ως αντιπροσώπευση του μητρικού μοτίβου της στοργικότητας και της προστασίας. Έτσι «η γυναίκα στη γλώσσα των εικόνων της μυθολογίας, αντιπροσωπεύει το σύνολο των πραγμάτων που μπορούν να γίνουν γνωστά», βοηθώντας την εξέλιξη της πλοκής. «Ο ήρωας είναι αυτός που επιζητεί να μάθει. Τον έλκει, τον καθοδηγεί, τον διατάζει να λυτρωθεί από τα δεσμά του. Και αν κατορθώσει να κατανοήσει τη σπουδαιότητά της, τότε ο ίδιος και το αντικείμενο της γνώσης ελευθερώνονται από κάθε περιορισμό» (Campbell, :143).

Γ) η γυναίκα σαν πειρασμός

Το όλο νόημα του του «ηρωικού περάσματος» λειτουργεί σαν γενικό πρότυπο για τα άτομα, που είναι έτοιμα για μια τέτοια πορεία ή σαν προτροπή προς κάτι καλύτερο. «Το μόνο που πρέπει να κάνει το άτομο είναι να ανακαλύψει τη θέση του σε σχέση με αυτόν το γενικό ανθρώπινο τύπο και στη συνέχεια να του επιτρέψει να τον βοηθήσει να ξεπεράσει τα φράγματά του» (Campbell, :149). Η ηθική εξέλιξη που επέρχεται με την κατανίκηση παθών, αποτελεί «μετάλλιο» για τον καθένα και τον βοηθά να ανταπεξέλθει στις δυσκολίες που εμφανίζονται κατά καιρούς μπροστά του, με όπλο την εγκράτεια, την ταπεινοφροσύνη, την πίστη στον εαυτό του. Δεν είναι τυχαίο που όλοι οι ήρωες διακρίνονται για την «ηθική τους υπέρβαση» μέσα από τα πεπραγμένα τους, δίνοντας ταυτόχρονα ένα συμβολικό μήνυμα μίμησης στο θεατή.

Δ) το έσχατο δώρο

Το έσχατο δώρο αντιπροσωπεύει την ανώτερη δύναμη που αποζητά ο ήρωας, την εξ ουρανού βοήθεια, το θεϊκό χάρισμα που θα χρησιμοποιήσει για να ξεπεράσει για ακόμη μια φορά τα εμπόδια που προκύπτουν στο δρόμο του. Άλλες φορές το δώρο αυτό μπορεί να είναι προϊόν του φαντασιακού, αποτέλεσμα του μύθου, όπως για παράδειγμα η ασπίδα του Αχιλλέα φτιαγμένη από τον Ήφαιστο κι άλλες φορές κάτι υπαρκτό, όπως το αίσθημα του κουράγιου και της υπομονής απέναντι στις δυσκολίες, όπως στην περίπτωση του Ιησού όταν βρισκόμενος πάνω στο σταυρό κάνει ερώτηση-επίκληση στο Θεό για να αντέξει το μαρτύριο.

«Οι διασκεδαστικοί μύθοι των θεών μεταφέρουν τη διάνοια και το πνεύμα, όχι μέχρι αλλά πέρα από αυτούς, προς τον κόσμο. Οι θεϊκές εικόνες δεν αποτελούν αυτοσκοπούς. Έτσι το αντικείμενο της αναζήτησης του ήρωα, επικοινωνώντας μαζί τους, δεν είναι αυτοί οι ίδιοι,

αλλά η χάρη τους, δηλαδή η δύναμη της συντηρούσας ουσίας τους»
(Campbell, :208).

3. Επιστροφή

A) η εξωτερική σωτηρία

Το μοτίβο του από μηχανής θεού εκφράζεται με το σκαλοπάτι της εξωτερικής σωτηρίας καθώς «ο ήρωας μπορεί να επανέλθει μετά το τέλος της υπερφυσικής περιπέτειάς του χάρη στην προσφορά κάποιας εξωτερικής βοήθειας» (Campbell, :259), εννοώντας τη θεϊκή δύναμη.

B) το πέρασμα από το κατώφλι της επιστροφής/ κύριος των δύο κόσμων

Κατά τον (Campbell, :269) «οι δύο κόσμοι, ο θεϊκός και ο ανθρώπινος, μπορούν να απεικονισθούν μόνο σύμφωνα με τις διαφορές του, είναι τόσο διαφορετικοί, όσο η ζωή και ο θάνατος, η μέρα και η νύχτα» κι εδώ ακριβώς βρίσκεται το κλειδί για την αποκρυπτογράφηση του μύθου και του συμβόλου, καθώς τα δύο βασίλεια στην ουσία είναι ένα. «Το βασίλειο των θεών είναι μια λησμονημένη διάσταση του γνωστού μας κόσμου και η εκούσια ή ακούσια εξερεύνηση αυτής της διάστασης είναι το ουσιαστικό νόημα της ηρωικής πράξης» (:269). Η επάνοδος του Οδυσσέα από τον Άδη, η νεκρανάσταση του Όσιρη ή του Ιησού μαζί με τις συμβουλές ή τη γνώση του «άγνωστου» Κάτω κόσμου, αποτελούν και τη σοφία-συμβουλή του μύθου για το πως το άτομο θα πορευτεί στη ζωή του. Ο συμβολισμός αυτός βέβαια είναι υποκειμενικός, διότι ο καθένας τον μεταφράζει ανάλογα με τα πιστεύω ή τη μόρφωσή του. Σε κάθε περίπτωση ο ήρωας ως γνώστης των δύο κόσμων είναι αυτός που ξεχωρίζει, γι' αυτό και κατέχει σημαντική θέση στην αφήγηση.

Γ) ελευθερία για ζωή

Το τελικό και μεγαλύτερο νόημα κάθε μύθου είναι το να ζήσει το άτομο συμφιλιωμένο με τους νόμους της φύσης, να απολαύσει τη ζωή του και να αποδεχτεί τη φθαρτότητά του, μέσα όμως από την ηθική συνειδητοποίηση κοινωνικών κανόνων. Ο (Campbell, :292) γράφει πως

το πεδίο της μάχης συμβολίζει το πεδίο της ζωής, όπου το κάθε πλάσμα επιβιώνει χάρη στο θάνατο του άλλου. Σκοπός του μύθου είναι να αποτινάξει την αναγκαιότητα μια τέτοιας άγνοιας της ζωής, πετυχαίνοντας μια συμφιλίωση ανάμεσα στην ατομική συνείδηση και τη συμπαντική θέληση, πράγμα το οποίο συμβαίνει μόνο μέσα από τη συνειδητοποίηση της αληθινής σχέσης των παροδικών φαινομένων του χρόνου με την ανεξάντλητη ζωή που ζει και πεθαίνει στα πάντα.

Το «πεδίο της μάχης» αποτελεί το πεδίο μάχης του ήρωα στο μύθο και λειτουργεί συμβολικά, ενώ με τη «συμπαντική θέληση» εννοείται η δύναμη και οι κανόνες της φύσης.

1.8 Διάγραμμα και στάδια πλοκής

Αναλύοντας τα στάδια πλοκής η οποία αναπτύσσει μια ιστορία, που με τη σειρά της αποτελεί την καρδιά του storytelling, συναντάμε το φαινόμενο της επανάληψης. Σχεδόν σε όλες τις ιστορίες που γεννά η ανθρώπινη φαντασία, κυριαρχούν δύο είδη τέλους. Προκειμένου να επέλθει η λύτρωση και η ικανοποίηση για το θεατή (κάθαρση στην αρχαιότητα), οι ιστορίες τελειώνουν είτε με το λεγόμενο «happy end» που εφαρμόζεται αρκετά σήμερα στη βιομηχανία του Hollywood και συνήθως περιλαμβάνει την αγάπη ενός ζευγαριού, είτε με καταστροφή, ακολουθώντας με μικρές παραλλαγές τα μονοπάτια της αρχαίας τραγωδίας.

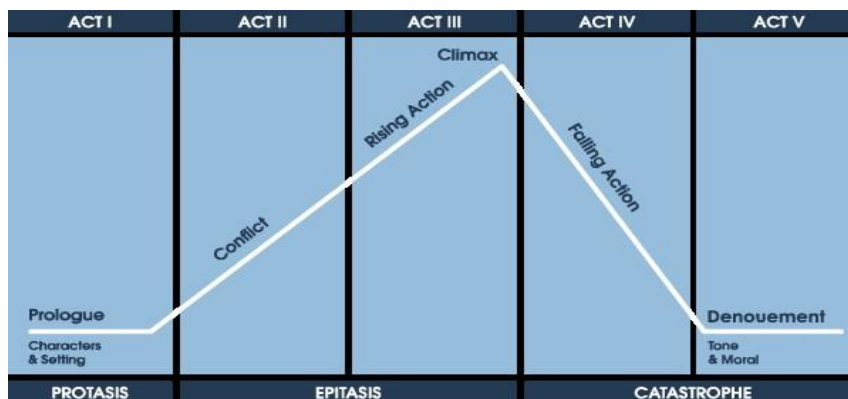
Όσον αφορά το happy end, είναι ένα ευχάριστο τέλος που δεν αφήνει αρνητικά συναισθηματικά υπολείματα με το πέρας της ιστορίας. Ωστόσο, πρόκειται για framing στο χρόνο ζωής του πρωταγωνιστή, που δεν αντανάκλα την πραγματική πορεία της ζωής του. Για παράδειγμα όταν το βασιλόπουλο βρήκε τη Χιονάτη και «έζησαν αυτοί καλά», το storyline κλείνει εκεί, ενώ η συνέχεια θα ήταν ότι πιθανώς έζησαν ευτυχισμένοι και πέθαναν σε μεγάλη ηλικία. Στο happy end έχουμε ένα μέρος/πλαίσιο και όχι ολόκληρη τη ζωή του ήρωα, ενώ πολλές φορές αποδίδεται με την κλασική σκαλέτα τριπλής δομής της πλοκής (3-act structure)

1. Ρύθμιση (setup)

2. Αναμέτρηση (confrontation)
3. Λύση (resolution)

Την πρώτη καταγεγραμμένη διάκριση μιας ιστορίας σε πέντε μέρη συναντάμε στον Οράτιο με το έργο *Ars Poetica*⁴. Ο (Βαλούκος, 1997) και ο (MacEwan, 1900:115) από την πλευρά του με βάση την πυραμίδα του Freytag, καταγράφουν με πιο ψυχρή αφηγηματική οπτική και διαφορετική ονοματοθεσία τα στάδια του διηγηματικού τόξου ως:

1. Προπαρασκευή/Exposition
2. Σύγκρουση/Rising action
3. Suspense/Climax
4. Μεταστροφή/Falling action
5. Φινάλε/Denouement



*Διάγραμμα πλοκής τριπλής και πενταπλής δομής (3-act και 5-act structure)*⁵

1.9 Η οπτική γωνία (point of view)

Ένα πολύ σημαντικό στοιχείο μιας ιστορίας, περισσότερο σκηνοθετικής φύσης, είναι η οπτική γωνία ή καλύτερα η αφηγηματική οπτική γωνία από την οποία λέγεται μια ιστορία, δηλαδή το ποιος τη λέει. Διαφορετικές οπτικές γωνίες δίνουν έμφαση σε διαφορετικά πράγματα, κι επιλέγονται ανάλογα με τη ροή της πλοκής και το σκοπό

⁴ Οράτιος. *Ars Poetica*, (παρ. 189) στο https://www.loebclassics.com/view/horace-ars_poetica/1926/pb_LCL194.467.xml?readMode=recto (πρόσβαση 10.9.2018)

⁵ Πηγή: Clever Prototypes, LLC. Στο <https://www.storyboardthat.com/articles/e/five-act-structure>

του δημιουργού/σκηνοθέτη. Υπάρχουν δύο διαφορετικά είδη οπτικής γωνίας (Rubie, 1996), με το καθένα να περιλαμβάνει δύο παραλλαγές:

A) η οπτική πρώτου προσώπου (first person point of view), κατά την οποία η ιστορία λέγεται από ένα χαρακτήρα που συμμετέχει σ' αυτήν.

- Αν ο αφηγητής είναι ο κεντρικός χαρακτήρας, τότε η οπτική ονομάζεται πρώτου προσώπου πρωταγωνιστή (first person protagonist).
- Αν η αφήγηση γίνεται από κάποιον ελάσσονα χαρακτήρα εντός της ιστορίας, η οπτική ονομάζεται πρώτου προσώπου παρατηρητή (first person observer).

B) η οπτική τρίτου προσώπου (third person point of view), κατά την οποία η ιστορία δε λέγεται από κάποιον χαρακτήρα που συμμετέχει, αλλά από έναν αφηγητή εκτός αυτής, χρησιμοποιώντας τις αντωνυμίες «αυτός, αυτή, αυτό».

- Αν ο αφηγητής γνωρίζει τις σκέψεις ή τα συναισθήματα του/των χαρακτήρων, τότε έχουμε τον τριτοπρόσωπο παντογνώστη αφηγητή (third person omniscient).
- Αν ο αφηγητής δεν γνωρίζει σκέψεις ή συναισθήματα των χαρακτήρων και μας δίνει πληροφορίες που θα μπορούσε να καταγράψει και μια κάμερα ή ένα μικρόφωνο, τότε έχουμε τον περιορισμένο τριτοπρόσωπο αφηγητή (third person limited).

VIDEO GAMES ΚΑΙ ΑΦΗΓΗΣΗ

2.1 Το παιχνίδι (ludology)

Στα πλαίσια μελέτης του παιχνιδιού, εμφανίζεται ο τομέας της παιχνολογίας⁶ (ludology), που ασχολείται με την εξέταση του παίξιν, τους παίκτες και τις πράξεις τους που συμπεριλαμβάνονται σε όλη αυτή τη διαδικασία. Είναι δηλαδή η μελέτη του παιχνιδιού με συγκεκριμένη δομή και κανόνες. Ο (Frasca, 2003:222) ορίζει το ludology ως «μια σειρά κανόνων που μελετά τα παιχνίδια γενικότερα και το βιντεοπαιχνίδι ειδικότερα», γι' αυτό και αναφερόμαστε τόσο στα παιχνίδια του πραγματικού κόσμου (π.χ. μια face to face παρτίδα σκάκι, ένας αγώνας μπάσκετ) όσο και σε αυτά του ψηφιακού κόσμου, των βιντεοπαιχνιδιών, που προέκυψαν τον 20^ο αιώνα τη δεκαετία του 50'. Ο (Wassman, 2012) γράφει πως «ludo είναι αυτό που επιτρέπεται και μπορεί να κάνει ο παίκτης». Ο (Konzack, 2007:110-130) αναφέρει πως συνολικά, σημαντικό κομμάτι της παιχνολογίας είναι η τεχνολογική προσέγγιση, με κύριο αντικείμενό της τη μελέτη της εξέλιξης και του ρόλου αρκετών παραμέτρων, των γραφικών, των δικτύων, του ήχου και της τεχνητής νοημοσύνης των games, που με τη σειρά τους επιφέρουν κοινωνικές και ψυχολογικές επιδράσεις στο άτομο. Κατά τον (Eskelinen, 2012:212) «τα βασικά στοιχεία που εξετάζει το παιχνίδι είναι οι κανόνες, η δραστηριότητα του παίκτη και η πιθανή έκβασή του». Η (Ensslin, 2011:31) γράφει ότι «η μελέτη των (video) games πρέπει να εξετάσει πτυχές που σχετίζονται με τα αντικείμενα αυτά καθ' αυτά, τον τρόπο που συνδυάζουν το λογισμικό, το hardware, τη διεπαφή μηχανισμών και αναπαραστάσεων, την αλληλεπίδραση του παίκτη με το παιχνίδι και όλο το cybernetic feedback». Η λεγόμενη χαρά του παιχνιδιού (το ludic pleasure), όπως αναφέρουν οι (Bizzocchi, Lin και Tanenbaum, 2011), είναι και ο επιδιωκόμενος σκοπός του και επιτυγχάνεται «μέσω της σύγκρουσης της πρόκλησης (challenge) με την ικανότητα και έχουν ως αποτέλεσμα την ανταμοιβή του παίκτη». Ο (Payne, 2016:9) αναφέρει ότι μερικές φορές στα video games «το παιχνίδι προσηλυτίζει τον παίκτη για λογαριασμό της τοπικής μυθοπλασίας» δείχνοντας έτσι τη δύναμη και τα νοήματα που προκύπτουν από το λουδολογικό μέρος του βιντεοπαιχνιδιού. Επομένως πέρα από τη θεωρία περί αφήγησης που είδαμε στο πρώτο κεφάλαιο, σημαντικό είναι να ασχοληθούμε και με

⁶ Από το λατινικό ludus = παιχνίδι

ορισμένες πτυχές της θεωρίας περί video games, ούτως ώστε να γνωρίσουμε με ποιες μορφές το narration εμφανίζεται στα βιντεοπαιχνίδια και με ποιο τρόπο αυτά αλληλεπιδρούν.

2.2 Το πλαίσιο MDA

Ορολογίες που θα μας βοηθήσουν να καταλάβουμε βασικές δομικές πτυχές των video games και θα συμβάλλουν στην εξερεύνηση των σχέσεων που αναπτύσσονται μεταξύ παιχνιδιού και αφήγησης, είναι το πλαίσιο MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics).

Όπως ορίζουν οι (Hunicke, Leblanc, Zubek, 2004), χωρίζεται σε τρία μέρη:

η μηχανική (mechanics) περιγράφει τα συγκεκριμένα στοιχεία του παιχνιδιού, στο επίπεδο της αναπαράστασης δεδομένων και αλγορίθμων. Η δυναμική (dynamics) περιγράφει τη συμπεριφορά του χρόνου εκτέλεσης της μηχανικής, πάνω στους χαρακτήρες του παιχνιδιού που χειρίζονται οι παίκτες μέσα στην πάροδο του χρόνου. Η αισθητική (aesthetics) περιγράφει τις επιθυμητές συναισθηματικές απαντήσεις που προκαλούνται στον παίκτη, όταν αλληλεπιδρά με το σύστημα του παιχνιδιού

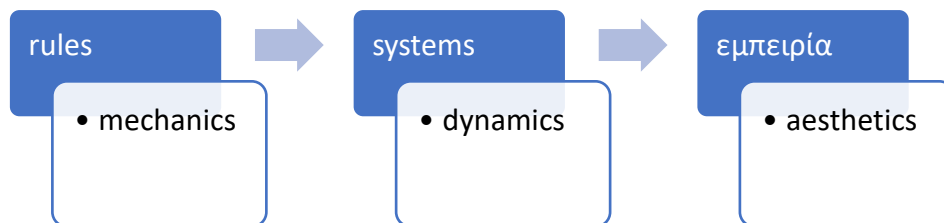
Με μια άλλη ονοματοθεσία μπορούμε να απλουστεύσουμε τους παραπάνω όρους σε δράσεις (actions), gameplay (παιχνίδι) και experience (εμπειρία). Δηλαδή:

- Mechanics-actions είναι οι ατομικές δράσεις που εκτελεί ο παίκτης μέσα σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι, όπως για παράδειγμα το να κάνει άλματα (κουμπί A), να πυροβολεί (κουμπί B), να τρέχει (joystick) κ.τ.λ.
- Dynamics-gameplay είναι το αποτέλεσμα του παιχνιδιού, όπως αυτό επιτυγχάνεται από το παίκτη μέσω της χρήσης και του συνδυασμού των διαθέσιμων δράσεων (mechanics).

Για παράδειγμα στο Call of Duty, η στόχευση με το όπλο, το τρέξιμο, ο πυροβολισμός, αποτελούν τα mechanics, όσες ενέργειες δηλαδή προσφέρονται μέσα από το χειριστήριο του παίκτη, ενώ η όλη διαδικασία μάχης και φυγής (fighting, escaping) αποτελούν τα dynamics του παιχνιδιού.

- Aesthetics-experience είναι η συνολική αισθητική εμπειρία που βιώνει ο παίκτης μέσα από το παιχνίδι, οι γνωστικές αντιδράσεις, τα συναισθήματα κ.τ.λ.

Σχηματικά:



2.3 Η αισθητική του ψηφιακού περιβάλλοντος

2.3.1 Εμβύθιση

Η λειτουργία της εμβύθισης, που κατά το χρήστη ονομάζεται εμπειρία, γιατί τη βιώνει, είναι από τις σημαντικότερες του ψηφιακού περιβάλλοντος, καθώς λόγω της φύσης του την επιτελεί καλύτερα. Η (Murray, 1998:98) ορίζει ότι «εμβύθιση ονομάζεται η εμπειρία του να μεταφέρεσαι σε ένα περίτεχνα προσομοιωμένο κόσμο». Μεταφορικά, όπως βυθίζεται κάποιος στο νερό, έτσι παραδίνεται και στο φανταστικό. Τα όνειρα κατά τη διάρκεια του ύπνου είναι ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα εμβύθισης ή αλλιώς, η λεγόμενη αίσθηση της παρουσίας σε έναν πλαστικό κόσμο (sense of presence). Το sense of presence δεν σημαίνει απαραίτητα σε έναν ψηφιακό κόσμο, καθώς εμβύθιση πετυχαίνουμε και με ένα βιβλίο. Η ψηφιακή εμβύθιση όμως είναι σίγουρα εντονότερη, διότι εμπλέκονται οι αισθήσεις (αναλόγως όραση, ακοή, γεύση, αφή, οσμή), οι οποίες υπερισχύουν της φαντασίας και προσδίδουν δραματικότητα. Η διαδικασία αυτή είναι στις περισσότερες περιπτώσεις ευχάριστη και αποτελεί «ηδονιστική παράδοση του μυαλού σε ένα φανταστικό κόσμο» (Murray, 1998:110). Εφόσον η «αίσθηση παρουσίας» αναφέρεται εν πολλοίς στο ποσοστό βίωσης μιας κατάστασης, η εμβύθιση συμβαδίζει με τη βιωματικότητα. Συνεπώς, μεγαλύτερα ποσοστά βιωματικότητας σημαίνουν και μεγαλύτερα ποσοστά

εμβύθισης. Δεδομένου ότι ο πρώτος τρόπος βιωματικότητας είναι η αφήγηση μέσω του mental imagery και ο δεύτερος η αισθητική αναπαράσταση μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας, τότε καταλαβαίνουμε πως ένα μέσο που συνδυάζει storytelling και digital sense of presence, όπως τα video games, απογειώνει την εμβύθιση των χρηστών.



Εμβύθιση με εξομοιωτή πτήσης εικονικής πραγματικότητας με αίσθηση όρασης, ακοής και αφής⁷.

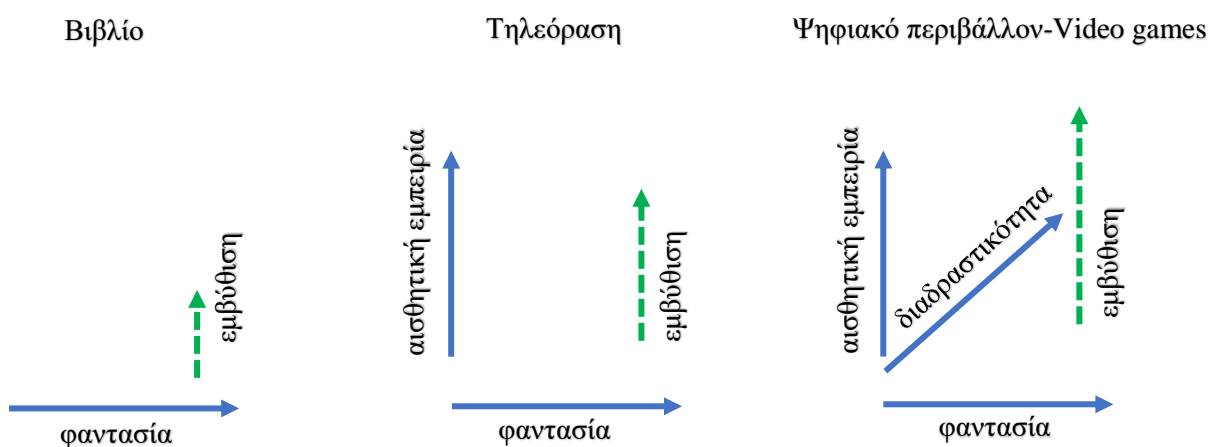
Το storytelling είναι ένας παράγοντας βελτίωσης του χαρακτήρα, μέσω της παιδευτικής κυρίως λειτουργίας/πλευράς του, δηλαδή των μηνυμάτων που περνά στον ακροατή. Το ψηφιακό storytelling όμως (digital narrative), προσθέτει ένα ακόμη στοιχείο, τη δυνατότητα να βιώσουμε την ιστορία σε μεγαλύτερο βαθμό (βαθμός εμβύθισης) και όχι απλά να μας τη διηγηθούν. Το άτομο ως δέκτης του μηνύματος μέσα στην επικοινωνιακή διαδικασία, απορροφά την πληροφορία στον ψηφιακό κόσμο εμβυθιστικότερα σε σχέση με άλλα μέσα, πράγμα που σημαίνει ότι χρησιμοποιεί:

- i. Περισσότερες αισθήσεις (όλες, έστω κατά περίπτωση)
- ii. Οι αισθήσεις αυτές χρησιμοποιούνται συνδυαστικά ταυτόχρονα (π.χ. οπτικοακουστικό υλικό με γάντια αφής)
- iii. Η εκάστοτε αίσθηση βιώνεται εντονότερα, με πιο ρεαλιστικό τρόπο (π.χ. η όραση. Η παρακολούθηση μιας ταινίας είναι πιο ρεαλιστική σε μια τηλεόραση

⁷ Πηγή: <https://www.youtube.com/watch?v=gWLIHusLWOc>

με τρισδιάστατη ολογραφική οθόνη LCD με ζώνη θέασης 180 μοιρών, παρά σε μια αναλογική συσκευή της δεκαετίας του 80').

iv. Υπάρχει η δυνατότητα διάδρασης με το ψηφιακό περιβάλλον της αφήγησης. Ο ρόλος του ατόμου στην ιστορία περνά από κατάσταση αυτόπτη μάρτυρα σε κατάσταση (συμ-)/πρωταγωνιστή και έτσι «παντρεύεται» η απόλαυση μιας ιστορίας με την απόλαυση που γεννούν οι δυνατότητες της διαδραστικότητας (interactivity) και το παιχνίδι (ludus).



2.3.2 Μεταμόρφωση

Τα ψηφιακά περιβάλλοντα προσφέρουν μια ακόμα ευχαρίστηση, αυτή της δυνατότητας μεταμόρφωσης (transformation). Ο χρήστης μπορεί να αλλάξει ή να επέμβει σε αριθμούς, λέξεις, πρόσωπα, εικόνες, κινούμενες εικόνες, καθώς διαθέτει σχεδόν άπειρες επιλογές με μεγάλη λειτουργική ευκολία. «Η μεταμορφωτική δύναμη του υπολογιστή γίνεται ιδιαίτερα ελκυστική σε αφηγηματικά περιβάλλοντα» λέει η (Murray, 1998:154) κι αυτό γιατί εκμεταλλευόμενα τη μεταμορφωτική δυνατότητα, ικανοποιούν την ανθρώπινη ανάγκη για ποικιλία και αποφυγή της πλήξης. Ο (Kelly,

2004:57) μιλώντας για την εμπειρία του χρήστη εντός του βιντεοπαιχνιδιού (in game life) υποστηρίζει ότι «πολλά άτομα ενδιαφέρονται να επαναδιαμορφώσουν την πραγματική εικόνα τους στον πλαστικό κόσμο, προκειμένου να αισθάνονται περισσότερο ζωντανοί στο ψηφιακό περιβάλλον του παιχνιδιού», υπονοώντας βέβαια τα πιο πρόσφατα online παιχνίδια ρόλων, όπου ο καθένας συνθέτει το avatar του και πορεύεται σε ένα virtual life. Η μεταμορφωτική ισχύς των ψηφιακών μέσων όμως και δη των video games ήταν εμφανής από πολύ παλιότερα. Για παράδειγμα, ακόμα και σε ένα παιχνίδι όπως το Street Fighter της δεκαετίας του 1990, που δεν φημίζεται για το storytelling του (παιχνίδι πολεμικών τεχνών ένας εναντίον ενός), με τα βιντεοπαιχνίδια να βρίσκονται ακόμα σε νηπιακό στάδιο, ο χρήστης έχει να επιλέξει ανάμεσα σε 12 διαφορετικούς χαρακτήρες, καθένας εκ των οποίων να διαθέτει διαφορετικό gameplay (κινήσεις, φιγούρα, τεχνικές, συνδυασμό πλήκτρων). Επίσης οι μάχες εκτυλίσσονται σε διαφορετικά αναπαριστώμενα περιβάλλοντα (πίστες), ενώ υπάρχουν και τρία bonus stages στα οποία δεν αντιμετωπίζει κάποιον αντίπαλο, αλλά σπάει πράγματα (αυτοκίνητο, βαρέλια, όργανα μουσικής). Βλέπουμε δηλαδή, πως ήδη πριν σχεδόν τρεις δεκαετίες, οι διαθέσιμες μεταμορφώσεις (transformations) που προσφέρονταν στο χρήστη σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι ήταν πολλές.

Αυτή η μεταμορφωτική λειτουργία του υπολογιστή, ως γνώρισμα του ψηφιακού περιβάλλοντος, διευρύνει τους ορίζοντες της ψηφιακής αφήγησης (digital narrative), με τον πολλαπλασιασμό των αντιθέσεων και της ποικιλίας επιλογών, τον εμπλουτισμό και την ανάπτυξη πιο σύνθετης αλλά εύκολα κατανοήσιμης πλοκής, ενώ ταυτοχρόνως συνεισφέρει στην εμπυθιστική διαδικασία.

2.3.3 Επενέργεια

Ένα τρίτο στοιχείο που αναλύει η (Murray, 1998: 127-150) και θα μας βοηθήσει στην κατανόηση του storytelling στα βιντεοπαιχνίδια είναι αυτό της επενέργειας (agency). Η δυνατότητα του χρήστη μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον να λαμβάνει σημαντικές αποφάσεις και να δρα αναλόγως, βλέποντας τα αποτελέσματα των πράξεων και των επιλογών του ονομάζονται επενέργεια. Το agency έχει να κάνει δηλαδή με τη

δυνατότητα μεταβολής της πλοκής από το χρήστη, τη δυνατότητα να «επενεργήσει» πάνω στην πλοκή αλλάζοντάς την ή σε άλλες περιπτώσεις τη δυνατότητα δημιουργίας εξ ολοκλήρου δικής του πλοκής. Ο (Sylvester, 2013:101) το ορίζει ως «τη δυνατότητα να παίρνουμε αποφάσεις και να κάνουμε ουσιαστικές ενέργειες που επηρεάζουν το gameworld». Χαρακτηριστικό παράδειγμα παιχνιδιού με εκτεταμένο agency είναι το open world παιχνίδι (ανοιχτού κόσμου) Line Age. Εκεί ο χρήστης αφού δημιουργήσει το avatar του επιλέγοντας φυλή, ένδυση, εμφάνιση κ.τ.λ., είναι ελεύθερος να κινηθεί μέσα σε ένα τεράστιο χάρτη που περιλαμβάνει διαφορετικά τοπία και πόλεις, επιλέγοντας ο ίδιος το τί θα πράξει. Μπορεί να παλέψει με διάφορα τέρατα για να πάρει πόντους εμπειρίας (level), να αναμετρηθεί ή να συνομιλήσει με άλλους χρήστες, να κάνει αγοραπωλησίες όπλων και πολλά άλλα. Ήτοι επιλέγει ο ίδιος τα βήματά του και δημιουργεί ο ίδιος πλοκή ανάλογα με τις πράξεις του, χωρίς να βασίζεται σε προδιαγεγραμμένα (text based) γεγονότα, αυτό που ο (Sylvester, 2013:90-101) ονομάζει emergent story, δηλαδή ακολουθία μη προαποφασισμένων γεγονότων, ιστορία που «υφαίνεται» μέσα στο gameplay/παιχνίδι σε real time από τον παίκτη.

2.4 Η αισθητική των βιντεοπαιχνιδιών

Με τον όρο αισθητική αναφερόμαστε σε όλες τις πτυχές ενός video game που βιώνει ο παίκτης παίζοντάς το, είτε άμεσα (π.χ. η μουσική, τα γραφικά), είτε έμμεσα (π.χ. οι διάφοροι κανόνες του κάθε game). Έτσι τα aesthetics δεν περιορίζονται μόνο στο πως ένα παιχνίδι ακούγεται ή φαίνεται στα μάτια του χρήστη αλλά περιλαμβάνουν και το ποια λειτουργία αυτό επιτελεί στην συνολική αισθητική του εμπειρία. Όταν ο χρήστης παίζει ένα game για παράδειγμα από το οποίο ακούγεται ταυτόχρονα μουσική, είναι πιθανόν αυτή να του προκαλέσει κάποια συναισθήματα. Το άκουσμα αφενός και η πιθανή πρόκληση συναισθημάτων και αντιδράσεων αποτελούν μέρος της συνολικής αισθητικής εμπειρίας που προξενεί το παιχνίδι. Οι (Nielsen & Smith,

2013: 98-130) περιγράφουν τρία σημαντικά συστατικά που συνθέτουν τα aesthetics στα βιντεοπαιχνίδια:

Οι κανόνες

Πρόκειται για τους περιορισμούς του κάθε παιχνιδιού, που καθορίζουν το τι δύναται να πράξει ο χρήστης και τι όχι, καθώς και ποιες ενέργειες τον οδηγούν στη νίκη, του αυξάνουν ή μειώνουν το score κ.τ.λ. Στο online poker παραδείγματος χάρη, ο παίκτης ακόμα κι αν θέλει δεν μπορεί να «κλέψει» κοιτάζοντας κρυφά τα φύλλα του διπλανού του ή στο NBA 2K18 δεν μπορεί να βάλει το μπασκετμπολίστα-avatar να πασάρει με το πόδι, γιατί υπάρχουν τα game rules που δεν του το επιτρέπουν.

Γεωγραφία και αναπαράσταση

Η θεσπισμένη από τον εκάστοτε προγραμματιστή γεωγραφία του κάθε βιντεοπαιχνιδιού άλλοτε επιτρέπει κι άλλοτε απαγορεύει ορισμένες κινήσεις του avatar μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον. Στην περίπτωση του Fifa 2018, ο χειριζόμενος ποδοσφαιριστής μπορεί να κινηθεί μόνο στα πλαίσια του αγωνιστικού χώρου και όχι στις κερκίδες.

Επίσης, δεδομένου ότι ο χρήστης αντιλαμβάνεται την αναπαράσταση του κόσμου ενός game μέσω του ήχου και της εικόνας (κυρίως), γεννάται μια τεράστια ποικιλία σχεδιαστικών δυνατοτήτων και απεικόνιση. Με τον ορό απεικόνιση εννοείται ο τρόπος αναπαράστασης ενός κόσμου, των χαρακτήρων κ.τ.λ. Για παράδειγμα τα γραφικά μας επιτρέπουν να αντιληφθούμε κόσμους δύο ή τριών διαστάσεων (3D), να έχουμε μουσική υπόκρουση ροκ, epic ή οτιδήποτε ταιριάζει με την κατάσταση και η οπτική της κάμερας να είναι πρωτοπρόσωπη, γενικό πλάνου κ.α.

Ο αριθμός παικτών

Από άποψη σχεδιασμού τα παιχνίδια ενός ή δύο παικτών (τα λεγόμενα single player) διαφέρουν από αυτά που φιλοξενούν πολλούς παίκτες ταυτόχρονα και έχουν μαζική συμμετοχή (massive multi player). Στην πρώτη περίπτωση οι αντίπαλοι (ο υπολογιστής), αλλά και το απεικονιζόμενο περιβάλλον, πρέπει να ανταποκρίνονται και να συνδυάζονται ψυχαγωγικά στις δράσεις του παίκτη, ενώ στη δεύτερη

περίπτωση, οι σχεδιαστές θα πρέπει να εξασφαλίσουν επίσης και ισότιμους όρους παιχνιδιού, αποτελεσματικά συστήματα επικοινωνίας ανάμεσα στους παίκτες κ.τ.λ.

2.5 Τα είδη βιντεοπαιχνιδιών

Τα βιντεοπαιχνίδια, όπως οι ταινίες ή τα μυθιστορήματα, χωρίζονται σε κατηγορίες. Η διάκριση αυτή θα μας βοηθήσει να καταλάβουμε τα κύρια χαρακτηριστικά του κάθε βιντεοπαιχνιδιού και τις εν δυνάμει αισθητικές εμπειρίες που μπορεί να συναντήσει το άτομο μέσα στο πεδίο των διαδραστικών μέσων. Κάθε παιχνίδι λόγω της ποικιλίας των γνωρισμάτων του, είναι πιθανόν να ανήκει σε πολλά είδη, όμως αυτό δεν επηρεάζει την κατηγοριοποίησή του, καθώς αυτή γίνεται με βάση το κύριο χαρακτηριστικό του. Ο (Miller, 2004:210-215), ο (Nielsen, 2013:40-44), όπως και ο (Sheldon, 2004:325-344) αναφέρουν τα εξής:

- Τα παιχνίδια δράσης (action): αυτά τα παιχνίδια έχουν γρήγορο ρυθμό, φυσική σωματική δράση και προϋποθέτουν το συνδυασμό πλήκτρων-οπτικής αντίδρασης και στρατηγικής για να ανταπεξέλθει ο παίκτης στο αναπαριστώμενο περιβάλλον.
- Αθλήματα και οδήγηση (sports και driving): Περιλαμβάνουν αθλήματα ατομικά ή ομαδικά, κατά τα οποία ο παίκτης χειρίζεται ένα avatar ή και όλα τα μέλη μιας ομάδας. Στην οδήγηση ο παίκτης «τρέχει» με αντίπαλο το χρόνο ή άλλους ανταγωνιστές, προσπαθώντας να χειριστεί με επιδεξιότητα ένα όχημα και μερικές φορές να ξεπεράσει εμπόδια.
- Παιχνίδια ρόλων (role playing-RPG): σ' αυτό το είδος ο παίκτης χειρίζεται έναν ή περισσότερους χαρακτήρες, οι οποίοι διακρίνονται από ένα σύνολο γνωρισμάτων π.χ. φυλή, επάγγελμα, ικανότητες κτλ. Η εξάπλωση του διαδικτύου άνοιξε το δρόμο στη διάδραση πολλών χρηστών στα πλαίσια του ίδιου παιχνιδιού, με αποτέλεσμα τα internetικά παιχνίδια ρόλων να ονομάζονται massively multiplayer online role playing games (MMORPG).
- Στρατηγικής: δίνουν έμφαση στη χρήση της λογικής και στρατηγικής από πλευράς παίκτη, προκειμένου εκείνος να επιτύχει το σκοπό του. Ο χρήστης συνήθως διαχειρίζεται πόρους, στρατιωτικά τμήματα, κοινότητες κτλ.

- Περιπέτειας (adventure): σ' αυτό το είδος το avatar-πρωταγωνιστής καλείται να ολοκληρώσει κάποιες αποστολές για να φτάσει στον επιδιωκόμενο σκοπό του. Ο παίκτης έχει την ευκαιρία να εξερευνήσει το περιβάλλον, να μαζέψει εφόδια ή και όπλα, που θα τον βοηθήσουν να νικήσει τους αντιπάλους του.
- Σκοποβολής (shooters): περιλαμβάνουν την επιτυχή στόχευση ενός αντικειμένου ή αντιπάλου από πλευράς παίκτη. Πολλές φορές το avatar του χρήστη αποτελεί και το ίδιο στόχο των αντιπάλων, ενώ συνήθως του παρέχουν πρωτοπρόσωπη οπτική κάμερας, ούτως ώστε να τον διευκολύνουν στο σημάδι.
- Puzzle: περιλαμβάνουν τη συνένωση κομματιών ή μερών για το σχηματισμό ενός συνεκτικού όλου.
- Πολεμικών τεχνών (fighting): ο παίκτης παλεύει σώμα με σώμα με τον/τους αντιπάλους και δίνεται έμφαση στη χρήση πολεμικών τεχνών και όχι όπλων.
- Προσομοίωσης (simulation): παρέχουν στο χρήστη μια προσομοίωση εμπειρίας μέσα στο ψηφιακό περιβάλλον, όπως για παράδειγμα η πτώση με αλεξίπτωτο ή η διαβίωση και η κοινωνικοποίηση σε μια προσομοιωμένη κοινωνία (π.χ. The Sims).
- Arcade: πρόκειται για τα λεγόμενα δισδιάστατα παιχνίδια (2D) που συναντάμε συχνότερα πριν το 2000, γι' αυτό και θεωρούνται ρετρό. Διάσημα παραδείγματα αποτελούν το Super Mario ή το Donkey Kong.

2.6 Το gameplay

Ως αποτέλεσμα της συνύπαρξης των mechanics και των dynamics, καθώς και ορισμένων αισθητικών στοιχείων που αναφέραμε μέχρι τώρα, οδηγείται ο παίκτης στο να βιώνει τη διαδικασία του παιχνιδιού, που στα video games ονομάζουμε gameplay. Ο (Nielsen, 2013:102) αναφέρει πως με το gameplay ουσιαστικά εννοούμε «τα dynamics του παιχνιδιού, που εμφανίζονται από τη συνεργασία μεταξύ των κανόνων (rules) και της γεωγραφίας του». Οι (Rollings & Morris, 2004:59) αναφέρουν ότι το παιχνίδι «είναι μια σειρά από ενδιαφέρουσες επιλογές, με τις

στρατηγικές που απαιτούνται για να φτάσει κανείς στο στόχο του», ενώ ο (Salen, 2003:311) το περιγράφει ως «την συγκεκριμένη διάδραση που προκύπτει όταν οι παίκτες ακολουθούν τους κανόνες ενός παιχνιδιού για να το παίξουν». Ο (Fabricatore, 2007) το προσεγγίζει βάζοντας στο επίκεντρο το άτομο και ορίζει ότι «το gameplay είναι ένα σύνολο ενεργειών που πραγματοποιούνται από τον παίκτη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (ludic experience) και από άλλες οντότητες που ανήκουν στο ψηφιακό περιβάλλον, ως απάντηση στις δράσεις του παίκτη και/ή ως αυτόνομη λειτουργία δράσεων που συμβάλλουν στη ζωντάνια του ψηφιακού κόσμου». Αντιλαμβανόμαστε έτσι ότι η δράση (από πλευράς του χρήστη) και η διαδραστικότητα είναι έννοιες που πρωταγωνιστούν στον τομέα του παιχνιδιού, καθώς έχουν να κάνουν με το παρόν και διαφοροποιούνται από την αφήγηση, που έχει να κάνει με πράγματα που έχουν ήδη συντελεστεί στο παρελθόν.

Το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι κάτι πολυδιάστατο (κανόνες, γραφικά, διάδραση κτλ.) δυσκολεύει τον ορισμό του, με αποτέλεσμα ο κάθε συγγραφέας να το προσεγγίζει διαφορετικά και να συναντάμε πληθώρα εκδοχών. Παρ' όλα αυτά οι εκδοχές μοιάζουν μεταξύ τους και μας δείχνουν μια καθαρή εικόνα. Ο (Adams, 2010:11) σημειώνει πως το gameplay «είναι οι προκλήσεις που αντιμετωπίζει ο παίκτης και οι κινήσεις που επιτρέπεται να κάνει, προκειμένου να ανταπεξέλθει» (παρόμοια με το Salen). Αντιστοίχως η (Nacke, 2009) προσπαθώντας να αναπτύξει μια μεθοδολογία ανάλυσης της εμπειρίας του παιχνιδιού, γράφει για «τη διαδραστική διαδικασία που αναπτύσσεται ανάμεσα στον παίκτη και το παιχνίδι».

2.7 Η αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια

Ως αποτέλεσμα της διαδραστικότητας, της παρουσίας του gameplay (ludus) και γενικότερα όλων των χαρακτηριστικών που διακρίνουν τα ψηφιακά μέσα και τα video games, η αποτύπωση της έννοιας της αφήγησης στα βιντεοπαιχνίδια έχει διαφοροποιηθεί σε σχέση με τις κλασικές θεωρίες του παρελθόντος (Αριστοτέλης, Propp, Ricoeur κτλ.). Οι νέες θεωρήσεις διαφοροποιούνται όχι μόνο σε σχέση με το παρελθόν, αλλά και μεταξύ τους, λόγω ακριβώς των πολλών γνωρισμάτων και δυνατοτήτων που μας παρέχει το μέσο. Ο (Bateman, 2007) αντιλαμβάνεται συνολικά

την αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια ως μια συνεχή προκαθορισμένη γραμμική ιστορία λαμβάνοντας υπόψιν τα προγραμματισμένα και επαναλαμβανόμενα στοιχεία ενός παιχνιδιού, ενώ οι (Rollings & Morris, 2004) και (Chandler, 2007) μιλούν για τη μοναδικότητα της ιστορίας του κάθε παίκτη και για αφήγηση που προκύπτει ως συνέπεια του παιχνιδιού. Ο πρώτος δηλαδή επικεντρώνεται στο story based narrative, σε μια προδιαγεγραμμένη ιστορία και οι δεύτεροι στο emergent story, την ιστορία που πλάθεται από τον παίκτη κατά τη διάρκεια του gameplay, λόγω της δυνατότητας του agency που μιλήσαμε πριν. Με τη σειρά τους οι (Lebowitz & Klug, 2011:5) υιοθετούν και τις δύο οπτικές λέγοντας πως «στα video games έχουμε dramatic stories», δηλαδή διαδραστικές ιστορίες, ανεξαρτήτως αν τα βασικά γεγονότα είναι προκαθορισμένα ή όχι. Το ίδιο κάνει και ο (Dansky, 2007:2) ορίζοντας ότι «ιστορία είναι η αλληλουχία γεγονότων που προκύπτει από τη ροή του παιχνιδιού, η οποία έχει αποκοπεί από τα mechanics και μπορεί να ειπωθεί ξανά ως αφήγηση». Η (Grishakova, 2010:6) αναφέρει πως «η αφήγηση υπάρχει μέσα σε ένα διαδραστικό περιβάλλον», ενώ ο (Park, 2006:265) από μια πιο ψυχαναλυτική σκοπιά, ορίζει την αφήγηση ως «μια αναπαράσταση γεγονότων που παρέχει μια γνωστική δομή μέσω της οποίας οι χρήστες μπορούν να διαμορφώσουν αιτία και αποτέλεσμα και να μετατρέψουν μια περιπλοκότητα γεγονότων σε ιστορία που βγάζει νόημα». Σε κάθε περίπτωση η αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια διακρίνεται από την αλληλεπίδραση του χρήστη με το ψηφιακό περιβάλλον και τους χαρακτήρες, τη δυνατότητα πολλές φορές να δομήσει το avatar του όπως επιθυμεί (π.χ. ένδυση), την επικοινωνία με άλλους παίκτες και σε κάποιες περιπτώσεις το σχηματισμό πλοκής που δεν είναι text based. Μιλάμε συνεπώς πλέον για διαδραστική αφήγηση (interactive narrative).

2.8 Τα εργαλεία της αφήγησης στα βιντεοπαιχνίδια

Τα μέσα με τα οποία αποτυπώνεται η αφήγηση και ξετυλίγεται η ιστορία μέσα στα video games, σύμφωνα με τον (Dansky, 2007:2-13) περιλαμβάνουν της χαρακτήρες, το setting, τα cinematics και το κείμενο. Οι χαρακτήρες «είναι οι ηθοποιοί» μέσα στο βιντεοπαιχνίδι και προβαίνουν σε κάποιες ενέργειες, ο καθένας για να εξυπηρετήσει το ρόλο του στην αφήγηση. Ο/οι χαρακτήρες που χειρίζεται ο παίκτης είναι τα avatar, ενώ οι υπόλοιποι δρουν αποκλειστικά με βάση τον προγραμματισμό της από το παιχνίδι. Το setting αντιπροσωπεύει το περιβάλλον του παιχνιδιού, μέσα στο οποίο

εκτυλίσσεται η δράση, της για παράδειγμα «η μορφή των χαρακτήρων, η γλώσσα, οι νόμοι της φυσικής και της μεταφυσικής».

Όταν ένα παιχνίδι είναι story based, έχει δηλαδή να αφηγηθεί μια ιστορία και πολλά (ή όλα) γεγονότα της πλοκής δεν δύναται να αλλάξουν, άρα πρέπει να αποτυπωθούν, τότε εκτός από τα παραπάνω, για να πραγματοποιηθεί η αφήγηση χρησιμοποιούνται δύο τρόποι:

- i. Τα cinematic, που είναι μη διαδραστικά βίντεο με σκηνές είτε κινηματογραφικές από τον πραγματικό κόσμο, είτε οι σχεδιασμένες στον Η/Υ (computer graphic animation) που παίζονται πριν, ενδιάμεσα ή μετά το τέλος του gameplay. Αναφέρονται και ως cut scenes «εμβόλιμες σκηνές με καθαρά κινηματογραφικό περιεχόμενο και ύφος, που διανθίζουν το κανονικό παίξιμο του παιχνιδιού συμπληρώνοντας το αφηγηματικό του σενάριο» (Κοκκώνης, 2010:377).
- ii. Με κείμενο (text), που παρέχει πληροφορίες στον παίκτη σχετικά με το story και βοηθά την εξέλιξη της αφήγησης. Τα κείμενα μπορεί να είναι είτε γραπτά, είτε προφορικά (αφηγητής, διάλογοι κτλ.). Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το παιχνίδι Streets of rage. Στις αρχές της δεκαετίας του 90' τα γραφικά δεν ήταν ακόμη τόσο εξελιγμένα και έτσι ως κύριο μέσο αφήγησης προκειμένου να υπάρξει εισαγωγή στο θέμα, εμφανίζεται ένα μακροσκελές κείμενο που περιγράφει την επικρατούσα κατάσταση.



*Streets of rage, 1992*⁸.

⁸ Πηγή: <http://dorando.emuverse.com/html/streets-of-rage.html>

2.9 Τύποι ιστοριών στα βιντεοπαιχνίδια

Η διαδραστικότητα και το agency που αναφέραμε προηγουμένως, μπορούν να επηρεάσουν τα γεγονότα και έτσι αποτελούν παράγοντες που συμβάλλουν στο σχηματισμό και την εξέλιξη της αφήγησης με διαφορετικό τρόπο ορισμένες φορές σε σχέση με τα λογοτεχνικά κείμενα. Ο (Nielsen, 2013:193-227) και οι (Lebowitz & Klug, 2011:130-232) χρησιμοποιώντας ως βασικό γνώμονα τον τρόπο δόμησης της πλοκής, αναλύουν συνολικά πέντε διαφορετικές μορφές storytelling που συναντάμε στα video games:

1. Διαδραστικές παραδοσιακές

Πρόκειται για μια ιστορία της οποίας η κύρια πλοκή δεν μπορεί να αλλάξει και παραμένει η ίδια, όσες φορές κι αν ο παίκτης παίξει το παιχνίδι. Παρ' όλα αυτά, ανεξαρτήτως των κύριων σκηνών της ιστορίας, ο χρήστης έχει ένα βαθμό ελευθερίας να διαδράσει με το περιβάλλον και τους χαρακτήρες. Σε μερικά παιχνίδια διαθέτει περιορισμένο έλεγχο και δεν μπορεί να κάνει πολλά πέρα από το να εμπλακεί σε μάχες ή να λύσει κάποιο puzzle, ενώ σε άλλα μπορεί να πάει ένα βήμα παραπέρα, μιλώντας σε διάφορους χαρακτήρες ή να αναλάβει προαιρετικές αποστολές, τα λεγόμενα side quests. Το κυρίαρχο στοιχείο είναι πως οι ενέργειες του παίκτη δεν έχουν επίπτωση στη βασική (προαποφασισμένη) πλοκή, απλά η διαδραστικότητα του επιτρέπει να αισθάνεται ότι έχει τον έλεγχο του χειρισμού των χαρακτήρων (avatar) και του ρυθμού εξέλιξης της ιστορίας. Το περιεχόμενο και η έκβαση των παραδοσιακών διαδραστικών ιστοριών βρίσκεται σχεδόν αποκλειστικά στον έλεγχο του εκάστοτε συγγραφέα, δίνοντάς του την ευκαιρία να δημιουργήσει παιχνίδια συγκεκριμένου είδους, είτε αυτό είναι περιπέτεια, είτε θρίλερ, δράμα κτλ., με συγκεκριμένους χαρακτήρες και περιορισμένο εξερευνησιμο περιβάλλον.

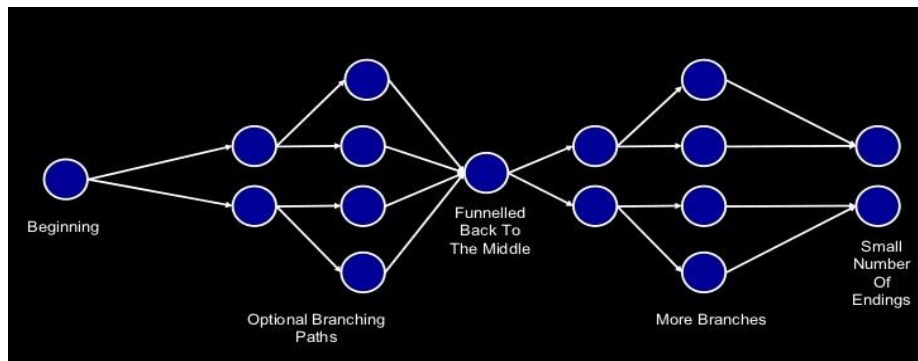
2. Ιστορίες πολλαπλού τέλους

Το επόμενο βήμα μέσα στο φάσμα ειδών του storytelling αποτελούν οι ιστορίες πολλαπλού τέλους, που επιτρέπουν στον παίκτη να έχει σημαντική επίδραση πάνω στην κύρια πλοκή. Στο μεγαλύτερο μέρος τους ακολουθούν την ίδια δομή με τις παραδοσιακές διαδραστικές. Η μόνη διαφορά είναι ότι παρέχουν στον παίκτη τη δυνατότητα (με βάση τις επιλογές του, agency) να επιλέξει ανάμεσα σε δύο ή περισσότερα πιθανά φινάλε του story. Πέρα από αυτήν την κρίσιμη επιλογή, δεν έχει

κάποιο άλλο agency πάνω στην υπόλοιπη πλοκή. Συνήθως υπάρχουν αρκετά διαφορετικά είδη τέλους, που εξαρτώνται από παράγοντες όπως η ηθική του ήρωα (ήρωας, αντλήρωας), τις σχέσεις μεταξύ των πρωταγωνιστών ή την επίδοση του παίκτη μέσα στο gameplay. Η δυνατότητα επιλογής φινάλε δίνει ένα παραπάνω στοιχείο αίσθησης ελέγχου της ιστορίας στον παίκτη σε σχέση με τις παραδοσιακές, παρ' όλα αυτά οι απόψεις δίστανται για το αν βελτιώνει ή αφαιρεί από τη συνολική αισθητική εμπειρία. Ο λόγος είναι ότι αν το επιλεγμένο τέλος δεν αρέσει στον παίκτη, τότε εκείνος μπορεί να κάνει reload στο σημείο επιλογής (checkpoint), να ξαναπαίξει και να ακολουθήσει ένα άλλο φινάλε. Όμως αυτό ίσως μειώσει σημαντικά το στοιχείο της έκπληξης και κατ' επέκταση τη αισθητικής επίπτωσης πάνω του.

3. Ιστορίες διακλαδιζόμενων διαδρομών

Ενώ οι ιστορίες πολλαπλού τέλους παρέχουν τη δυνατότητα επιλογής τέλους, οι ιστορίες διακλαδιζόμενων διαδρομών (branching path) επιτρέπουν την επιλογή σε ένα ευρύτερο φάσμα σημείων μέσα στην πλοκή, με τον παίκτη να έχει agency περισσότερες φορές σε σχέση με το προηγούμενο είδος. Αν και μερικές απ' αυτές τις αποφάσεις έχουν ελάχιστες έως μηδενικές επιπτώσεις στην κύρια πλοκή, μερικές μπορούν να την αλλάξουν σημαντικά, προκαλώντας απόκλιση προς άλλο «μονοπάτι» κατεύθυνσης των γεγονότων (εξ ου και το branching path). Μπορεί να έχουν κι αυτές πολλαπλά φινάλε, αλλά σε αντίθεση με τις ιστορίες πολλαπλού τέλους, ο παίκτης δεν ακολουθεί τις ίδια διαδρομή για να φτάσει σε όλες αυτές τις απολήξεις. Εξαιτίας αυτού, έχει μεγαλύτερη ελευθερία και γκάμα επιλογών σε αρκετά σημεία καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας και όχι μόνο σε ένα, γι' αυτό και θεωρείται πως τα branching path stories εξισορροπούν κατά κάποιο τρόπο στη σχέση ανάμεσα στο story based παιχνίδι και στο agency του χρήστη.



Παράδειγμα

πλοκής *branching path* ιστορίας.⁹

4. Ανοιχτές ιστορίες

Οι ανοιχτές ιστορίες (open-ended) αποτελούν κατά κάποιο τρόπο την εξέλιξη του *branching path*. Απεμπολούν τη σχετικά αυστηρή δομή της ιστορίας που ελέγχεται από το συγγραφέα, σχεδόν καταργούν την πλοκή και βασίζονται εν πολλοίς στις επιλογές του χρήστη. Ο παίκτης δηλαδή «καθοδηγεί» το ρου της ιστορίας, γι' αυτό ονομάζονται και σχεδόν *player driven* (semi *player driven*). Διαθέτει μια πληθώρα τρόπων να προσεγγίσει μια αποστολή (quest) η οποία μπορεί να είναι και προαιρετική, αλλά και μεγάλη ελευθερία αποφάσεων για το πως θα εξελιχθεί η δράση του μέσα στο game. Μια υποτυπώδης ραχοκοκαλιά προαποφασισμένων γεγονότων κοινών για όλους τους παίκτες συνεχίζει να υπάρχει, όμως δεν εμποδίζει το *agency* του χρήστη. Οι ανοιχτές ιστορίες συνήθως περιλαμβάνουν έναν ευρύ χάρτη (μια πόλη, τοπίο, μια χώρα) μέσα στον οποίο ο παίκτης μπορεί να κινηθεί, να εξερευνήσει το περιβάλλον και να διαδράσει με τους χαρακτήρες, όταν θέλει. Γενικά διαφέρουν από το προηγούμενο είδος, γιατί δίνεται λιγότερη έμφαση στα σημεία που ο χρήστης πρέπει να κάνει μια αναγκαστική επιλογή (στα *branching points*) και βασίζονται σε μεγαλύτερο βαθμό στις αυθόρμητες επιλογές του, που τροφοδοτούν τη δράση και έτσι εξελίσσουν μια αφήγηση σχεδόν μοναδική για τον καθένα. Παραδείγματα του είδους είναι το *Fallout 3* ή το *Grand theft auto*.

5. Ιστορίες αποκλειστικά κατευθυνόμενες από τον παίκτη

Στις *fully player driven* ιστορίες απουσιάζει η πλοκή και κάθε είδος προαποφασισμένου γεγονότος. Ο παίκτης διαθέτει απόλυτη ελευθερία κινήσεων και επιλογών μέσα σε ένα ορισμένο περιβάλλον παιχνιδιού (μέσα στο όλο *setting*) για να διαδράσει μ' αυτό και έτσι να «υφάνει» τη δική του ιστορία (το *emergent story*). Σε

⁹ Πηγή: <http://tommmakesgames.com/wp/2014/12/branching-narrative-real-wanted-possible-2/>

όλα τα προηγούμενα είδη υπήρχε είτε σε μικρό, είτε μεγαλύτερο βαθμό μια πλοκή, που καθοδηγούσε τους παίκτες, τους στερούσε ελευθερίες και τους ανάγκαζε να ακολουθήσουν ένα συγκεκριμένο αφηγηματικό μονοπάτι. Όλα αυτά αίρονται στις fully player driven και το στοιχείο της προϋπάρχουσας αφήγησης εξαφανίζεται. Οι παίκτες δεν βιώνουν τα ίδια γεγονότα κάθε φορά που παίζουν το παιχνίδι. Αποκλειστικός δημιουργός αλληλουχίας γεγονότων που συνθέτουν πλοκή, είναι πλέον ο παίκτης, διαμέσου του gameplay (αν αυτό μπορούμε να το θεωρήσουμε πλοκή, που μπορεί να αποτελέσει ιστορία). Χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτής της κατηγορίας είναι το Sims, το Warcraft ή το Dungeons and Dragons.

2.10 Το debate

Η παρουσία του παιχνιδιού (ludology) (Eskelinen, 2012:209) και της αφήγησης (narrative) (Lebowitz & Klug, 2011) στο μέσο των βιντεοπαιχνιδιών συνθέτει ένα αισθητικό όλον, μια συνύπαρξη, που ονομάζουμε παιχνιδιοαφήγηση (ludonarrative). Στο (Linderoth, 2013) την συναντάμε και ως παιχνιδιοαφηγηματικό συγκρότημα, λόγω του συνδυασμού του storytelling με τα game mechanics. Οι (Potsch & Hammond, 2016) γράφουν ότι «οι εμπειρίες και τα νοήματα που παρέχουν τα video games εμφανίζονται μέσα από τη διατομή παιχνιδιού – αφήγησης». Ο (Girina, 2013) αναφέρει πως προκύπτει ένα debate ανάμεσα στην λουδολογική φύση του βιντεοπαιχνιδιού και την ολοένα αυξανόμενη αφηγηματικότητά του. Η συνύπαρξη αυτή λαμβάνει δύο όψεις από τον ακαδημαϊκό κόσμο και τους κριτικούς βιντεοπαιχνιδιών. Ο (Sylvester, 2013:34) γράφει ότι:

Η μυθοπλασία και τα mechanics δεν θα πρέπει να μάχονται (αν και μπορούν εύκολα), αλλά ούτε και το ένα να λαμβάνει το προβάδισμα έναντι του άλλου (αν και συχνά γίνεται). Όταν συνδυάζονται μπορούν να ενισχύσουν και να επεκτείνουν το ένα το άλλο, με τρόπο που δεν θα μπορούσαν κατά μόνας. Ένα αξιόλογο game design δεν υλοποιείται απλά με το να βάλουμε μια καλή ιστορία πάνω σε εξαιρετικά mechanics, αλλά με το να τα συμπτίζουμε σε ένα ενιαίο συγκινησιακό σύστημα. Γι' αυτό και σχεδιάζοντας το game δεν ψάχνουμε πως θα χειροτεχνήσουμε μια

πρόκληση (challenge) ή έναν όμορφο κόσμο. Ψάχνουμε πως θα ενοποιήσουμε αρμονικά το ένα με το άλλο.

Βλέπουμε καταρχάς ότι υπάρχει ένας σαφής διαχωρισμός μεταξύ παιχνιδιού (gameplay) και αφήγησης, ως δύο διαφορετικά πράγματα. Από τη μια, καταλαβαίνουμε ότι σε ορισμένες περιπτώσεις «μάχονται» και η συνύπαρξή τους παράγει αντιθετικά νοήματα στο χρήστη. Έχουμε να κάνουμε δηλαδή με μια παιχνιδοαφηγηματική παραφωνία στις σχέσεις των δύο πλευρών (ludonarrative dissonance). Από την άλλη, συναντάμε και περιπτώσεις που ο ένας πόλος δρα επικουρικά προς τον άλλο, «ενοποιούνται αρμονικά», υπάρχει μια δημιουργική συνεργασία προς το αισθητικό αποτέλεσμα, άρα έχουμε παιχνιδοαφηγηματική συνάφεια (ludonarrative resonance).

2.11 Παιχνιδοαφηγηματική παραφωνία

Το ludonarrative dissonance εμφανίζεται όταν υπάρχει νοηματική αντίθεση μεταξύ αυτού που εκπέμπει η αφήγηση και αυτού που εκπέμπει το gameplay. Η επίπτωσή του είναι η αποσύνδεση του παίκτη με τον υπολογιστή που ελέγχει, καθώς τα narrative συγκρούονται με τα ludic elements του βιντεοπαιχνιδιού. Το gameplay μοιάζει σαν να κοροϊδεύει τον παίκτη, αφού διαφοροποιείται από την αφήγηση, της οποίας εκείνος γίνεται δέκτης. Αυτό συνεπάγεται να μην μπορεί να απολαύσει το video game και ως παιχνίδι και ως ιστορία. Τον όρο της παιχνιδοαφηγηματικής παραφωνίας συναντάμε πρώτη φορά στο (Hocking, 2009:255) όταν ανέλυε το παιχνίδι Bioshock. Εξηγεί ότι στο gameplay του Bioshock ο παίκτης ενθαρρύνεται να υιοθετήσει μια πραγματιστική προσέγγιση, να αποκτήσει δύναμη και ικανότητες πετυχαίνοντας τους στόχους του με κάθε κόστος. Για παράδειγμα, σε ένα σημείο αναγκάζεται να επιλέξει να σκοτώσει τα npc (non playable characters), τις Little Sisters, προκειμένου να κερδίσει δύναμη. Αντιθέτως, η αφήγηση (cinematic) αναφέρεται στην ανιδιοτέλεια και τον αλτρουισμό και μέρος της αποστολής του παίκτη είναι να σώσει τις Little Sisters. Αυτός ο νοηματικός διαχωρισμός παιχνιδιού αφήγησης δημιουργεί και μια δυσκολία στο identification του παίκτη με τους πρωταγωνιστές της δράσης, αφού οι πληροφορίες και οι κατευθύνσεις που δίνονται

απ' το narrative είναι ασυνεπείς σε σχέση μ' αυτές του gameplay. Ο (Bycer, 2013) ορίζει το ludonarrative dissonance ως «τη σύγκρουση των mechanics με την αφήγηση και το νόημα του τίτλου». Λέγοντας «τίτλου» εννοεί το νόημα/σκοπό μιας αποστολής, κάποιου quest ή ακόμα και του ίδιου του τίτλου του παιχνιδιού. Ο (Girina, 2013:46) γράφει πως στο video game διακρίνεται το performance (ο παίκτης είναι ενεργός χρήστης) και το spectatorship (ο παίκτης είναι θεατής). Όταν λοιπόν οι στόχοι και τα νοήματα του performance (παιχνίδι) δεν συνάδουν με το νόημα του spectatorship (cinematic) τότε υπάρχει ludonarrative dissonance. Οι (Despain & Ash, 2016) αναφέρουν ότι συμβαίνει «όταν mechanics και αφήγηση δεν συγχρονίζονται και δημιουργούν ένα disjointed story». Ο (Watssman, 2012) ορίζει πως «εάν στον παίκτη επιτρέπεται ή απαιτείται να κάνει κάτι, αλλά υπάρχει έστω και ένας λόγος να μην το κάνει, τότε έχουμε dissonance». Η (Jorgensen, 2016) το αναφέρει και ως positive discomfort και εξηγεί ότι «τα cutscenes συνήθως χρησιμοποιούνται για να παρέχουν συναφείς πληροφορίες με αυτές του gameplay και να λειτουργήσουν ως επιβράβευση για τον παίκτη. Όμως εδώ (στο παιχνίδι Spec Ops) μερικές φορές τα cutscenes προβάλλουν τις αρνητικές συνέπειες των δράσεών του και λειτουργούν ως τιμωρία».

2.12 Παιχνιδοαφηγηματική συνάφεια

Ludonarrative resonance έχουμε όταν gameplay και αφήγηση συνεργάζονται αρκετά καλά, ώστε το ένα να μη μπορεί να διαχωριστεί από το άλλο και έχουμε μια συμβιωτική σχέση. Οι παίκτες βιώνουν μια «επαυξημένη» συναισθηματική εμπειρία, καθώς της γράφουν οι (Bizzocchi, Lin και Tanenbaum, 2011) το narrative pleasure συνδυάζεται με το ludic pleasure, υπάρχει δηλαδή μια διπλή πηγή απόλαυσης από το αισθητικό αποτέλεσμα, καθώς οι πράξεις της στο παιχνίδι συνάδουν με τη λογική της αφήγησης. Τα mechanics και dynamics του παιχνιδιού παρέχουν στον παίκτη τη δυνατότητα να κάνει κάποια ενέργεια και η αφήγηση του παρέχει λόγο/λόγους να προβεί σ' αυτήν την ενέργεια. Resonance αποτελεί η χρήση και η συμβολή των mechanics στην ομαλή μετάβαση από το gameplay στο cinematic και το αντίστροφο. Ο (Watssman, 2012) το αναφέρει ως «ενσωμάτωση» ιστορίας και gameplay, καθώς

«εμβυθίζει τον παίκτη στο gameworld επιτρέποντάς του να διαδράσει με μια ιστορία την οποία θέλει να πιστεύει». Πρέπει δηλαδή να υπάρχει μια ισορροπία μεταξύ παιχνιδιού αφήγησης, με τον χρήστη να έχει μεν αρκετή ελευθερία κινήσεων στο gameplay, αλλά όχι σε βαθμό που θα υπονομεύει το narrative. Ο (Murphy, 2016) το ονομάζει ludonarrative harmony, καθώς «υπάρχουν στιγμές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπου η προσομοίωση (simulation) και η αναπαράσταση (representation) είναι ευθυγραμμισμένες». Οι (Despain & Ash, 2016) το περιγράφουν ως «τη συγχρονισμένη διάδραση μεταξύ mechanics και αφήγησης, που υποστηρίζονται από συστήματα και συνθέτουν μια ενοποιημένη ιστορία». Ο (Sylvester, 2013:221) μιλώντας για την ομαλή μετάβαση από τη μυθοπλασία στο gameplay, γράφει ότι «κάτι καινούργιο πρέπει να το κάνουμε να φαίνεται γνώριμο, για να γίνεται ευκολότερα κατανοητό». Εξηγεί μ' αυτόν τρόπο ότι η αφήγηση θα πρέπει να παρέχει πληροφορίες και κατευθύνσεις για το πως ο παίκτης θα αξιοποιήσει τα mechanics. Συνεπώς πέρα από τη νοηματική συνάφεια, δίνει και μια άλλη διάσταση, της λειτουργικότητας, όπου ο χρήστης αξιοποιεί πληροφορίες, τις χρησιμοποιεί στο gameplay, πετυχαίνει το στόχο του και έτσι προχωρά παρακάτω η αφήγηση. Στην ίδια λογική βρίσκεται ο (Calleja, 2013) αναφέροντας ότι «στα βιντεοπαιχνίδια οι κανόνες και η ιεράρχηση στόχων είναι σημαντικά όχι μόνο για τη συναισθηματική φόρτιση του παίκτη, αλλά και για τη συγκρότηση νοηματικής ακολουθίας, λειτουργούν έτσι και ως γεννήτριες της αφήγησης».

ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

3.1 Μεθοδολογία της έρευνας

Το ερευνητικό ερώτημα που τέθηκε στην παρούσα εργασία αφορά το να σκιαγραφήσουμε τη σχέση συνύπαρξης και αλληλεπίδρασης δύο διαφορετικών πεδίων, του παιχνιδιού (ludus) και της αφήγησης (narrative) στο πλαίσιο ενός βιντεοπαιχνιδιού και ειδικότερα να δούμε αν και πώς αυτές οι σχέσεις διακρίνονται από παιχνιδοαφηγηματική συνάφεια (ludonarrative resonance) ή παιχνιδοαφηγηματική παραφωνία (dissonance). Εξετάζεται πώς αμφότερα τα narrative και τα ludic elements βρίσκονται ταυτόχρονα υπό τη σκέπη του μέσου του βιντεοπαιχνιδιού (video game medium), συμβάλλοντας στην παραγωγή κοινού ή αντιθετικού νοήματος προς τον παίκτη. Θέλουμε να παρατηρήσουμε τη σχέση παιχνιδιού – αφήγησης ως προς τα παραγόμενα νοήματα, το αισθητικό αποτέλεσμα του χρήστη. Το κάθε παιχνίδι βέβαια είναι διαφορετικό από το άλλο και περιέχει διαφορετικά νοήματα, συνεπώς οι διαπιστώσεις που θα γίνουν δεν θα αφορούν το σύνολο των βιντεοπαιχνιδιών. Εμείς θέλουμε να εξετάσουμε τί συμβαίνει σε μια συγκεκριμένη περίπτωση. Έτσι, ως μελέτη περίπτωσης θα χρησιμοποιήσουμε το βιντεοπαιχνίδι God of War. Ο λόγος που επιλέξαμε το God of War είναι ότι αποτελεί ένα διάσημο video game, που έχει κερδίσει πολλά βραβεία, άρα το γνωρίζει και έχει ασχοληθεί μαζί του μια σχετικά ευρεία μάζα παικτών. Επίσης είναι ένα «ζωντανό» παιχνίδι, που δεν έχει κλείσει τον κύκλο του, καθώς έχει προαναγγελθεί νέα κυκλοφορία¹⁰ του ως συνέχεια του story των προηγούμενων, συνεπώς οι παίκτες θα ασχοληθούν ξανά μαζί του και στο μέλλον. Συγκεκριμένα:

- Είναι ένα απ' τα παγκόσμια best-seller¹¹
- Τον Απρίλιο του 2018, το GOW έγινε το ταχύτερα πωλούμενο παιχνίδι παγκοσμίως που κυκλοφόρησε ποτέ σε κονσόλα (τουλάχιστον μέχρι τότε), με

¹⁰ Sikandar, M. (2019). *God of War 5 PS5 Release Date, Announcement, Main Villains, Story, and Trailer Details*. στο <https://segmentnext.com/2019/02/13/god-of-war-5-ps5-release-date-trailer/> (πρόσβαση 16.4.2019)

¹¹ <https://gamerant.com/god-of-war-best-selling-game-april-2018/>

πάνω από τρία εκατομμύρια αντίτυπα στις τρεις πρώτες μέρες κυκλοφορίας του¹²

- Κέρδισε το βραβείο Game Critics Awards 2016, ως το παιχνίδι με τα καλύτερα γραφικά¹³
- Έχουν πουληθεί πάνω από 21 εκατομμύρια αντίτυπα¹⁴
- Έχει βραβευτεί με βάση την κατάταξη του Metacritic ως:

GOW

1. 2nd Best PS2 Game of 2005
2. 3rd Most Discussed PS2 Game of 2005
3. 2nd Most Shared PS2 Game of 2005

GOW II

1. 1st Best PS2 Game of 2007
2. 1st Most Discussed PS2 Game of 2007
3. 2nd Most Shared PS2 Game of 2007

GOW III

1. 2nd Best PS3 Game of 2010
 2. 6th Most Discussed PS3 Game of 2010
 3. 1st Most Shared PS3 Game of 2010
- Έχει λάβει υψηλότερες βαθμολογίες αξιολόγησης από χρήστες και κριτικούς παιχνιδιών σε διάσημα και έγκυρα sites (Metacritic, Imdb)¹⁵

	Metacritic	Imdb
GOW	94/100	9.2/10
GOW II	93/100	9.3/10
GOW III	92/100	9.2/10

¹² <https://www.notebookcheck.net/God-of-War-breaks-yet-another-PlayStation-sales-record-as-PS4-sales-hit-cresecendo.320834.0.html>

¹³ <http://www.gamecriticsawards.com/2016winners.html>

¹⁴ <https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-05-god-of-war-series-has-sold-over-21-million-copies>

¹⁵ Πηγή: <https://www.imdb.com/> και <https://www.metacritic.com/>

Το κομμάτι της έρευνας που ανήκει στην ελληνόγλωσση βιβλιογραφία προέρχεται από τη βιβλιοθήκη του Παντείου Πανεπιστημίου. Το μεγαλύτερο μέρος της θεωρίας προέρχεται από την ξενόγλωσση βιβλιογραφία, η οποία είναι πιο σύγχρονη, ενημερωμένη και αναφέρεται στο κύριο θέμα της εργασίας μας, το *interactive digital storytelling*, την αλληλεπίδρασή του με το παιχνίδι και την αισθητική των βιντεοπαιχνιδιών. Μέσα από τη μελέτη του, τα κυριότερα σημεία μέχρι τώρα στην εργασία ήταν να γνωρίσουμε τι είναι αφήγηση, τι ψηφιακή αφήγηση, τα αισθητικά στοιχεία του ψηφιακού περιβάλλοντος και των βιντεοπαιχνιδιών, το *gameplay*, τις μορφές ιστοριών που εμφανίζονται στο μέσο του βιντεοπαιχνιδιού και τι ονομάζουμε *ludonarrative dissonance* και *resonance*. Το γεγονός ότι το *video game* περιλαμβάνει πολλούς «τρόπους» προσέγγισης και δόμησης νοήματος (*meaning making*), μας οδηγεί να υιοθετούμε την οπτική της «πολυτροπικότητας» (*multimodality*) (Kress & van Leeuwen, 2001). Η πολυτροπική προσέγγιση εμπεριέχει τις γλωσσικές και τις οπτικές πτυχές του βιντεοπαιχνιδιού. Θα μας επιτρέψει έτσι να καταλάβουμε πώς τα γλωσσικά και τα οπτικά στοιχεία του *game* παραδίδουν ένα μήνυμα και νόημα στο χρήστη. Η γλωσσική πηγή βρίσκεται στους διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων, τον αφηγητή, τις *in game* αποστολές, την περιγραφή αντικειμένων κτλ. Η οπτική πηγή υπάρχει αμφότερα σε *gameplay* και *cut scenes*, αναπαριστά τα πρόσωπα, τα αντικείμενα και γενικά οτιδήποτε είναι ορατό. Από τη μια υπάρχουν τα νοήματα που προκύπτουν από το λουδολογικό κομμάτι και από την άλλη εκείνα που προκύπτουν από το αφηγηματικό. Το λουδολογικό μέρος είναι διαδραστικό, ο παίκτης έχει ενεργή συμμετοχή. Στο αφηγηματικό μέρος ο παίκτης έχει παθητικό ρόλο, αφού όπως είδαμε και στο 2^ο κεφάλαιο, στα *story based* βιντεοπαιχνίδια η αφήγηση είναι *fixed*, αλλάζει καθόλου ή ελάχιστα. Αναφερόμαστε στα *story based* γιατί στην περίπτωσή μας το *God of War* είναι τέτοιο. Για να διαπιστώσουμε λοιπόν τις σχέσεις συνύπαρξης, παραφωνίας ή συνάφειας *ludus – narrative* θα πρέπει να εξετάσουμε και τα δύο πεδία και να δούμε αν τα νοήματα που εκπέμπουν είναι προς την ίδια κατεύθυνση ή σε διαφορετική. Για να γίνει αυτό θα κάνουμε ανάλυση περιεχομένου του *GoW*. Ως μονάδες ανάλυσης του βιντεοπαιχνιδιού θέτουμε τα εξής:

- Τα *cinematics*: τα *cinematics* ή *cut scenes* ή *short clips* είναι βίντεο σχετικά μικρής διάρκειας, τα οποία ορίσαμε στο 2^ο κεφάλαιο. Στο *GoW* διαρκούν από μερικά δευτερόλεπτα έως μερικά λεπτά. Αποτελούν εργαλείο έκφρασης της αφήγησης.

- Το text: στο GoW το συναντάμε είτε ως γραπτό λόγο σε καρτέλες, επιγραφές, οδηγίες επί της οθόνης, είτε ως προφορικό μέσω του αφηγητή ή των διαλόγων των χαρακτήρων. Αποτελεί κι αυτό εργαλείο της αφήγησης.
- Το gameplay: το κομμάτι κατά το οποίο ο παίκτης διαδρά με το game system, το σύνολο των ενεργειών που πραγματοποιούνται από τον παίκτη χρησιμοποιώντας τα mechanics, καθώς και τα dynamics που εμφανίζονται από τη συνεργασία μεταξύ των κανόνων (rules) και της γεωγραφίας του. Αποτελεί το ludic element του βιντεοπαιχνιδιού.

Ως αφήγηση στην ανάλυσή μας θεωρούμε την αναπαράσταση μιας αλληλουχίας γεγονότων με χρονική σχέση που συνθέτουν μια ιστορία. Αυτή η ιστορία περιλαμβάνει ένα κεντρικό χαρακτήρα, ο οποίος έχει ένα συγκεκριμένο στόχο και αντιμετωπίζει συγκεκριμένες δυσκολίες και εμπόδια. Ως παιχνίδι θεωρούμε τη διαδικασία του παίξιν, τις ενέργειες του παίκτη στο πλαίσιο του βιντεοπαιχνιδιού (χρήση mechanics), το οποίο χαρακτηρίζεται από συγκεκριμένη δομή και κανόνες. Συνοπτικά λοιπόν, ως φορέα αφήγησης (narrative) θέτουμε

- i. Τα cinematics
- ii. Το text

ενώ ως φορέα παιχνιδιού (ludus) λαμβάνουμε

- i. Το gameplay

Η εξέταση αυτών των τριών μονάδων ανάλυσης θα μας δείξει και τις σχέσεις αλληλεπίδρασης παιχνιδιού – αφήγησης στην περίπτωση του GoW. Για τη διαδικασία της πρωτογενούς έρευνας και της καταγραφής των ευρημάτων, παίξαμε όλα τα παιχνίδια της σειράς, βιώνοντας έτσι από πρώτο χέρι ως παίκτες και παρατηρητές όλα τα εμπόδια, τα puzzle, τους εχθρούς, τα bosses και την ιστορία που αναπαριστά το βιντεοπαιχνίδι.

God of War – Μελέτη περίπτωσης

4.1 Προοίμιο

Το God of War είναι ένα drama, action, adventure game με κύριο αντικείμενο δράσης τον πόλεμο, γι' αυτό και συγκαταλέγεται στο hack and slash genre (είδος). Η θεματολογία του παιχνιδιού αναφέρεται στη μυθολογική αρχαία Ελλάδα και περιλαμβάνει τη ζωή και τις περιπέτειες ενός σπαρτιάτη στρατηγού, ημίθεου, του Κράτου. Το όλο concept είναι επηρεασμένο από το παιχνίδι Onimusha, το οποίο αναφέρεται σε σημαντικά πρόσωπα της Ιαπωνικής ιστορίας, προσδίδοντάς τους υπερφυσικές ικανότητες. Οι παραγωγοί του GoW λοιπόν, θέλησαν να κάνουν κάτι ανάλογο με περιεχόμενο από την ελληνική μυθολογία¹⁶, ενώ πολλά story elements, σκηνοθετικά, οπτικά και ηχητικά εφέ που χρησιμοποιήθηκαν, διαμορφώθηκαν έχοντας επιρροή από τις ταινίες Clash of Titans και Indiana Jones¹⁷. Η ιστορία του (story) λοιπόν, ακολουθεί λεπτομερώς παρακάτω.

4.2 Η ιστορία (story) του God of War

God of War I

Η ιστορία ξεκινά με τις πρωτόγονες θεότητες, τα πρωταρχικά όντα που ήρθαν σε ύπαρξη, να παλεύουν για το ποιος θα έχει τον έλεγχο της Γης. Ο πόλεμος μεταξύ τους συντάραξε τον πλανήτη και γέννησε τις Ερινύες, την Αληκτώ, τη Μέγαιρα και την Τισιφώνη στις οποίες ανατέθηκε να επιβλέπουν την τήρηση των όρκων μεταξύ των πλασμάτων του κόσμου. Το πρώτο τους θύμα ήταν ο Εκατόγχειρας Αιγαίων, όταν έσπασε τον όρκο που είχε κάνει με το Δία, τον οποίο φυλάκισαν για πάντα ως παραδειγματισμό σε εκείνους που θα τολμούσαν να κάνουν κάτι ανάλογο στο μέλλον. Με τον καιρό, οι τρεις αδερφές άρχισαν να λαμβάνουν οδηγίες απ' το θεό

¹⁶ Reed, K. (2005). "Godlike". Eurogamer. στο https://www.eurogamer.net/articles/i_godofwar_ps2 (πρόσβαση 11.4.2019)

¹⁷ Cifaldi, F. (2006). "DICE Feature: The Search For Perfection: David Jaffe Goes To War". Gamasutra. στο http://www.gamasutra.com/view/feature/130957/dice_feature_the_search_for_.php (πρόσβαση 11.4.2019)

Άρη και τελικά πείστηκαν να τον συνδράμουν στις δολοπλοκίες του να γίνει κυρίαρχος του Ολύμπου. Η Αληκτώ γεννά με τον Άρη ένα γιο, με την ελπίδα να δημιουργήσουν έναν άξιο πολεμιστή, που θα τους βοηθήσει στο σκοπό τους. Αυτός ο πολεμιστής, ο Όρκος, δεν ανταποκρίθηκε στις προσδοκίες του πατέρα του κι έτσι παρέμεινε στο περιθώριο. Με τον Άρη να ψάχνει ακόμα για τον πολεμιστή που θα τον βοηθήσει να γίνει κυρίαρχος, ο Δίας ακούει μια προφητεία που λέει ότι θα βρει το θάνατο από τα χέρια ενός εκ των υιών του, ενός σημαδεμένου πολεμιστή. Διατάζει τον Άρη να βρει αυτόν το θνητό και να τον φονεύσει. Ο θεός του πολέμου ανακαλύπτει το Δήμο, ένα νεαρό Σπαρτιάτη που έφερε ένα κόκκινο σημάδι κατά μήκος του σώματός του και τον συλλαμβάνει. Κατά τη διάρκεια της απαγωγής, ο αδερφός του Δήμου, ο Κράτος, επιχειρεί να τον σταματήσει, αλλά ο θεός τον χτυπά, αφήνοντας μια ουλή στο δεξί του μάτι. Κατευθύνεται ξανά προς τον Κράτο για να τον σκοτώσει, αλλά η Αθηνά που συνόδευε τον αδερφό της, τον πείθει να του χαρίσει τη ζωή. Ο Δήμος μεταφέρεται στο θεό Θάνατο, για να αποτρέψει την προφητεία και ο Κράτος απελπισμένος από την ανεπάρκειά του να σώσει τον αδερφό του, υπόσχεται να μην αποτύχει ξανά κατ' αυτόν τον τρόπο, αντιγράφοντας ταυτόχρονα με δερματοστιξία το σημάδι του Δήμου πάνω του. Καθώς τα χρόνια περνούν, ο Κράτος γίνεται ηγετικό στέλεχος του σπαρτιατικού στρατού, παντρεύεται τη Λυσάνδρα και μαζί αποκτούν μια κόρη, την Καλλιόπη. Η Καλλιόπη προσβάλλεται από μια σοβαρή αρρώστια που επηρεάζει το δέρμα της και οι Αρχές της Σπάρτης αποφασίζουν να την πετάξουν από τον Καιάδα. Ο Κράτος αναχωρεί για να της βρει τη θεραπεία, ένα θεϊκό υγρό με θεραπευτικές ιδιότητες, την αμβροσία. Εν αγνοία του Κράτου, οι Ολύμπιοι είχαν ένα ανοιχτό στοίχημα κατά το οποίο επέλεγαν ένα θνητό ανάμεσα σε πολλούς ήρωες, που πίστευαν ότι θα είναι ο πρώτος που θα φτάσει στην αμβροσία. Ο Άρης λοιπόν είχε επιλέξει τον Κράτο, εξαιτίας της γενναιότητας και της αφοσίωσης που είχε επιδείξει στο παρελθόν. Αφού νίκησε τους ήρωες που είχαν επιλεγεί από τους υπόλοιπους θεούς, ο Κράτος βγαίνει νικηφόρος από την τελευταία μάχη ενάντια σε ένα στρατό βαρβάρων με επικεφαλής το βασιλιά Άλρεκ, που επίσης ήθελε να αποκτήσει την αμβροσία για τον ετοιμοθάνατο πατέρα του. Γυρίζοντας στη Σπάρτη θεραπεύει την κόρη του και ο βασιλιάς της πόλης τον χρίζει στρατηγό. Εκείνος ως αρχηγός πλέον του σπαρτιατικού στρατού, τον οδηγεί σε πολλές νίκες, μεγαλώνοντας μέσα του παράλληλα τη δίψα για δόξα και εξουσία ολοένα και περισσότερο, παρά τις συμβουλές και τις παροτρύνσεις της γυναίκας του να σταματήσει. Κάποια στιγμή έρχεται ξανά αντιμέτωπος με τον επανασχηματισμένο στρατό βαρβάρων του βασιλιά

Άλρεκ, ο οποίος κατηγορεί ακόμα τον Κράτο για το θάνατο του πατέρα του. Ο σπαρτιατικός στρατός ηττάται και τη στιγμή που ο Κράτος πρόκειται να χάσει τη ζωή του από τα χέρια του Άλρεκ, απελπισμένος κάνει έκκληση στον Άρη να τον σώσει, με αντάλλαγμα αιώνια πίστη στις βουλές του. Ο Άρης βλέποντας έναν υποψήφιο ικανό ήρωα για να τον βοηθήσει να εκθρονίσει το Δία, τον εισακούει, του χαρίζει τα σπαθιά του Χάους και τις πολεμικές ικανότητες να τα χειρίζεται, ενώ ταυτόχρονα αυτά συμβόλιζαν τον όρκο του προς εκείνον. Ο Κράτος σκοτώνει τον Άλρεκ, κερδίζει τον πόλεμο και αρχίζει να εκτελεί πιστά τις εντολές του Άρη, σφάζοντας αθώους, καίγοντας χωριά και σκορπίζοντας το χάος, χάνοντας σιγά σιγά τον ανθρωπισμό του. Σύντομα, διατάζεται να λεηλατήσει μια πόλη αφιερωμένη στην Αθηνά, εξαιτίας της ζήλιας του θεού προς εκείνη. Καθώς ο Κράτος καίει την πόλη, φτάνει μπροστά στο ναό της και συναντά μια μάντη που τον προειδοποιεί να μην εισέλθει, γιατί μέσα τον περιμένουν σκοτεινά πράγματα. Εκείνος την αγνοεί, μπαίνει μέσα σφαγιάζοντας τυφλά τους πάντες και στο τέλος συνειδητοποιεί ότι ανάμεσα στους νεκρούς βρίσκονται η γυναίκα του Λυσάνδρα και η κόρη του Καλλιόπη. Ο Άρης του αποκαλύπτει πως τις είχε μεταφέρει σκόπιμα εκεί κρυφά, προκειμένου να διαχωρίσει τον Κράτο από τους ανθρώπινους δεσμούς του και να δημιουργήσει τον τέλειο πολεμιστή. Ο Κράτος συντετριμμένος αφήνει τα πτώματά τους στο ναό για να καούν και καθώς εξέρχεται, η μάντης τον καταριέται να κουβαλά για πάντα πάνω του τις στάχτες της οικογένειάς του, δίνοντας έτσι στο σώμα του λευκό χρώμα και γεννώντας το προσωνύμιο «το φάντασμα της Σπάρτης». Εκείνος αποποιείται την πίστη του στον Άρη, σπάει τον όρκο, με αποτέλεσμα οι Ερινύες να τον κυνηγούν και να τον βασανίζουν με οράματα. Αφιερώνει τη ζωή του ως υπηρέτης των θεών, ελπίζοντας να λάβει άφεση αμαρτιών και να απαλλαγεί από τους εφιάλτες του. Μετά από δέκα χρόνια υπηρεσιών στους θεούς, η Αθηνά κάποια στιγμή του ζητά να σώσει την πόλη της, την Αθήνα, από τον αδερφό της τον Άρη του οποίου ο στρατός την πολιορκεί, εξηγώντας του πως οι θεοί απαγορεύεται να στρέφονται ενάντια ο ένας του άλλου. Ο Κράτος το βλέπει σαν ευκαιρία να πάρει εκδίκηση από τον Άρη και συμφωνεί, με τον όρο πως αν τα καταφέρει, θα τον απαλλάξουν από αυτά που τον βασανίζουν. Εισερχόμενος στην Αθήνα, βρίσκει την ιερείά της, η οποία του λέει πως ο μόνος τρόπος για ένα θνητό να νικήσει ένα θεό είναι να βρει το κουτί της Πανδώρας, το οποίο είναι κλειδωμένο σε ένα ναό, στο βουνό που βρίσκεται στην πλάτη του Τιτάνα Κρόνου, τον οποίο ο Δίας είχε εξορίσει να περιπλανιέται στην έρημο. Ο Κράτος βρίσκει το δρόμο για το ναό, μέσα στον οποίο λύνει πολλούς γρίφους και φτάνει

μπροστά στο κουτί της Πανδώρας. Την ίδια στιγμή ο Άρης το αισθάνεται, πετά ένα ακόντιο, τον σκοτώνει και παίρνει το κουτί. Ο Κράτος, βοηθούμενος από το Δία που είχε μεταμφιεστεί σε νεκροθάφτη, καταφέρνει να ανέβει από τον Κάτω κόσμο, να επιστρέψει στην Αθήνα, να ανοίξει το κουτί και να πάρει τις δυνάμεις που αυτό έκρυβε. Μετά από επεισοδιακή μάχη, καταφέρνει να σκοτώσει τον Άρη, με τους θεούς να τον επευφημούν. Τότε ζητά από την Αθηνά να τον απαλλάξει από τους εφιάλτες του και εκείνη του αποκαλύπτει πως συγχωρούνται μεν οι αμαρτίες του, αλλά όχι τα οράματά του, διότι το παρελθόν δεν σβήνεται. Ο Κράτος νιώθοντας εγκαταλελειμμένος από τους θεούς και θεωρώντας πως ο θάνατος είναι η μόνη λύση να ξεφύγει από την τρέλα, ανεβαίνει στον Όλυμπο και πέφτει από μια κορυφή. Λίγο πριν χτυπήσει στο έδαφος η Αθηνά τον σώζει, λέγοντάς του πως οι θεοί του προσφέρουν τη θέση του Άρη. Εκείνος δέχεται, περνά το κατώφλι του Ολύμπου και γίνεται ο νέος θεός του πολέμου.

God of War II

Ο ψυχικός του πόνος από τους εφιάλτες του παρελθόντος μετατράπηκε σε μίσος προς τους θεούς με αποτέλεσμα να τους αγνοεί. Από τη νέα του θέση, ο Κράτος βοηθά το στρατό της Σπάρτης να εξαπλωθεί λεηλατώντας πόλεις, πράγμα που προκαλεί δυσφορία στον Όλυμπο. Κατά τη διάρκεια μιας επιδρομής της Σπάρτης στη Ρόδο, ο θεός πλέον Κράτος κατεβαίνει στο νησί για να συνδράμει τους πρώτους. Εκεί εμφανίζεται ένας αητός, ο οποίος παίρνει τις θεϊκές του ιδιότητες και τις μεταγγίζει στον Κολοσσό της Ρόδου, που ζωντανεύει και στρέφεται εναντίον του Κράτου. Ο Δίας στέλνει το «σπαθί του Ολύμπου», με το οποίο νίκησε το μεγάλο πόλεμο εναντίον στους Τιτάνες και το προσφέρει στον Κράτο. Τον συμβουλεύει επίσης να μεταφέρει τις εναπομείνουσες θεϊκές του δυνάμεις στο σπαθί, γεγονός που πράττει, με αποτέλεσμα να νικήσει μεν τον Κολοσσό, αλλά να γίνει ξανά θνητός. Ο Κράτος τραυματίζεται από τον υπό κατάρρευση κολοσσό και γνωρίζοντας ότι προκειμένου να ανακτήσει τις δυνάμεις και την αθανασία του πρέπει να ακουμπήσει ξανά το σπαθί του Ολύμπου, κατευθύνεται προς αυτό. Τότε εμφανίζεται ξανά ο αετός και αποκαλύπτεται παίρνοντας τη μορφή του Δία. Ο πατέρας των θεών θέλοντας να προστατευθεί, σκοτώνει τον Κράτο, φοβούμενος ότι μπορεί να απειλούσε την κυριαρχία του, όπως είχε κάνει με τον γιο του, τον Άρη. Καθώς σύρεται για ακόμα

μια φορά στον Κάτω Κόσμο, η μητέρα των Τιτάνων, η Γαία, τον σώζει και αποκαλύπτει ότι ο Κρόνος κατασπάραξε τα παιδιά του στην προσπάθειά του να σταματήσει την προφητεία που έλεγε ότι θα πέθαινε από έναν εκ των υιών του. Η μητέρα του Δία όμως τον έκρυψε σε ένα νησί, που στην ουσία ήταν η Γαία, η οποία και τον μεγάλωσε. Δυστυχώς για εκείνη ο Δίας αποδείχθηκε εκδικητικός και τιμώρησε τους Τιτάνες, φυλακίζοντάς τους. Η Γαία προσφέρει τη βοήθειά της στον Κράτο, χαρίζοντάς του τον Πήγασο, με τον οποίο εκείνος δραπετεύει από τον Κάτω Κόσμο και ψάχνει τις τρεις Μοίρες, προκειμένου να αλλάξει το παρελθόν και να νικήσει το Δία. Μετά από περιπέτειες, πετά στο ναό των Μοιρών, τους εκφράζει τη βούλησή του και εκείνες αρνούνται, με αποτέλεσμα να ακολουθήσει επεισοδιακή μάχη. Τελικά σκοτώνει και τις τρεις (Κλωθώ, Λάχεσις, Άτροπος), γυρίζει το νήμα της ζωής του στη στιγμή που εξολοθρεύει τον Κολοσσό και ανακτά το σπαθί του Ολύμπου πριν το Δία. Οι δυο τους μάχονται, μέχρι τη στιγμή που ο Κράτος τραυματίζει το Δία και ετοιμάζεται να τον σκοτώσει. Τότε εμφανίζεται η Αθηνά που προσπαθεί να σώσει τον πατέρα της και τον εμποδίζει. Ο Δίας προσπαθεί να αποδράσει, ο Κράτος του επιτίθεται ξανά και η Αθηνά θυσιάζεται, μπαίνοντας ξαφνικά μπροστά σώζοντας το Δία. Όταν ο Κράτος τη ρωτά γιατί το έκανε αυτό εκείνη απαντά ότι προσπαθεί να σταματήσει τον κύκλο της πατροκτονίας, αποκαλύπτοντας έτσι ότι ο πρωταγωνιστής είναι γιος του Δία. Ορκισμένος να καταστρέψει τον Όλυμπο ο Κράτος ελευθερώνει τους Τιτάνες και ξεκινά τον πόλεμο εναντίον των Θεών.

God of War III

Οι Τιτάνες μαζί με τον Κράτο σκαρφαλώνουν στον Όλυμπο, με σκοπό να φτάσουν στην κορυφή και το παλάτι των θεών. Ξεσπά η μάχη ανάμεσα σε θεούς και Τιτάνες με πρώτο τον Ποσειδώνα να επιτίθεται στη Γαία. Ο Κράτος επωφελείται και σκοτώνει με βίαιο τρόπο τον Ποσειδώνα, ο θάνατος του οποίου επέφερε πλημμύρες στον κόσμο. Στη συνέχεια οι Τιτάνες καταφέρνουν να φτάσουν μαζί με τον Κράτο στην κορυφή του Ολύμπου, όπου ο Δίας τους χτυπά με κεραυνούς και τους γκρεμίζει. Στην προσπάθειά τους να κρατηθούν από την πτώση, η Γαία αφήνει τον Κράτο στο κενό, καθώς θεωρεί πως είναι πλέον αχρείαστος για εκείνους, από τη στιγμή που έφτασαν τόσο κοντά στο θρόνο του Δία. Έτσι ο Κράτος προδομένος κι από τους

Τιτάνες, βρίσκει τον εαυτό του από την κορυφή του Ολύμπου να πέφτει στη λίμνη της Στύγας του Άδη. Στον κάτω κόσμο συναντά την Αθηνά, σε μορφή πνεύματος και συνεργάζεται μαζί της, αφού εκείνη προσφέρεται να τον βοηθήσει. Του αποκαλύπτει πως για να νικήσει το Δία θα πρέπει να φτάσει στην πηγή της δύναμής του, η οποία είναι η «Φλόγα του Ολύμπου». Τότε συνειδητοποιεί το στόχο της τελικής του αποστολής: να σβήσει τη Φλόγα, προκειμένου να νικήσει το Δία. Για να το κάνει αυτό, πρέπει πρώτα να βρει την Πανδώρα, το παιδί του Κουτιού. Συνεχίζει λοιπόν το δρόμο του στον Κάτω Κόσμο και μπαίνει στο παλάτι του Άδη, με τον οποίο παλεύει και εν τέλει σκοτώνει. Περνά ξανά την πύλη του Κάτω κόσμου και επιστρέφοντας καταδιώκει κάθε θεό και ήρωα που του εναντιώνεται, σκοτώνοντας κατά σειρά μετά από περιπετειώδεις μάχες τον Απόλλωνα, τον Ερμή και τον Ηρακλή. Στη συνέχεια συναντιέται με τη θεά Αφροδίτη και τον Ήφαιστο για να μάθει που βρίσκεται η κόρη τους, η Πανδώρα. Ο Ήφαιστος αρνείται να τον οδηγήσει σ' εκείνη, παρ' όλα αυτά του διηγείται πως όταν ο Κράτος άνοιξε το Κουτί και σκότωσε τον Άρη, ο Δίας κυριεύθηκε από φόβο, απήγαγε την Πανδώρα και φυλάκισε τον ίδιο. Ο Κράτος πιέζει περειαίρω τον τεχνίτη και εκείνος για να τον ξεγελάσει, του αναθέτει την αποστολή να βρει την πέτρα του Ομφαλού, με την πρόφαση ότι χάρη σ' αυτήν θα έφτιαχνε ένα όπλο που θα τον βοηθούσε να βρει την Πανδώρα στο λαβύρινθο, που βρίσκεται στους κήπους του Ολύμπου. Στην προσπάθειά του να βρει την πέτρα, ο Κράτος συναντά τον Κρόνο και μάχεται εναντίον του, καθώς εκείνος νομίζει ότι θέλει να σκοτώσει την αδερφή του, τη Γαία. Πάνω στη μάχη ο Τιτάνας τον καταπίνει και εκείνος βρίσκει την πέτρα μέσα στο στομάχι του, το οποίο σχίζει, ελευθερώνεται και σκοτώνει τον Κρόνο. Με την επιστροφή του, ο Ήφαιστος επιτίθεται στον Κράτο, αλλά βρίσκει κι αυτός το θάνατο από τα χέρια του ήρωα. Στη συνέχεια, συναντά την Ήρα στους κήπους του Ολύμπου, που τον προσβάλλει για το παρελθόν του και εκείνος μη μπορώντας να συγκρατήσει το θυμό του, την πνίγει. Μέσα στο λαβύρινθο συναντά τον αρχιτέκτονά του, το Δαίδαλο, τον οποίο ο Δίας είχε φυλακίσει εκεί, με την προϋπόθεση να τον ελευθερώσει μόλις εκείνος τον ολοκλήρωνε. Ο Κράτος ενεργοποιώντας μια παγίδα του λαβυρίνθου σκοτώνει το Δαίδαλο και βρίσκει την Πανδώρα, με την οποία πηγαίνει στην αίθουσα της Φλόγας. Παρ' όλα αυτά αρνείται να την αφήσει να ακουμπήσει το Κουτί και να σβήσει τη Φλόγα, καθώς εκείνη ήταν το κλειδί του, αφού δεν επιθυμεί να προκαλέσει το χαμό της, όπως είχε κάνει στο παρελθόν με την κόρη του, Καλλιόπη. Εκείνη επιλέγει να δεχτεί τη μοίρα της και τρέχει προς το Κουτί, πέφτοντας όμως πάνω στο Δία που εμφανίζεται ξαφνικά στην

αίθουσα. Κράτος και Δίας παλεύουν για ακόμα μια φορά και κατά τη διάρκεια της σύγκρουσης η Πανδώρα ενώνεται με το κουτί και σβήνει τη Φλόγα. Οι δυο τους τότε συνεχίζουν τη μάχη έως ότου τους διακόπτει η Γαία, η οποία προσπαθεί να τους σκοτώσει αμφότερους. Καταστρέφοντας το παλάτι του Ολύμπου η Γαία, τους πετά κατά λάθος στο εσωτερικό της μέσα από μια σχισμή-πληγή στο στήθος της. Εκεί ο Κράτος μαχαιρώνει το Δία πάνω στην καρδιά της Γαίας σκοτώνοντας και τους δύο. Ξυπνώντας πάνω σε μια κορυφή, βρίσκει το πτώμα του Δία και ανακτά το Σπαθί του Ολύμπου. Καθώς απομακρύνεται, το πνεύμα του Δία του επιτίθεται μεταφέροντάς τον σε ένα φανταστικό κόσμο με οράματα, που του προξενούσαν αισθήματα φόβου και απώλειας. Η τρέλα αρχίζει να κυριεύει τον Κράτο και οι εφιάλτες του παρελθόντος τον βασανίζουν, όμως εμφανίζεται ξανά η Πανδώρα και μέσω της Ελπίδας τον βοηθά να γλιτώσει και να απαλλαγεί μια για πάντα απ' όλα όσα τον ταλαιπωρούν. Ο Κράτος επιστρέφει στον πραγματικό κόσμο, αναγκάζει το πνεύμα του Δία να επιστρέψει στο σώμα του νεκρού θεού, σκοτώνοντάς τον ολοκληρωτικά και καταστρέφοντας τον Όλυμπο. Στη συνέχεια η Αθηνά εμφανίζεται για ακόμα μια φορά και συγχαίρει τον Κράτο, ζητώντας του να επιστρέψει τη δύναμη που βρήκε μέσα στο Κουτί της Πανδώρας, ούτως ώστε εκείνη να το χαρίσει στο ανθρώπινο είδος. Εκείνος απαντά πως ο κόσμος και οι θεοί έχουν ήδη καταστραφεί, συνεπώς ότι κι αν έκανε θα ήταν πια αχρείαστο. Η Αθηνά του εξηγεί πως μετά την Τιτανομαχία, σφράγισε μέσα στο Κουτί και τα δαιμόνια των Τιτάνων, τοποθετώντας ταυτόχρονα μέσα και το ισχυρότερο όπλο για να τα εξουδετερώσει, την Ελπίδα. Αρχικά πίστευε πως όταν ο Κράτος άνοιξε το Κουτί για πρώτη φορά, τα δαιμόνια μεταφέρθηκαν σ' εκείνον και η Ελπίδα χάθηκε. Στην πραγματικότητα, μεταφέρθηκαν στον Όλυμπο και μόλυναν τους θεούς, ενώ η Ελπίδα φώλιασε στον ήρωα. Ο Κράτος έχοντας επικρατήσει απέναντι σε όλους τους γνωστούς θεούς και ήρωες, έχοντας πάρει την εκδίκησή του και απαλλαγμένος από τους εφιάλτες του, θεωρεί ότι πλέον δεν έχει κάποιον λόγο να ζήσει και αυτοκτονεί με το Σπαθί του Ολύμπου, ελευθερώνοντας ταυτόχρονα τη δύναμη της Ελπίδας στο θνητούς.

4.3 Ανάλυση περιεχομένου

Στα cinematic όλα τα αφηγηματικά flashback που γίνονται αναπαριστούν της μνήμες και τη συνείδηση του Κράτου. Η πρώτη σκηνή ανοίγει με τον πρωταγωνιστή να πηδά από την κορυφή του Ολύμπου για να αυτοκτονήσει. Την ίδια στιγμή ο αφηγητής περιγράφει ότι «και ο Κράτος πέφτει από το ψηλότερο βουνό της Ελλάδας. Μετά από δέκα χρόνια πόνου, δέκα χρόνια με ατελείωτους εφιάλτες, επιτέλους όλα θα τελείωναν. Ο θάνατός του θα ήταν η σωτηρία του από την τρέλα. Της δεν ήταν πάντα έτσι. Ο Κράτος κάποτε ήταν πρωταθλητής για της θεούς». Πριν δούμε τον Κράτο να χτυπά στον βράχο, η εικόνα μαυρίζει και εμφανίζεται μια περιγραφή που λέει «τρεις βδομάδες νωρίτερα» στο «Αιγαίο πέλαγος» και αρχίζει το gameplay, πάνω σε μια τριήρη. Από εκεί και πέρα, όσο εξελίσσονται τα γεγονότα το gameplay διακόπτεται με νέα cut scenes, με τα περισσότερα να είναι νέα flashbacks που μας ενημερώνουν τι έγινε στο ακόμη πιο μακρινό παρελθόν του πρωταγωνιστή, πριν δέκα χρόνια. Τα flashback που αναφέρονται στο «αμαρτωλό» παρελθόν του, ο χρήστης τα αντιλαμβάνεται ως τα οράματα που έχει ο Κράτος, αφού η κάμερα κάνει ένα κοντινό zoom in στο ένα μάτι του πρωταγωνιστή και αμέσως ακολουθεί το cinematic. Το θέμα είναι ότι προκειμένου να προκληθεί το εκάστοτε όραμα/εφιάλτης/μνήμη στον Κράτο και να ξεκινήσει η αφήγηση (cut scene), χρειάζεται ένα ερέθισμα. Αυτό το ερέθισμα το δίνει ο παίκτης, διότι προέρχεται μέσα από το gameplay. Όταν για παράδειγμα ο παίκτης εξολοθρεύει της αντιπάλους πάνω στην τριήρη, προχωρά και μπαίνει σε μια καμπίνα γεμάτη πτώματα, που είχαν δολοφονηθεί από στρατιώτες. Αυτό το θέαμα ξυπνά μνήμες στον Κράτο και τη θέση του gameplay παίρνει το cinematic, που δείχνει της φρικαλεότητες του πρωταγωνιστή όταν λεηλατούσε χωριά στην Ελλάδα υπακούοντας στις εντολές του Άρη. Παρατηρούμε δηλαδή ότι με κάθε ανάληψη ο Κράτος «ξαναζεί» τους εφιάλτες του και ο παίκτης από την πλευρά του ενημερώνεται για το παρελθόν του πρωταγωνιστή, συνθέτοντας τα κομμάτια της ιστορίας, ενώ ταυτόχρονα όλο αυτό τροφοδοτείται από τον ίδιο τον παίκτη μέσω του gameplay. Έχουμε έτσι μια συνεργασία παιχνιδιού αφήγησης πάνω στην εναλλαγή τους, μια νοηματική ταύτιση μεταξύ τους (ludonarrative resonance). Τα πρώτα flashback μας δείχνουν στιγμές από τις βαρβαρότητες του πρωταγωνιστή, σκιαγραφώντας κιόλας το προφίλ του χαρακτήρα του. Το τρίτο flashback παρουσιάζει την ιστορία του όρκου που πήρε ο Κράτος απέναντι στον Άρη, για να

γλιτώσει το θάνατο, σε μια εκστρατεία του ως στρατηγός της Σπάρτης, ενώ στο τέταρτο βλέπουμε τον Κράτο να γίνεται υπηρέτης του θεού του πολέμου και να αποκτά τα Σπαθιά του Χάους. Στο πέμπτο παρουσιάζεται ο πρωταγωνιστής να σκοτώνει την οικογένειά του μετά από δόλο του Άρη, χωρίς να γίνεται φανερή η ταυτότητα των θυμάτων. Αυτό το ρόλο της αποκάλυψης έχει το έκτο flashback, που ολοκληρώνει τον κύκλο των αναλήψεων.

Όταν ο παίκτης νικά τον Άρη, που είναι το final boss, ολοκληρώνεται το gameplay και ακολουθεί το τελευταίο cinematic. Εκεί βλέπουμε την Αθηνά να ενημερώνει τον Κράτο πως «οι θεοί είναι σου είναι ευγνώμονες γιατί τους απάλλαξες από ένα πρόβλημα, οι αμαρτίες σου συγχωρούνται, όμως δεν μπορούν να σε γλιτώσουν από τους εφιάλτες, γιατί κανείς δεν ξεχνά τις απάνθρωπες πράξεις σου». Ο Κράτος έχοντας χάσει κάθε ελπίδα να βρει γαλήνη, αποφασίζει να αυτοκτονήσει πηδώντας από τον Όλυμπο και έτσι φτάνουμε πάλι στο σημείο όπου άρχισε η διήγηση, πριν από όλα τα flashbacks. Λίγο πριν ο πρωταγωνιστής χτυπήσει στα βράχια, τον σώζει η Αθηνά και του προσφέρει τη θέση του θεού του πολέμου, την οποία εκείνος δέχεται. Στη συνέχεια το cinematic μας δείχνει τον Κράτο να κάθεται στο θρόνο του κοιτάζοντας τις μάχες μεταξύ των ανθρώπων καθ' όλη τη διάρκεια της ανθρώπινης ιστορίας μέχρι σήμερα (φάλαγγες, αποικιοκρατία, τανκς) και το παιχνίδι τελειώνει.

Η παιχνιδοαφηγηματική συνάφεια που χαρακτηρίζει την σχέση gameplay και cut scenes στο GoW φαίνεται κι από το γεγονός ότι τα δεύτερα λειτουργούν και ως ανταμοιβή (reward) (Jorgensen, 2016) για τον παίκτη, κυρίως για δύο λόγους:

- i. Το παιχνίδι προωθεί την εξέλιξη της αφήγησης κι εκείνη με τη σειρά της ευνοεί το παιχνίδι. Το gameplay διακόπτεται και τη θέση του παίρνει το cinematic, συνήθως όταν ο παίκτης νικάει κάποιο boss. Αρκετές φορές, σ' αυτό το cinematic εμφανίζεται κάποιος θεός, συγχαίρει τον Κράτο για το κατόρθωμά του και του προσφέρει κάποιες ειδικές ικανότητες ή όπλα, για να τον βοηθήσει στην πορεία του. Έχουμε για παράδειγμα το Soul Summon, το Divine Reckoning κ.α. Αυτά λοιπόν τα «δώρα» που δίνονται στον Κράτο και συστήνονται στον παίκτη για πρώτη φορά μέσα από την αφήγηση, μπορούν να χρησιμοποιηθούν αργότερα μέσα στο gameplay, με τα κατάλληλα mechanics και να βοηθήσουν το χρήστη να κερδίσει της αντιπάλους του. Έπειτα ο χρήστης κερδίζοντας τους αντιπάλους, δίνει το έναυσμα για την

έναρξη νέου cinematic, που ίσως του προσφέρει νέα δώρα. Συνεπώς η αφήγηση τροφοδοτεί τα mechanics του παιχνιδιού (reward), αλλά και το παιχνίδι αργότερα πυροδοτεί μια νέα αφήγηση, την οποία παρακολουθεί ο παίκτης, καθώς μπορεί να προκύψουν καινούργια rewards.

- ii. Το κάθε cinematic όσο προχωρά το παιχνίδι αυξάνεται σε χρονική διάρκεια και γίνεται μεγαλύτερο από το προηγούμενο. Όπως είπαμε, με κάθε flashback αποκαλύπτονται στο χρήστη σημαντικά γεγονότα της πλοκής και έτσι η ιστορία γίνεται κίνητρο για το gameplay, γιατί μέσω αυτού θα υπάρξει νέο cinematic. Ο (Ciccoricco, 2010:240) το ονομάζει narrative desire και γράφει πως «στο God of War ο παίκτης εκτός από “τί θα γίνει στο τέλος” ρωτά και “τι έγινε πριν” και “πως φτάσαμε ως εδώ”». Ο (Girina, 2013:46) αναφέρει πως «ορισμένα παιχνίδια βασίζονται στο αφηγηματικό μέρος τους για να δώσουν κίνητρο στον παίκτη να προχωρήσει στο παιχνίδι». Ο παίκτης τελειώνοντας το gameplay, παρακολουθεί το cinematic διότι εκεί μαθαίνει και ρίχνει φως στο σκοτεινό παρελθόν του Κράτου και κατανοεί την ιστορία. Άρα όσο εξελίσσεται το παιχνίδι, το reward του παίκτη για τις επιτυχίες του στο gameplay μεταφράζεται σε μεγαλύτερης διάρκειας cut scenes που του επεξηγούν γεγονότα και ικανοποιούν το narrative desire.

Εδώ όμως, πρέπει να κάνουμε μια σημαντική παρατήρηση. Στο εισαγωγικό (και στο φινάλε) cinematic βλέπουμε τον Κράτο απελπισμένο να πηδά στο κενό. Αυτό σημαίνει ότι στον αφηγηματικό χρόνο είναι ζωντανός και ότι μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν θα μπορούσε να είχε πεθάνει. Από την άλλη, το gameplay αναφέρεται στις “τρεις εβδομάδες νωρίτερα” και ο παίκτης μάχεται με εχθρούς, με τα γεγονότα να τοποθετούνται μέσα σ’ αυτό το διάστημα των τριών εβδομάδων. Μέσα στο παιχνίδι υπάρχει η περίπτωση ο παίκτης να μην τα καταφέρει και να γίνει game over, άρα ο Κράτος-avatar να πεθάνει νωρίτερα κι έτσι να μη φτάσει ποτέ στο σημείο της αυτοχειρίας. Νοηματικά λοιπόν συγκρούεται η αφήγηση με το παιχνίδι, καθώς οι ανάγκες του ενός αποκλείουν τις ανάγκες του άλλου. Μια παράμετρος του παιχνιδιού είναι η αποτυχία (νίκη/ήττα). Οι κανόνες στο παιχνίδι του GoW μεταφράζουν αυτήν την αποτυχία σε θάνατο του χειριζόμενου avatar (Κράτου). Το gameplay αναφέρεται στο τώρα, καθώς η διαδικασία του παιχνιδιού λαμβάνει χώρα στο παρόν. Το GoW όμως είναι ένα story based βιντεοπαιχνίδι, μια «παραδοσιακή διαδραστική» ιστορία

(Lebowitz & Klug, 2011), άρα η αφήγηση αναφέρεται στο παρελθόν, δεν δύναται να αλλάξει και παρουσιάζει γεγονότα που έχουν ήδη λάβει χώρα. Συνεπώς έχουμε μια κατάσταση όπου η διαδραστικότητα του παρόντος (ludus) δεν μπορεί να ευθυγραμμιστεί με την απολυτότητα του παρελθόντος (αφήγηση). Κάτι μεταβλητό (το παρόν) συγκρούεται με κάτι αμετάβλητο (το παρελθόν). Συναντάμε στην περίπτωση αυτή ένα ludonarrative dissonance, κατά το οποίο τα rules του βιντεοπαιχνιδιού εμπεριέχουν το σενάριο θανάτου του Κράτους, ενώ η αφήγηση αποκλείει αυτό το ενδεχόμενο.

Ένα χαρακτηριστικό στοιχείο παιχνιδοαφηγηματικής συνάφειας είναι η προσπάθεια το gameplay να αποτελεί κομμάτι του narrative discourse. Ο (Cassar, 2013) γράφει πως «στο GOW οι developers θέλουν να φέρουν πιο κοντά story και gameplay, αποτυπώνοντας γεγονότα των cut scenes μέσα από το gameplay και τα mechanics». Για να το περιγράψουμε καθαρά θα φέρουμε ένα παράδειγμα. Ο Κράτος προτού αποπλεύσει για την Αθήνα, σκοτώνει την Ύδρα που εμφανίζεται στο λιμάνι. Το ότι ο Κράτος «σκοτώνει την Ύδρα» είναι ένα γεγονός, ένα μικρό μέρος της αφήγησης. Αυτό το γεγονός όμως δεν το αφηγείται το cinematic, αλλά το παιχνίδι βάζει τον παίκτη να αναμετρηθεί με την Ύδρα (χειριζόμενος το avatar) και να το βιώσει μόνος του. Το ότι ο πρωταγωνιστής «σκοτώνει το τέρας» είναι κάτι που αποτυπώνεται μέσα από το simulation του gameplay, το «πώς» σκοτώνει το τέρας, ποια mechanics χρησιμοποιεί, άπτεται στις κινήσεις του κάθε παίκτη ξεχωριστά. Μόλις ο παίκτης το πράξει, τότε ακολουθεί cinematic που δείχνει ότι «ο Κράτος αποπλέει προς την Αθήνα». Έχουμε δηλαδή την «παιχνιδοποίηση» ενός κομματιού της συνολικής αφήγησης, που ταυτίζεται νοηματικά μαζί της.

Εντούτοις, αν εξετάσουμε λεπτομερώς τη σκηνή θα βρούμε και ένα dissonance. Η πόρτα της καμπίνας που οδηγούσε στο εσωτερικό του πλοίου με το οποίο θα ταξίδευε ο Κράτος ήταν κλειδωμένη. Το κλειδί ήταν κρεμασμένο στο λαιμό του καπετάνιου. Η Ύδρα που εμφανίστηκε όμως κατασπάραξε τον καπετάνιο κι έτσι ο πρωταγωνιστής έπρεπε να τη σκοτώσει για να επανακτήσει το κλειδί, κάτι που τελικά έγινε. Κατά τα δεδομένα του gameplay δηλαδή, ο Κράτος έχει τη δύναμη να παλέψει με ένα τέρας σε μέγεθος ουρανοξύστη, όμως κατά τα δεδομένα της αφήγησης δεν μπορεί να σπάσει μια ξύλινη πόρτα των δύο μέτρων ενός αρχαίου πλοίου, αλλά χρειάζεται το κλειδί για να την ανοίξει. Διακρίνουμε έτσι μια ασυμβατότητα ανάμεσα της ικανότητας του πρωταγωνιστή στα cinematics με αυτές in game.

Ο (Ciccoricco, 2010:252) γράφει πως «όταν η διήγηση του cinematic αναμειγνύεται μ' αυτήν του gameplay τότε μπορούν να συνεργαστούν παραγωγικά και να μας κάνουν να κατανοήσουμε ευκολότερα τους χαρακτήρες που απαρτίζουν το gameworld». Σε μια σκηνή στο gameplay ο Κράτος συναντά ένα npc (non playable character), έναν αλυσοδεμένο σκλάβο. Καθώς το avatar πλησιάζει το σκλάβο, εκείνος ακούγεται να λέει «μείνε μακριά μου, ξέρω ποιος είσαι Σπαρτιάτη, ξέρω τι έχεις κάνει. Προτιμώ να πεθάνω παρά να με σώσεις εσύ». Ο παίκτης/avatar δεν μπορεί να ελευθερώσει το σκλάβο, ούτε να τον σκοτώσει. Η μόνη επιλογή που έχει είναι είτε να συνεχίσει το δρόμο του, είτε να τον ξαναπλησιάσει και να ακούσει πάλι τα ίδια λόγια. Αυτή η διάδραση με το npc, αν και σύντομη, βοηθά το χρήστη να κάνει ένα character building του Κράτου, διότι του δίνει την πληροφορία ότι στο παρελθόν ο πρωταγωνιστής έχει προβεί σε βαρβαρότητες. Έτσι έχουμε το gameplay να φιλοξενεί αφήγηση με τη μορφή text (διαλόγου,discourse). Θα μπορούσε βέβαια κάποιος να πει πως παρ' όλο που υπάρχει in game αφήγηση, ludus και narrative δεν συνυπάρχουν ταυτόχρονα, διότι η χρήση mechanics διακόπτεται όταν ο παίκτης ακούει το διάλογο. Άρα έχουμε μια mini διακοπή του gameplay, μπαίνει το κομμάτι της αφήγησης και μόλις τελειώσει, τότε ο χρήστης συνεχίζει το παιχνίδι. Αυτή η άποψη όμως καταρρίπτεται όταν αργότερα συναντάμε το παράδειγμα της Γαίας να ακούγεται στο background και να δίνει πληροφορίες στον Κράτο σχετικά με τον περιβάλλοντα χώρο, τη θέση των αντιπάλων του και τις κινήσεις των θεών. Έτσι πραγματοποιείται ένα discourse απολύτως συγχρονισμένο με το ludus, αφού γίνεται την ίδια στιγμή που ο παίκτης χρησιμοποιεί τα mechanics και συνεχίζει να παίζει.

Επίσης κατά τη διάρκεια του βιντεοπαιχνιδιού στα cinematics παρεμβαίνει ένας αφηγητής, που εξηγεί τα γεγονότα και βοηθά τον παίκτη να κατανοήσει την ιστορία. Δεδομένου ότι περιγράφει παρελθοντικά γεγονότα (τα flashbacks), μελλοντικά γεγονότα (το flash forward), αλλά και σκέψεις του πρωταγωνιστή, θα τον χαρακτηρίζαμε ως παντογνώστη αφηγητή. Όμως στις επόμενες σκηνές ο παίκτης μαθαίνει ότι αυτή η φωνή ανήκει στη Γαία, η οποία όπως είδαμε έχει ενεργό ρόλο στην πλοκή και αποτελεί χαρακτήρα της ιστορίας. Έτσι έχουμε το φαινόμενο αυτή να είναι και ομοδιηγητικός (συμμετέχει στο story) και παντογνώστης αφηγητής (έχει απόλυτη γνώση για τη δράση και τις σκέψεις του Κράτου και των άλλων χαρακτήρων). Η Γαία εμφανίζεται για πρώτη φορά στην πλοκή όταν την συναντά ο Κράτος (και ο παίκτης). Του εξηγεί ότι όλο αυτόν τον καιρό τον «έβλεπε» και ότι

τώρα θέλει να τον βοηθήσει «για να πάρει εκδίκηση από το Δία». Έτσι η φωνή της απ' αυτό το σημείο και μετά αποκτά διπλό ρόλο. Αφενός συνεχίζει να αφηγείται περιεχόμενο μέσα στα cut scenes, αφετέρου ορισμένες φορές μέσα στο gameplay, μέσω του discourse με τον Κράτο όταν τον συμβουλεύει. Επιπλέον, στο σημείο που η Γαία πεθαίνει, η φωνή της εξαφανίζεται και παύει η διήγηση, τόσο στα cinematics όσο και στο παιχνίδι (δεν υπάρχει πια η φωνή που βοηθά τον Κράτο). Η αφήγηση πλέον μέχρι το τέλος γίνεται αποκλειστικά μέσω των δράσεων και των διαλόγων των πρωταγωνιστών στα cinematics. Συνολικά, έχουμε:

- i. Έναν αφηγητή και ομοδιηγητικό και παντογνώστη
- ii. Αφηγητή και στα cut scenes και την ώρα του παιχνιδιού (in game οδηγίες)
- iii. Αφηγητή που όταν πεθαίνει μέσα στο storyline, εξαφανίζεται και από το gameplay. Όταν παύει η παρουσία του στο storyworld παύει και στο gameworld. Παρατηρούμε δηλαδή στην περίπτωση του αφηγητή, μια νοηματική συμπίεση παιχνιδιού-αφήγησης.

Στο gameplay υπάρχουν και άλλα είδη text, που χαρακτηρίζονται από resonance, λειτουργώντας συνεργικά προς το αισθητικό αποτέλεσμα. Όταν ο Κράτος εισέρχεται στο λαβύρινθο του Δαίδαλου, βρίσκει έναν πάπυρο με οδηγίες για το ποια αντικείμενα πρέπει να μετακινήσει για να βρει το δρόμο του. Σε άλλη στιγμή, κατά τη διάρκεια της μάχης εμφανίζονται στην οθόνη οδηγίες με το τί πρέπει να χτυπήσει για να νικήσει τον αντίπαλο. Υπάρχει επίσης ένας μονολεκτικός σχολιασμός που εμφανίζεται πάνω δεξιά στην οθόνη, ανάλογα με τα κατορθώματα του παίκτη, κάτι σαν game broadcasting. Όσα περισσότερα συνεχόμενα hits καταφέρει ο Κράτος στον εχθρό, τόσο εμφανίζονται περιγραφές όπως «vicious, savage, inhuman» κ.α. οι οποίες ταιριάζουν με το character building, διότι έχουν συνάφεια με το χαρακτηρισμό των δράσεων του Κράτου μέσα στα cut scenes (δολοφονίες, κυνικότητα κτλ.). Επιπλέον, text βρίσκουμε και σε καρτέλα, όταν για παράδειγμα πριν το εισαγωγικό cinematic βλέπουμε μια επιγραφή που επιχειρεί να μας προϊδεάσει για το περιεχόμενο της ιστορίας «ο δειλός φεύγει, αλλά η επιλογή του γενναίου είναι ο κίνδυνος – Ευριπίδης».

Σε πολλά σημεία του παιχνιδιού υπάρχουν ορισμένα puzzle ή λαβύρινθοι που πρέπει να ξεπεραστούν. Ο συνδετικός κρίκος μεταξύ gameplay και αφήγησης σ' αυτήν την περίπτωση είναι ο χώρος, βάσει του οποίου προκύπτει συνεργασία ανάμεσά τους. Για παράδειγμα, όταν ο Κράτος βρίσκεται στον κήπο της ιέρειας της Ακρόπολης, η

αποστολή του είναι να τη σώσει. Παρακάτω ακολουθούν οι κινήσεις που πρέπει να κάνει για να φέρει σε πέρας αυτήν την αποστολή, όπως αναγράφονται σε site με λύσεις puzzle βιντεοπαιχνιδιών¹⁸:

Σέρνεις το άγαλμα που βρίσκεται κοντά στην είσοδο και το τοποθετείς στον ανελκυστήρα. Ο ανελκυστήρας ανεβοκατεβαίνει κάθε 10-20 δευτερόλεπτα. Πιάνεις το δεύτερο άγαλμα και το φέρνεις κοντά. Μόλις ο ανελκυστήρας κατέβει, το πετάς πάνω στο πρώτο άγαλμα. Σέρνεις τα δύο αγάλματα κοντά στο συντριβάνι. Σκαρφαλώνεις στη σκεπή και πηδάς στα κλαδιά. Έχεις 60 δευτερόλεπτα να περάσεις στην άλλη πλευρά και να σώσεις τη μάντισσα.

Το θέμα είναι ότι πριν αρχίσει το gameplay, όπου ο παίκτης πρέπει να προβεί σε όλες αυτές τις κινήσεις, ενημερώνεται εμμέσως από την αφήγηση. Στο προηγούμενο cinematic η κάμερα έκανε zoom in και zoom out σε σημεία κλειδιά (τα αγάλματα, ο ανελκυστήρας, η σκεπή, τα κλαδιά) και τα πλάνα τους επίσης έγιναν με τη σειρά που αυτά θα χρησιμοποιηθούν. Μέσα στην αφήγηση δηλαδή, είχαμε μια επίδειξη της γεωγραφίας του χώρου, των διαθέσιμων αντικειμένων και της πορείας που έπρεπε να ακολουθηθεί ούτως ώστε ο παίκτης να ενημερωθεί και να χρησιμοποιήσει αυτές της πληροφορίες για την επιτυχημένη δράση του στο gameplay. Το cinematic συνέβαλε στη σωστή χρήση mechanics. Έχουμε μια συνέργεια με σημείο αναφοράς το χώρο.

Συνέργεια προκύπτει στην περίπτωσή μας κι από τον ήχο. Όπως είπαμε, η αφήγηση παρουσιάζει τον Κράτο ως ένα οργισμένο χαρακτήρα, βίαιο, άξεστο, χωρίς ηθικές αναστολές. Μέσα στο παιχνίδι λοιπόν, όταν το avatar μετακινεί αντικείμενα ή μάχεται, συχνά βγάζει δυνατά επιφωνήματα και κραυγές. Αντιθέτως, στην τελευταία έκδοση του GoW ο πρωταγωνιστής παρουσιάζεται αρκετά αλλαγμένος προς το καλύτερο, συμπονετικός, διαλλακτικός και μιλά αργά, με ηρεμία, χωρίς να ανεβάζει τον τόνο της φωνής του. Παρατηρούμε συνεπώς, ότι ο ήχος αποτελεί αφενός ένα εργαλείο σκιαγράφησης του χαρακτήρα, αφετέρου τα character sounds του gameplay συμβαδίζουν με της επιταγές της αφήγησης (βιαιότητα – υψηλή ένταση, πραότητα – χαμηλή ένταση).

¹⁸ Οδηγίες για λύση puzzle. Στο <https://www.supercheats.com/playstation2/walkthroughs/godofwar-walkthrough02.txt> (πρόσβαση 12.4.2019)

Βασικό είναι και το σημείο όπου οι συμφορές βρίσκουν μαζεμένες τον πρωταγωνιστή και οι επιπτώσεις τους έχουν αντίκρισμα στο gameplay. Στο cut scene, όταν ο Δίας δολοπλοκεί εναντίον του Κράτους, ο πρωταγωνιστής χάνει τη θεϊκή του ιδιότητα και πολλές από τις μαγικές του δυνάμεις. Τότε, αμέσως όταν αρχίζει το παιχνίδι βλέπουμε το health και το mana bar του avatar να μειώνεται στο ένα τρίτο σε σχέση με πριν. Έτσι, οι στιγμές που ο Κράτος είναι ευάλωτος μέσα στο cinematic συνοδεύονται με in game δυσκολία του παίκτη να νικήσει τους εχθρούς, καθώς οι πιθανότητες να μηδενίσει το health bar αυξάνονται και ανεβαίνει το difficulty. Αντίστροφα, το αντίστοιχο γίνεται όταν ο πρωταγωνιστής νικά αντιπάλους και λαμβάνει δυνάμεις. Το θάνατο του Ερμή για παράδειγμα συνοδεύει η απόκτηση του Boots of Hermes, του Hermes Coin (νέα mechanics) και η επέκταση του health bar του Κράτους. Έχουμε δηλαδή μια εμπράγματα αποτύπωση μέσα στο gameplay, γεγονότων που εκτυλίχθηκαν στην αφήγηση, με το ένα πεδίο να έχει επίπτωση στο άλλο προς την ίδια νοηματική κατεύθυνση (αδυναμία στο cinematic – αδυναμία στο παιχνίδι, ενδυνάμωση στο παιχνίδι – ενδυνάμωση στο cinematic).

Μέσα από την αφήγηση γίνεται η γνωριμία του παίκτη με βασικούς χαρακτήρες της πλοκής, που ορισμένοι τον βοηθούν στο gameplay, αλλά ταυτόχρονα επιτελούν και ρόλο στο επίπεδο του «μονόμυθου». Μέρος δηλαδή της μονομυθίας απεικονίζεται και βιώνεται με τον τρόπο του από το χρήστη μέσα στο παιχνίδι, σε μια προσπάθεια επικοινωνίας και νοηματικής ακολουθίας ανάμεσα σε αφήγηση και in game action. Συγκεκριμένα, διακρίνουμε τα εξής μοτίβα:

- η υπερφυσική βοήθεια και το έσχατο δώρο

στην αφήγηση: οι καταστάσεις που εμπλέκεται ο Κράτος είναι δύσκολες και μπορούν να έρθουν σε πέρας μόνο με μια θεϊκή παρέμβαση υπέρ του. Τέτοιες περιπτώσεις συναντάμε όταν

- i. ο Άρης του χαρίζει τα σπαθιά του Χάους και τον μετατρέπει σε ημίθεο
- ii. η Αθηνά τον σώζει από την πτώση στον Όλυμπο και του προσφέρει το θρόνο του θεού του πολέμου
- iii. ο Δίας μεταμφιεσμένος σε νεκροθάφτη τον βοηθά να επιστρέψει από τον Άδη

στο *gameplay*:

- i. ο παίκτης χρησιμοποιεί τα σπαθιά και τα mechanics που τους αντιστοιχούν απέναντι στους εχθρούς
- ii. καθοδηγεί το avatar χρησιμοποιώντας αποκλειστικά το joystick και ο Κράτος περπατά προς το θρόνο για να ανακηρυχθεί νεός θεός του πολέμου
- iii. φτάνει στο σκοινί που του είχε πετάξει ο μεταμφιεσμένος Δίας, σκαρφαλώνει και επιστρέφει από τον Κάτω Κόσμο.

- Το πέρασμα από το μαγικό κατώφλι

στην αφήγηση: Μετά την ολοκλήρωση της θεϊκής παρέμβασης, ο ήρωας αποκτά νέες ικανότητες, «περνά το μαγικό κατώφλι» και ξεκινά τη δράση του με διαφορετικά πρόσημα. Όταν επιστρέφει από τον Κάτω Κόσμο και ανοίγει το Κουτί της Πανδώρας, μεταμορφώνεται σχεδόν σε θεό και αποκτά μαγικές δυνάμεις που τον οδηγούν σε νίκη.

Στο gameplay: Διαθέτει ορισμένα νέα mechanics, βρίσκει ένα νέο όπλο και έχει περισσότερο life.

- Ο δρόμος της δοκιμασίας

στην αφήγηση: Αυτό το μοτίβο κυριαρχεί σε όλο το story του παιχνιδιού, όπου ο ήρωας συνεχώς καλείται να ξεπεράσει εμπόδια και δοκιμασίες για να φτάσει στο στόχο του.

Στο gameplay: ίσως το ισχυρότερο μοτίβο, αφού όλη η έννοια του παιχνιδιού αποτελεί ταυτόχρονα και μια δοκιμασία για τον παίκτη. Οι εχθροί που εμφανίζονται, τα ruzzle, οι λαβύρινθοι και οι παγίδες στο game environment είναι εκφράσεις αυτής της δοκιμασίας.

- Η γυναίκα σαν πειρασμός

στην αφήγηση: Το μοτίβο του γυναικείου πειρασμού συναντάται αρκετές φορές στην πλοκή, όμως ο Κράτος όντας στην ουσία αντιήρωας, ορισμένες φορές δεν αντιστέκεται. Σε ένα σημείο η Αφροδίτη του ζητά να κοιμηθεί μαζί της, προκειμένου να του δώσει πληροφορίες για το ταξίδι του και εκείνος το κάνει για να μπορέσει να συνεχίσει.

Στο *gameplay*: το πλάνο φεύγει από τον πρωταγωνιστή και υποδεικνύονται στον παίκτη οι κινήσεις που πρέπει να κάνει με το joystick για να «ικανοποιήσει» την Αφροδίτη. Έτσι στη συγκεκριμένη σκηνή έχουμε ένα censored sex game.

Πέρα από τη συνεχή ροή νέων αντιπάλων και αρχηγών (bosses) που συναντώνται με την εξέλιξη της αφήγησης, ο χρήστης μπορεί να επέμβει μεταμορφωτικά ως προς το περιεχόμενο του παιχνιδιού και συγκεκριμένα στο avatar του. Με την εξέλιξη της ιστορίας ο Κράτος αποκτά νέα όπλα, που μπορεί να χρησιμοποιήσει εναλλάσσοντας τα για να αντιμετωπίσει τους εχθρούς του. Για παράδειγμα στο τρίτο μέρος του GoW υπάρχει η δυνατότητα χρήσης συνολικά εννιά διαφορετικών όπλων

- Blades of Athena
- Blades of Exile
- Blade of Olympus



- Claws of Hades

¹⁹ https://www.reddit.com/r/GodofWar/comments/8mh313/the_blade_of_olympus/

- Nemean Cestus



20

- Nemesis Whip
- Bow of Apollo



21

- Head of Helios
- Boots of Hermes

Στην πράξη, η «μεταμόρφωση» της (Murray, 1998) λειτουργεί εδώ σε δύο επίπεδα:

- Στην αφήγηση: ο παίκτης αλλάζοντας όπλα, επιλέγει απλά τον τρόπο με τον οποίο θα νικήσει τους αντιπάλους του. Είτε χρησιμοποιήσει το τόξο, είτε σπαθί το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο, ο θάνατος του εκάστοτε boss. Τα cinematics που θα ακολουθήσουν δε θα αλλάξουν, θα είναι τα ίδια, με το ίδιο περιεχόμενο και την ίδια σειρά. Η αφήγηση μένει ανέπαφη.

²⁰ https://godofwar.fandom.com/wiki/Nemean_Cestus?file=20103994654_6.jpg

²¹ <https://www.shacknews.com/article/104367/what-is-the-god-of-war-story-so-far>

- ii. Στο gameplay: κάθε όπλο από τα παραπάνω προσφέρει τη δυνατότητα διαφορετικών συνδυασμών επίθεσης (combos), μέσω διαφορετικού συνδυασμού πλήκτρων. Αλλάζουν δηλαδή τα mechanics ανάλογα με το ποιο όπλο επιλέγεται και παρέχεται στο χρήστη διαφορετικό playstyle, προκειμένου να μην γίνεται μονότονο το παιχνίδι.

Άρα, η μεταμόρφωση εδώ μπορεί αφενός να μεταβάλλει το gameplay (ανάλογα με τα γούστα του παίκτη), αλλά δεν επηρεάζει την αφήγηση. Έχουμε έτσι μια δυνατότητα εμπλουτισμού/ποικιλίας του ludus, χωρίς αυτό να λειτουργεί εις βάρος του narrative. Το μόνο πρόβλημα στην περίπτωση μας είναι το εξής:

Σε όλα τα cut scenes ο Κράτος φαίνεται να κρατά (ή να κουβαλάει) τα Σπαθιά του Χάους. Έτσι λοιπόν, αν ο παίκτης αποφασίσει για παράδειγμα να σκοτώσει τον Άδη με τα Nemean Cestus, στο επόμενο cinematic που θα ακολουθήσει, θα δει τον Κράτο με τα Blades of Chaos. Το όπλο που κρατά το avatar στο gameplay μερικές φορές δεν είναι το ίδιο με αυτό του επόμενου cut scene. Υπάρχει δηλαδή μια οπτική ανακολουθία μεταξύ παιχνιδιού – αφήγησης (dissonance).

Μέρος της οπτικής γωνίας από την οποία εστιάζεται η ιστορία είναι η κάμερα. Οι κινήσεις της αποτελούν σημαντικό σκηνοθετικό κομμάτι που προσδίδει δραματικότητα και ταύτιση μεταξύ θεατή και πρωταγωνιστών. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, για να κάνουμε μια σημαντική παρατήρηση, θα χρησιμοποιήσουμε τη σκηνή της σύγκρουσης μεταξύ Κράτου και Ηρακλή, η οποία (όπως όλες) χωρίζεται σε δύο μέρη:

- i. Το gameplay: Ο παίκτης διαδρά με το ψηφιακό περιβάλλον χειριζόμενος τον Κράτο, μάχεται με τον Ηρακλή, με τα πλάνα αναλόγως της επιθέσεις (mechanics) να εναλλάσσονται ανάμεσα σε: γενικό → ευρύτερο → γενικό της γωνίας → κινούμενο → αμόρσα.
- ii. Το cinematic: Γίνεται παύση στο παιχνίδι και ο παίκτης παρακολουθεί το animated scene. Στη συγκεκριμένη σκηνή ο διάλογος μεταξύ των δύο ηρώων περιλαμβάνει κατά σειρά εναλλαγής τα εξής πλάνα: ευρύτερο → κοντινό → αμόρσα → κοντινό → διπλό → κοντινό → αμόρσα → κοντινό → αντίστροφη γωνία → κινούμενο → υποκειμενικό → αμόρσα αντίστροφο → σφήνα → διπλό → άλλη γωνία → κοντινό → διπλό → γενικό → κινούμενο → ευρύτερη

γωνία, η οποία κάνοντας ένα ελαφρύ zoom out δίνει ξανά τη θέση της στο gameplay.

Το gameplay δηλαδή, ενώνεται με το cinematic χωρίς να αλλάξει πλάνο η κάμερα και χωρίς να αλλάζει η μουσική ή τα environmental sounds. Ο χρήστης περνά από κατάσταση spectatorship σε κατάσταση performance έχοντας την ίδια εικόνα, από το ίδιο πλάνο, με το ίδιο εύρος, με τον ίδιο ήχο. Δεν έχουμε έτσι μια απότομη μεταπήδηση από την αφήγηση στο παιχνίδι, αλλά μέσω του κοινού πλάνου δημιουργείται μια γέφυρα από το ένα στο άλλο και αποτελεί ένα στοιχείο ομαλής εναλλαγής τους, που προσπαθεί να δώσει στον παίκτη μια αίσθηση συνέχειας και ροής γεγονότων χωρίς διακοπές. Δεν γίνεται τόσο αισθητή και ξεκάθαρη η διαχωριστική γραμμή μεταξύ τους. Παρατηρούμε συνεπώς μια προσπάθεια επικοινωνίας/διασύνδεσης narrative και gameplay, με στόχο την επίτευξη ενός καλύτερου αισθητικού αποτελέσματος.



Κοινό πλάνο ανάμεσα σε cinematic και gameplay²².

Ένα ακόμα σημείο resonance συναντάμε στην περίπτωση των orbs, που με τον τρόπο τους βοηθούν τον πρωταγωνιστή να καθιερωθεί στα μάτια του παίκτη ως αντάρης. Συνήθως στα βιντεοπαιχνίδια, όταν το avatar χτυπά απλούς πολίτες, περαστικούς κτλ.

²² Κοινό πλάνο. στο https://www.youtube.com/watch?v=nLv8Wj_M10g

συμβαίνει είτε κάτι αρνητικό (π.χ. χάνει κάποιους πόντους, ποινές), είτε κάτι ουδέτερο (απλά συνεχίζει τη δράση του). Στο GoW όμως, όταν ο Κράτος σκοτώνει αθώους πολίτες παίρνει orbs (κάτι σαν νομίσματα), τα οποία ο παίκτης χρησιμοποιεί για να κάνει upgrade στα όπλα του, πράγμα που σημαίνει καινούργια mechanics και περισσότερο damage. Εν ολίγοις, το παιχνίδι ενθαρρύνει το χρήστη να προβεί σε σκληρές και απάνθρωπες πράξεις. Οι δράσεις του avatar in game, ταυτίζονται με τον παραβατικό, εκδικητικό χαρακτήρα και της εγκληματικές πράξεις του Κράτους που μαθαίνουμε από την αφήγηση. Οι (Przybylski & Ryan, 2009) υποστηρίζουν ότι ένα κίνητρο για το χρήστη είναι όταν οι πράξεις του μέσα στο παιχνίδι του παρέχουν ανταγωνιστικότητα. Ο Κράτος λοιπόν εδώ γίνεται ανταγωνιστικός απέναντι στους αντιπάλους του στο gameplay, καθώς σκοτώνοντας πολίτες, κερδίζει orbs και αποκτά μεγαλύτερο damage, ενώ ταυτόχρονα όλη αυτή η διαδικασία συνάδει με της δολοφονίες αμάχων που παρακολουθούμε στα cut scenes. Εντούτοις, σε άλλα σημεία αυτή η ταύτιση δράσεων του πρωταγωνιστή (στο cinematic) και του παίκτη (στο gameplay) συγκρούεται και δημιουργεί ένα dissonance. Σχεδόν σε κάθε cut scene προβάλλεται ο θυμός του Κράτους απέναντι σε κάθε τι που του εναντιώνεται και διακατέχεται από μια μόνιμη οργή και παρορμητικότητα. Στο gameplay όμως υπάρχουν σημεία, όπως τα puzzle ή κάποια δύσκολα boss fights, που απαιτούν ψυχραιμία και λογική σκέψη, αφού χρειάζονται συγκεκριμένη ακολουθία mechanics στο σωστό χρόνο για να στεφθούν με επιτυχία. Άρα τώρα, αυτό που προβάλλει η αφήγηση δε συμβαδίζει με αυτό που επιτάσσει το παιχνίδι. Ο (Ciccoricco, 2010:251) γράφει πως ορισμένες φορές στο GoW υπάρχει «μια διαλεκτική θυμού – συνετού χειρισμού (rage – control)». Η εναλλαγή cinematic – gameplay εδώ δεν χαρακτηρίζεται από τα ίδια νοήματα.

Ένα άλλου είδους dissonance βρίσκουμε και στο boss fight του τρίτου μέρους, όταν ο Κράτος σκοτώνει τον Ποσειδώνα. Η κάμερα για πρώτη φορά γυρνά και υιοθετεί την οπτική του θύματος. Ο χρήστης βλέπει τη βαναυσότητα του πρωταγωνιστή να απευθύνεται στον ίδιο και από θύτης γίνεται θύμα. Χρησιμοποιώντας τα mechanics, το avatar επιτίθεται στην κάμερα κι έτσι ο παίκτης είναι σαν να προβαίνει σε μια πράξη αυτοκαταστροφής, βλέποντας ταυτόχρονα τις εκφράσεις μίσους που ζωγραφίζονται στο πρόσωπο του δολοφόνου. Ο Κράτος στην αφήγηση μισεί το θεό της θάλασσας, όμως στο gameplay είναι σαν να μισεί και τον παίκτη που τον χειρίζεται, αφού η οπτική του Ποσειδώνα ταυτίζεται με την οπτική του χρήστη.

Ίσως ένα από τα πολυτιμότερα στοιχεία παιχνιδοαφηγηματικής συνάφειας είναι η απόπειρα μείξης cut scene και gameplay μέσω μικρών clip. Ο (Cassar, 2013) τα ονομάζει quick time events (qte) και είναι μικρά video κατά τη διάρκεια των οποίων ο παίκτης πρέπει να χρησιμοποιήσει ένα μικρό αριθμό mechanics (ludic elements) σε περιορισμένο χρονικό διάστημα. Όταν για παράδειγμα ο Κράτος στο gameplay παλεύει με ένα Κύκλωπα, εμφανίζεται πάνω από το κεφάλι του αντίπαλου το πλήκτρο O. Αν ο χρήστης πατήσει το O, τότε αλλάζουν τα πλάνα της κάμερας, ο Κράτος πηδά πάνω στην πλάτη του Κύκλωπα και βλέπουμε ένα mini cut scene 3-4 δευτερόλεπτων με το avatar να καταφέρνει χτυπήματα στον αντίπαλο. Μόλις αυτό το mini cut scene τελειώσει, εμφανίζεται πάνω από το κεφάλι του Κύκλωπα ένα άλλο πλήκτρο π.χ. το Δ. Αν ο χρήστης πατήσει το Δ, θα έχουμε μια νέα ακολουθία cut scene και χτυπημάτων. Αυτό επαναλαμβάνεται τρεις ή τέσσερις φορές και στο τέλος του το avatar νικά τον αντίπαλο και κερδίζει orbs. Το σύνολο λοιπόν αυτής της ακολουθίας ονομάζεται quick time event. Το qte δηλαδή μέσα στο gameplay, κρατά τον παίκτη in control για ένα μικρό διάστημα και passive viewer για ένα άλλο διάστημα. Με λίγα λόγια έχουμε την εναλλαγή gameplay – cut scenes ανά ελάχιστα δευτερόλεπτα, με το ένα να εξαρτάται από το άλλο, καθώς αν ο παίκτης πατήσει λάθος mechanic δεν θα ακολουθήσει cut scene και το qte θα διακοπεί. Παρατηρούμε έτσι μια προσπάθεια παιχνιδοποίησης της αφήγησης (παιχνιδοποίηση του cut scene) ή αν το δούμε αντίστροφα, μια προσπάθεια αφηγηματοποίησης του gameplay. Γίνεται μια απόπειρα να έρθουν πιο κοντά τα δύο πεδία και να ταιριάξουν αρμονικά.

Συμπεράσματα

Κύριο ερευνητικό ερώτημα της εργασίας ήταν να δούμε τις σχέσεις που αναπτύσσονται ανάμεσα σε αφήγηση και παιχνίδι στο μέσο των video games στην περίπτωση του God of War και ειδικότερα να δούμε αν αυτές οι παιχνιδοαφηγηματικές σχέσεις διακρίνονται από συνάφεια ή παραφωνία. Η απάντηση δεν μπορεί να έχει ολιστικό χαρακτήρα, καθώς δεν μπορούμε να μιλήσουμε ξεκάθαρα

υπέρ της πρώτης ή της δεύτερης άποψης, αφού στο game συναντάμε στοιχεία κι από τις δύο πλευρές. Παρ' όλα αυτά, με βάση την ανάλυσή μας, μπορούμε να κάνουμε διαπιστώσεις που αφορούν τη συνύπαρξη ludus και narrative ως προς το αισθητικό αποτέλεσμα που παρέχουν στο χρήστη.

Στο GoW παρατηρούμε την προσπάθεια που γίνεται να έρθουν πιο κοντά το ludic με το narrative element. Έχουμε σημεία ludonarrative resonance, με τα quick time events και τα rewards του narrative desire να αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα αυτής της προσπάθειας. Επίσης είδαμε πώς μια αφηγηματολογική θεωρία με ανθρωπολογικές ρίζες (μονομυθία, Campbell) βρίσκει την έκφρασή της μέσα από το gameplay και τη διαδικασία του παίζεин. Στις περιπτώσεις resonance της μελέτης περίπτωσης βλέπουμε την απόπειρα δύο διαφορετικά πεδία (παιχνίδι – αφήγηση) να συνυπάρξουν, έχοντας συνέργεια προς την ίδια νοηματική κατεύθυνση. Η βιωματικότητα είναι κάτι που προκύπτει από το simulation του gameplay, τη διάδραση του παίκτη με το game system. Η έννοια της πραγματικότητας στο βιντεοπαιχνίδι αναφέρεται σε στοιχεία που αντλούνται από την πραγματική ζωή, όπως η αρχιτεκτονική των ναών, ένδυση, τοπωνύμια, ο θεσμός της φιλοξενίας. Η μυθοπλασία περιλαμβάνει το μη υπαρκτό, τη φαντασία (fiction) όπως οι υπερφυσικές δυνάμεις, τα μυθολογικά τέρατα, οι δύο κόσμοι (πάνω και κάτω), οι θεοί. Άρα πραγματικότητα, βιωματικότητα και μυθοπλασία συγκλίνουν, χάρη στο παιχνίδι και την αφήγηση, αφού συνδυάζονται κάτω από τη σκέπη του ίδιου μέσου, του βιντεοπαιχνιδιού. Χάρη στα στοιχεία resonance, το gameworld μοιάζει πιο αληθινό στον χρήστη, επιτυγχάνονται μεγαλύτερα ποσοστά εμπύθισης και έτσι το φαντασιακό έρχεται ένα βήμα πιο κοντά στην πραγματικότητα. Έχουμε δηλαδή ένα πιο life-like virtual reality.

Επιπλέον, βρίσκουμε στοιχεία ludonarrative dissonance με κύριο παράδειγμα τη θνητότητα του πρωταγωνιστή στο gameplay, αλλά τον αποκλεισμό αυτής από την αφήγηση. Εδώ ίσως έχουμε ένα μειονέκτημα των story based video games, καθώς συγκρούονται δύο διαστάσεις του χρόνου (παρόν – παρελθόν). Η φύση του παιχνιδιού περιλαμβάνει το ενδεχόμενο νίκης – ήττας (ζωή – θάνατος avatar). Η διαδραστικότητα το κάνει απρόβλεπτο και μεταβλητό, διότι επιτυχία ή αποτυχία εξαρτώνται από τις εκάστοτε αποφάσεις και ικανότητες του κάθε παίκτη ξεχωριστά. Αντιθέτως, η φύση της αφήγησης είναι να παραθέτει γεγονότα που έχουν ήδη συντελεστεί, αναφέρεται στο παρελθόν που είναι κάτι αμετάβλητο. Έτσι έχουμε μια

de facto παραφωνία, που δημιουργείται λόγω της χρονικής διαφοροποίησης των δύο πεδίων. Βέβαια, αν το εξετάσουμε από διαφορετική οπτική και παραβλέψουμε αυτήν την περίπτωση, μπορούμε να πούμε ότι ο χρήστης έχει μια βιωματική εμπειρία της ιστορίας (interactive story), άρα παρόν και παρελθόν συνεργάζονται. Ο παίκτης γίνεται δέκτης μιας ιστορίας (αφήγηση) αλλά ταυτόχρονα τη βιώνει, αφού συμμετέχει σ' αυτήν (διαδραστικότητα, gameplay) ή έστω σε κομμάτια αυτής. Συνολικά λοιπόν, στη συνύπαρξη ludus και narrative οι χρονικές διαστάσεις άλλες φορές λειτουργούν αντιθετικά και άλλες ευεργετικά στην αισθητική εμπειρία του χρήστη.

Παρά τη διαφορετικότητα παιχνιδιού και αφήγησης, στα σημεία των resonance παρατηρούμε γέφυρες επικοινωνίας και συνεργασίας μεταξύ τους, ενώ στα dissonance τα προβλήματα που προκύπτουν από αυτή τη συνύπαρξη, μερικά εκ των οποίων ίσως να μπορούσαν να διορθωθούν (π.χ. η αντιστοίχιση δυνάμεων του avatar στο gameplay με την αφήγηση). Οι παραφωνίες που συναντάμε μπορούν να αξιοποιηθούν για game developing από πιθανούς designers ή programmers. Η εργασία είναι από τις ελάχιστες, αν όχι η πρώτη ως τώρα, που παρατηρεί την αλληλεπίδραση ludus-narrative, που αναλύει τις έννοιες του ludonarrative resonance και dissonance εξετάζοντας πρακτικά την εφαρμογή τους πάνω σε ένα βιντεοπαιχνίδι και δείχνοντας το πώς αυτές δημιουργούνται μέσα στη διαδικασία της παιχνιδοαφήγησης. Οι έννοιες αυτές είναι σχετικά άγνωστες όχι μόνο στο ευρύ κοινό, αλλά και σε πολλούς επιστήμονες ή φοιτητές που ασχολούνται με τον τομέα της Επικοινωνίας και πιο συγκεκριμένα της αφήγησης και των νέων Μέσων. Μέσα από αυτή τη μελέτη μπορούν να καταλάβουν και να ενημερωθούν πώς συνδυάζονται αυτά τα δύο πεδία, ούτως ώστε να προχωρήσουν μετά αποτελεσματικότερα και σε περαιτέρω εφαρμογές. Παραδείγματος χάριν, θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς (educational ludonarrative), για σκοπούς ψυχοθεραπείας (therapeutical) ή ήπιας διπλωματίας σε πολιτικό ή επιχειρησιακό επίπεδο. Σε κάθε περίπτωση, στη γενική εικόνα βλέπουμε πώς το βιντεοπαιχνίδι, ένα κατ' εξοχήν διαδραστικό μέσο, μετατρέπεται ταυτόχρονα σε μέσο αφήγησης, συνθέτοντας την παιχνιδοαφήγηση (ludonarrativism).

Βιβλιογραφία

Ελληνική

- Βαλούκος, Σ. (1997). *Το σενάριο. Η δομή και η τεχνική της συγγραφής του*. Αθήνα: Αιγόκερως
- Δρομάζος, Ι. (1983). *Αριστοτέλους Ποιητική*. Αθήνα: Κέδρος
- Καπλάνογλου, Μ. (2017). *Παραμύθι και αφήγηση στην Ελλάδα. Μια παλιά τέχνη σε μια νέα εποχή*. Αθήνα: Πατάκη
- Καψωμένος, Γ. (2004). *Αφηγηματολογία*. Αθήνα: Πατάκη
- Κοκκώνης, Μ., Πασχαλίδης, Γ. Μπαντιμαρούδης, Φ. (2010). *Ψηφιακά μέσα. Ο πολιτισμός του ήχου και του θεάματος*. Αθήνα: Κριτική.
- Οράτιος. *Ars Poetica*, (παρ. 189) στο https://www.loebclassics.com/view/horace-ars_poetica/1926/pb_LCL194.467.xml?readMode=recto (πρόσβαση 10.9.2018)
- Τσιλιμένη, Τ. (2007). *Αφήγηση και εκπαίδευση*. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού
- Bruner, J. (1994). *Η θεωρία της νοητικής ανάπτυξης ως πολιτισμός*. στο Βαρνάβα, Τ. *Θέματα γνωστικής ανάπτυξης, μάθησης και αξιολόγησης*. Αθήνα: Παπαζήση
- Bruner, J. (1997). *Πράξεις νοήματος*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
- Campbell, J. (1990). *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα*. Αθήνα: Ιάμβλιχος
- Genette, G. (1987). *Τα όρια της διήγησης*. Αθήνα: Καρδαμίτσα
- Harris, D. (2011). *Ελεύθερος χρόνος. Θεωρία και πράξη*. Αθήνα: Πλέθρον
- National Storytelling Network. *What is storytelling*. στο <https://storynet.org/what-is-storytelling/> (πρόσβαση 8.11.2018)
- Oatley, K. & Jenkins, J. (2004). *Συγκίνηση. Ερμηνείες και κατανόηση*. Αθήνα: Παπαζήση
- Ricoeur, P. (1990). *Η αφηγηματική λειτουργία*. Αθήνα: Καρδαμίτσα
- Ricoeur, P. (1988). *Περί ερμηνείας*. Αθήνα: Έρασμος

Salmon, C. (2008). *Storytelling, η μηχανή που κατασκευάζει ιστορίες και χειραγωγεί τα πνεύματα*. Αθήνα: Πολύτροπον

Ξενόγλωσση

Abbott, P. (2002). *The Cambridge introduction to narrative*. New York: Cambridge University Press

Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Berkeley: New Riders

Barrett, H. (2006). *Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool*. στο Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (p.647-654). Orlando: Association for the Advancement of Computing in Education

Bateman, C. (2007). *Game writing: Narrative skills for videogames*. Boston: Charles River Media

Bizzocchi, J. Lin, M. Tanenbaum, J. (2011). *Games, narrative and the design of interface*. School of Interactive Arts and Technology, Simon Fraser University. στο [https://www.researchgate.net/publication/256445965 Games Narrative and the Design of Interface](https://www.researchgate.net/publication/256445965_Games_Narrative_and_the_Design_of_Interface) (πρόσβαση 29.3.2019)

Bordwell, D. & Thompson, K. (2004). *Film art: an introduction*. New York: McGraw Hill

Bremond, C. (1973). *Logique du recit*. Paris: Seuil

Brooks, P. (1994). *Psychoanalysis and storytelling*. Cambridge: Blackwell

Bycer, J. (2013). *Narrative Dissonance in Game Storytelling*. στο [http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20130628/195316/Narrative Dissonance in Game Storytelling.php](http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20130628/195316/Narrative_Dissonance_in_Game_Storytelling.php) (πρόσβαση 7.4.2019)

Calleja, G. (2013). *Narrative involvement in digital games*. Institute of Digital Games. στο [http://www.fdg2013.org/program/papers/paper02 calleja.pdf](http://www.fdg2013.org/program/papers/paper02_calleja.pdf)

Cassar, R. (2013). *God of War: a narrative analysis*. Eludamos. Journal for Computer Game culture. στο

<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-5/7-1-5-pdf>

(πρόσβαση 11.4.2019)

Chandler, R. (2007). *Game writing handbook*. Boston: Charles River Media

Chatman, S. (1978). *Story and discourse*. Ithaca: Cornell UP

Ciccoricco, D. (2010). *Games of interpretation and a graphophilic God of War*. στο Grishakova, M. Ryan, M. L. *Intermediality and storytelling*. New York: de Gruyter

Cousineau, P. (1990). *The hero's journey: Joseph Campbell on his life and work*. New York: Harper & Row

Dansky, R. (2007). *Introduction to game narrative*. στο Bateman, C. *Game writing: narrative skills for video games*. Boston: Charles River Media

Despain, W. Ash, L. (2016). *Designing for ludonarrative harmony*. στο https://www.academia.edu/34283487/Designing_For_Ludonarrative_Harmony

Ensslin, A. (2011). *The language of gaming*. London: Palgrave Macmillan

Eskelinen, M. (2012). *Cybertext poetics: the critical landscape of new media literary theory*. London: Continuum

Fabricatore, C. (2007). *Gameplay and game mechanics design: a key to quality in videogames*. στο <http://www.oecd.org/education/ceri/39414829.pdf> (πρόσβαση 12.4.2019)

Frasca, G. (2003). *Simulation versus narrative*. στο Wolf, J. & Perron, B. *The video game theory reader*. New York: Routledge

Girina, I. (2013). *Video game mis-en-scene remediation of cinematic codes in video games*. στο International Conference on interactive digital storytelling. *Interactive storytelling*. Istanbul: Springer

Grishakova, M. Ryan, M. L. (2010). *Intermediality and storytelling*. New York: de Gruyter

Hocking, C. (2009). *Ludonarrative dissonance in Bioshock: the problem of what the game is about*. στο Davidson, D. *Well played: video games, value and meaning*. Pennsylvania: ETC Press

Hunicke, R. Leblanc, M. Zubek, R. (2004). *MDA: a formal approach to game design and game research*. Game Developers Conference. San Jose. Στο

<https://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>

(πρόσβαση 24.11.2018)

Jorgensen, K. (2016). *The positive discomfort of Spec Ops: the line*. στο

<http://gamestudies.org/1602/articles/jorgensenkristine> (πρόσβαση 8.4.2019)

Kelly, R. (2004). *Massively multiplayer online role-playing games*. North Carolina: McFarland & Company

Konzack, L. (2007). *Rhetorics of computer and video game research*. στο Williams, P. Smith, J. *The player's realm: studies on the culture of video games*. North Carolina: McFarland & Company

Kress, G. van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold

Lebowitz, J. Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: a player centered approach to creating memorable characters and stories*. Boston: Elsevier

Levi-Strauss, C. (1963). *Structural anthropology*. New York: Basic Books

Linderoth, J. (2013). *Superheroes, Greek gods and sport stars: ecological empowerment as a ludo-narratological construct*. στο

https://www.academia.edu/5886444/Superheroes_Greek_gods_and_sport_stars_Ecological_empowerment_as_a_ludo-narratological_construct_2013_.Linderoth_J

(πρόσβαση 9.4.2019)

Lowe, N. (2000). *The classical plot and the invention of western narrative*. New York: Cambridge University Press

MacEwan, E. (1900). *Freytag's technique of the Drama. An exposition of dramatic composition and art by Dr. Gustav Freytag*. Chicago: Scott, Foresman and Company

Miller, C. (2004). *Digital storytelling: a creator's guide to interactive entertainment*. London: Focal Press

Miller, W. (1998). *Screenwriting for film and television*. Athens: Ohio University

- Murphy, D. (2016). *Hybrid moments: using ludonarrative dissonance for political critique*. The Journal of the Canadian Game Studies Association. στο <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/147/194>
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: MIT Press
- Nacke, L. (2009). *Playability and player experience research*. Digital games research association. στο <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.44170.pdf> (πρόσβαση 7.4.2019)
- Nielsen, S. Smith, J. Tosca, S. (2013). *Understanding video games: the essential introduction, 2nd ed.* New York: Routledge
- Nussbaum. M. (1986). *The fragility of goodness: Luck and ethics in Greek tragedy and philosophy*. Cambridge: Cambridge University Press
- Park, N. Lee, K. (2006). *Narrative and interactivity in Computer Games*. στο Vorderer, P. Jennings, B. *Playing video games: motives, responses, and consequences*. New York: Routledge
- Payne, M. (2016). *Playing war: military video games after 9/11*. New York: New York University Press
- Potzsch, H. Hammond, P. (2016). *Special Issue – war/game: studying relations between violent conflict, games and play*. στο <http://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond> (πρόσβαση 2.4.2019)
- Przybylski, A. Ryan, R. (2009). *The motivating role of violence in video games*. στο https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2009_PrzybylskiRyanRigby_PSP_B.pdf (πρόσβαση 9.4.2019)
- Robin, B. (2008). *Digital storytelling: a powerful technology tool for the 21st century classroom*. στο Theory into practice, 47. Ohio State University: Routledge
- Rollings, A. Morris, D. (2004). *Game architecture and design: a new edition*. Boston: New Riders Publishing
- Rubie, P. (1996). *The elements of storytelling: how to write a compelling fiction*. Pennsylvania: Wiley

- Salen, K. Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: game design fundamentals*.
Cambridge: MIT
- Scheff, T. (1979). *Catharsis in healing, ritual and drama*. Berkeley: University of
California Press
- Sheldon, L. (2004). *Character development and storytelling for games*. Boston:
Premier Press
- Sylvester, T. (2013). *Designing games: a guide to engineering experiences*.
Cambridge: O'Reilly
- Vogler, C. (2007). *The writer's journey. Mythic structure for writers*. Michigan:
Michael Wiese Productions
- Wattsmann, J. (2012). *Essay: ludonarrative dissonance explained and expanded*. στο
[http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.389092-Essay-Ludonarrative-
Dissonance-Explained-and-Expanded](http://www.escapistmagazine.com/forums/read/9.389092-Essay-Ludonarrative-Dissonance-Explained-and-Expanded) (πρόσβαση 7.4.2019)