

Πανεπιστήμιο Αιγαίου
Π.Μ.Σ. Πολιτισμική Πληροφορική & Επικοινωνία
Τμήμα Πολιτισμικής Τεχνολογίας και Επικοινωνίας

Διπλωματική Εργασία

INSIDE

Old Town of ATHENS

Πολιτιστική προβολή κτηρίων της Αθήνας
του 19ου και των αρχών του 20ου αιώνα
μέσω web site & mobile application.

Νίκα
Χρυσάνθη



Βαρελάς
Ιωάννης
Παναγιώτης

Επιβλέπων καθηγητής: Μπουμπάρης Νίκος
Επίκουρος Καθηγητής Τ.Π.Τ.Ε

Μυτιλήνη, Φεβρουάριος 2019

Περιεχόμενα

Abstract	5
Περίληψη.....	6
Εισαγωγή	7
Α΄ Μέρος	9
1.1 Interactive Storytelling	9
1.1.1 Αφήγηση Ιστοριών (Storytelling).....	9
1.1.2 Διαδραστική Αφήγηση (Interactive Storytelling)	11
1.1.3 Αφηγηματικές λειτουργίες των ψηφιακών παιχνιδιών	12
1.1.4 Παραδείγματα Διαδραστικής Αφήγησης.....	13
1.1.5 Διαδραστική Αφήγηση σε βιβλίο	14
1.2 Gamification	15
1.2.1 Το παιχνίδι.....	15
1.2.2 Ορισμός του Gamification.....	16
1.2.3 Εφαρμογές Gamification	18
1.3 Pervasive Games και Locative Media	20
1.3.1 Pervasive Games	20
1.3.2 Η χρήση AR (Augmented Reality) στα παιχνίδια.....	22
1.3.3 Location based games	22
1.3.4 Locative Media	24
1.3.5 Location-Based Narrative	25
1.3.6 Inside Old Town of Athens	26
Β΄ Μέρος.....	27
2. Περιεχόμενο	27
2.1 Περιγραφή της εφαρμογής και του Website Inside Old Town of Athens	27
2.2 Στόχος Εφαρμογής	28
2.3 Έρευνα και σχεδιασμός της πρώτης ιστορίας.....	29
2.3.1 Ερευνητική Διαδικασία	29
2.3.2 Επιλογή χρονολογικής περιόδου και κεντρικού χαρακτήρα	31
2.3.3 Επιλογή εσωτερικών χώρων και σημείων ενδιαφέροντος.....	33
2.4 Σενάριο	35
2.4.1 Σεναριακή ιδέα.....	35
2.4.2 Οι χαρακτήρες	36
2.4.3 Ο σχεδιασμός των σχέσεων μεταξύ των χαρακτήρων (Cast Design).....	36
2.4.4. Σενάριο Ιστορίας	37

2.4.5 Λειτουργία χαρακτήρων.....	39
2.5 Υλικό – Μεθοδολογία.....	40
2.5.1 Φωτογραφικό υλικό	40
2.5.2. Ήχος και Ηχογραφήσεις	40
2.6 Επεξεργασία υλικού (εφαρμογή και website)	41
2.6.1. Εικόνα	41
2.6.2 Ήχος.....	42
2.7 Διαμόρφωση της διαδρομής του παιχνιδιού	42
2.7.1 Σημείο Εκκίνησης της διαδρομής του παιχνιδιού	42
2.7.2 Διαδρομές παιχνιδιού	43
2.7.3 Κριτήρια διαμόρφωσης της διαδρομής	45
2.7.4 Χρόνοι διαδρομής και αποστάσεις	45
2.8 Δομή της Ιστορίας	46
2.9 Κωδικοποίηση & τρόποι Διάδρασης.....	48
2.9.1 Κατανομή στοιχείων και κωδικοποίηση	48
2.9.2 Τρόποι Διάδρασης.....	49
3. Υλοποίηση Εφαρμογής.....	54
3.1 Storyboards Εφαρμογής.....	54
3.2 Μηχανισμός λειτουργίας εφαρμογής.....	56
3.3 Τεχνολογικά εργαλεία	59
3.3.1 Android	59
3.3.2 Vuforia	60
3.3.3 Unity Game Engine	60
3.4 Υλοποίηση της εφαρμογής στο Unity	61
3.5 Δυσκολίες στην υλοποίηση του AR.....	62
3.6 Booklet.....	63
3.7 Τροπικότητες εφαρμογής.....	65
3.7.1 Logo	66
3.7.2 Εικόνα	66
3.7.3 Κείμενο	68
3.7.4 Ήχος.....	68
4. Υλοποίηση Website	69
4.1 Storyboards Website	69
4.2 Μηχανισμός Λειτουργίας του Website.....	70
4.3 Υλοποίηση του site στο Unity.....	73
4.4 Τροπικότητες website	73

4.4.1 Εικόνα	73
4.4.2 Κείμενο	74
4.4.3 Ήχος	74
5. Αξιολόγηση	74
5.1 Ερευνητικά Ερωτήματα	74
5.2 Αποτελέσματα Έρευνας	76
5.3 Παρατηρήσεις	97
Συμπεράσματα	99
Προεκτάσεις και Προτάσεις	100
Πηγές	102
Παράρτημα	105

Abstract

This project is about the design and creation of an application called “Inside Old Town Of Athens”. It is an application made for android devices, complemented by its own website and Facebook page. By loading this application, the user has to walk through the historic town of Athens, playing a game of riddles and getting to see historic buildings, learn about historic people and their stories, as well as the cultural elements which coloured Athens at the beginning of the 19th century. The game's script is based on true facts, which are presented in a very realistic way. Equipped with fantasy and a mobile phone, the player follows the footsteps of an English businessman who reaches Athens in 1835. Inside old town Athens is actually a pervasive game that combines features which attribute to a rather educational character. By visiting the website, the user is able to find all the information about the game, gathered in one place. The purpose of this application is to make the user walk through the historic part of Athens, interact with the environment, learn new things and further expand his knowledge of history either by visiting the website or by his own curiosity and research.

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία αφορά την δημιουργία της εφαρμογής “Inside Old Town Of Athens”. Πρόκειται για μια εφαρμογή για Android συσκευές η οποία, συμπληρώνεται από ένα website. Μέσω της εφαρμογής ο χρήστης περπατάει στο ιστορικό κέντρο της Αθήνας, παίζοντας ένα παιχνίδι και γνωρίζει ανθρώπους, ιστορίες και κτήρια των αρχών του 19^{ου} αιώνα, την περίοδο της βασιλείας του Όθωνα. Το σενάριο του παιχνιδιού βασίζεται σε πραγματικά στοιχεία, τα οποία συνδέονται με αληθοφανές τρόπο. Με εφόδια το κινητό και το φανταστικό στοιχείο, ο χρήστης ακολουθεί τα βήματα ενός Άγγλου επιχειρηματία που φτάνει στην Αθήνα το 1835. Ουσιαστικά, το “Inside Old Town Of Athens” είναι ένα Pervasive game, που συνδυάζει στοιχεία εκπαιδευτικής εφαρμογής. Στο site ο χρήστης μπορεί να δει συγκεντρωμένες όλες τις πληροφορίες, για την ιστορία που μόλις έπαιξε. Σκοπός της εφαρμογής είναι να ωθήσει τον χρήστη να περπατήσει στο ιστορικό κέντρο, να διαδράσει με το περιβάλλον, να γνωρίσει πράγματα που δεν ήξερε και να εμβαθύνει στην γνώση που αποκόμισε μέσω του site ή μέσω δικής του προσωπικής έρευνας.

Εισαγωγή

Το αντικείμενο που πραγματεύεται η συγκεκριμένη εργασία αφορά στον σχεδιασμό της εφαρμογής “Inside Old Town Of Athens”. Η εφαρμογή αυτή εστιάζει στο ιστορικό κέντρο της Αθήνας από τις αρχές του 19^{ου} έως τα μέσα του 20^{ου} αιώνα. Ακόμα, αποσκοπεί στην μετάδοση γνώσης και πληροφορίας με έναν διαδραστικό μηχανισμό, τον οποίο συναντάμε στα διάχυτα παιχνίδια πόλης. Το ερώτημα που τίθεται είναι, το κατά πόσο μια τέτοια εφαρμογή αυξάνει το ενδιαφέρον του χρήστη και διευκολύνει την απόκτηση γνώσης, τόσο ποιοτικά, όσο και ποσοτικά, μέσα από την διαδικασία του παιχνιδιού. Ακολουθώντας τις σύγχρονες θεωρίες για τα διάχυτα παιχνίδια, για τα Μέσα Επικοινωνίας δι’ Εντοπισμού και την λογική της παιχνιδοποίησης, η παρούσα εφαρμογή αποτελεί ένα υβριδικό πολιτιστικό προϊόν, το οποίο αποσκοπεί, τόσο στην ψυχαγωγία, όσο και στην επιμόρφωση.

Ο χρήστης παίζει ένα παιχνίδι γνώσης, μυστηρίου και αναζήτησης, σε πραγματικό χρόνο και στον πραγματικό χώρο. Κατά την διάρκεια της περιήγησής του, ανακαλύπτει ενδιαφέρουσες ιστορίες ανθρώπων, οι οποίες χάνονται στο παρελθόν και σχετίζονται με την πόλη της Αθήνας. Οι ιστορίες αυτές συνδέουν τον χρήστη με τον τόπο και με την εποχή που διαδραματίζεται η εκάστοτε ιστορία. Ο χρήστης ξετυλίγοντας το νήμα της ιστορίας καλείται να επισκεφτεί τα μέρη και τα κτήρια στα οποία διαδραματίζονται τα γεγονότα. Αργότερα, όταν μπει στο site της εφαρμογής, μπορεί να πληροφορηθεί αναλυτικότερα για τις ιστορίες των ανθρώπων και των οικημάτων που επισκέφτηκε.

Στην εφαρμογή και στο site τα σενάρια που μπορεί να παίξει ο χρήστης, συμβολίζονται με κλειστές πόρτες, οι οποίες όταν ανοίξουν αποκαλύπτουν πληροφορίες για ανθρώπους που έζησαν την συγκεκριμένη εποχή, γεγονότα, παραδόσεις και πληροφορίες για τα μέρη και τα κτήρια που σχετίζονται με το σενάριο. Για να ολοκληρωθεί το παιχνίδι, ο χρήστης πρέπει να ακολουθήσει την εκάστοτε διαδρομή μέχρι το τέλος και να συλλέξει το τελευταίο στοιχείο. Ο σχεδιασμός της εφαρμογής επιτρέπει στον χρήστη να επιλέξει ο ίδιος σε κάποια σημεία του παιχνιδιού, τις τοποθεσίες και τα κτήρια που θα επισκεφτεί, διαλέγοντας διαφορετική διαδρομή. Η δυνατότητα επιλογής διαδρομής, αλλά και κάποιες αποφάσεις που καλείται να πάρει ο χρήστης, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, αυξάνουν το ενδιαφέρον και δίνουν έξτρα κίνητρο για να συνεχίσει. Η εφαρμογή “Inside Old Town Of Athens” προσφέρει στον χρήστη ένα διαδραστικό μυστήριο μέσω της παιχνιδοποίησης, διατηρεί όμως, στο ακέραιο τον πολιτιστικό της χαρακτήρα, καθώς ο χρήστης μαθαίνει και εντυπωσιάζεται, από τις ιστορίες και τις πληροφορίες που περιγράφουν μια εποχή άγνωστη ή εν μέρη γνωστή. Επομένως, η εφαρμογή αυτή, είναι ένα πολιτιστικό προϊόν, που πραγματεύεται κομμάτια της παλιάς Αθήνας μαζί με τις ιστορίες που κρύβουν μέσα τους.

Η εργασία είναι χωρισμένη σε πέντε μέρη. Στο πρώτο μέρος γίνεται αναφορά στην διαδραστική αφήγηση, στην θεωρία της παιχνιδοποίησης, αναλύονται οι σύγχρονες θεωρίες για τα Pervasive Games και τα Locative Media και θέτονται τα ερευνητικά ερωτήματα που αφορούν την δημιουργία και την αποτελεσματικότητα της εφαρμογής.

Στο δεύτερο μέρος περιγράφεται η έρευνα που προηγήθηκε ώστε να καταλήξουμε στην δημιουργία και τις λειτουργίες της εφαρμογής, καθώς και όλη η προεργασία μέχρι να καταλήξουμε στο σενάριο. Επίσης, αναλύεται η δόμηση του σεναρίου, η επιλογή των κτηρίων και των χαρακτήρων και οι σχέσεις μεταξύ τους. Παρακάτω, αναλύεται η μεθοδολογία που αναπτύξαμε, η επεξεργασία που έγινε στο υλικό και η διαμόρφωση της διαδρομής του παιχνιδιού. Τέλος, περιγράφεται η δομή της ιστορίας, η κωδικοποίηση που αναπτύξαμε και οι τρόποι διάδρασης που ενσωματώσαμε στην εφαρμογή.

Στο τρίτο μέρος περιγράφεται η υλοποίηση του app. Αναφέρεται η χρησιμότητα και η δημιουργία του storyboard ως εργαλείου, ο μηχανισμός της λειτουργίας της εφαρμογής και τα τεχνολογικά εργαλεία. Επίσης, περιγράφεται η υλοποίηση του app στο Unity και τα βασικά προβλήματα που αντιμετωπίσαμε. Παρακάτω, γίνεται αναφορά στην δημιουργία και στην χρησιμότητα του Booklet και στις τροπικότερες της εφαρμογής.

Στο τέταρτο μέρος περιγράφεται η υλοποίηση του site. Στο ίδιο μοτίβο αναλύεται η χρησιμότητα του storyboard, ο μηχανισμός λειτουργίας του site, η υλοποίηση του site στο Unity, τα βασικά προβλήματα που αντιμετωπίσαμε και οι τροπικότητες.

Το πέμπτο μέρος περιλαμβάνει την αξιολόγηση της εφαρμογής με τα αποτελέσματα της έρευνας οι παρατηρήσεις και τα συμπεράσματα.

Α΄ Μέρος

1.1 Interactive Storytelling

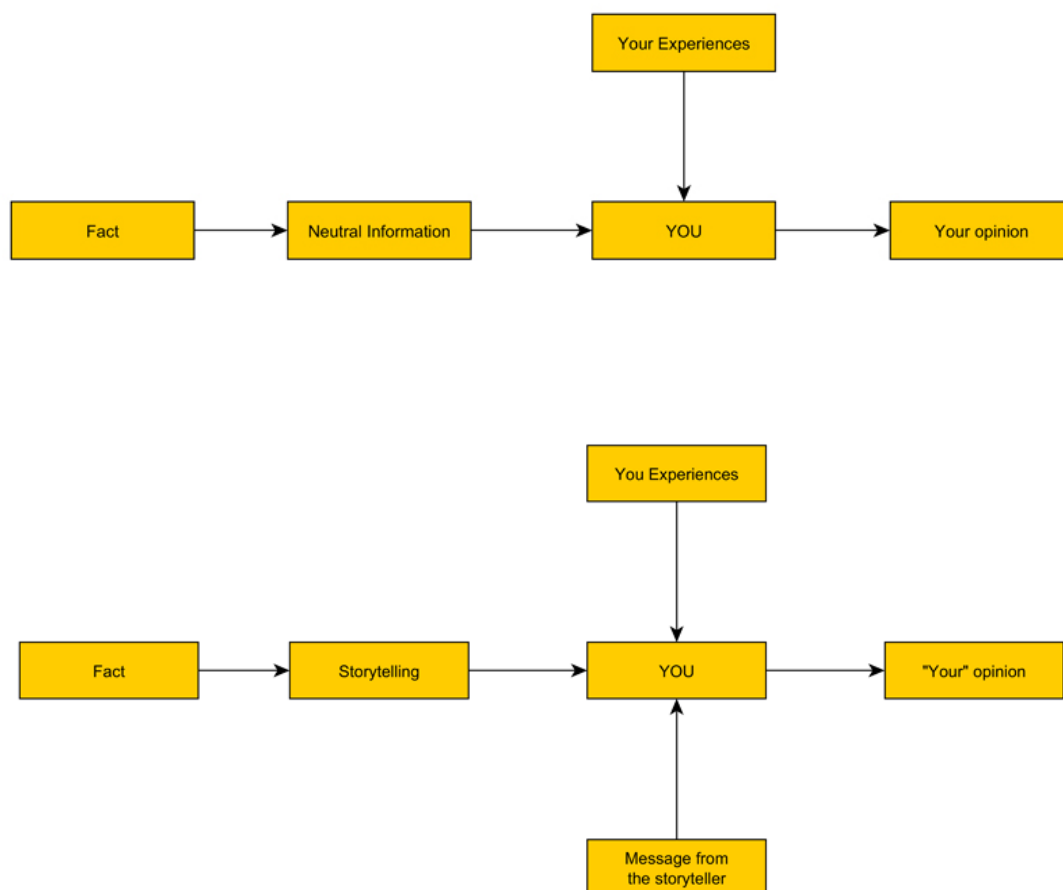
1.1.1 Αφήγηση Ιστοριών (Storytelling)

Από την αρχή της ανθρωπότητας, ο άνθρωπος μοιράζεται ιστορίες. Η αφήγηση των ιστοριών είναι ένας τρόπος να εκφράσουμε την προσωπικότητα και τη δημιουργικότητά μας και να δείξουμε πτυχές των σκέψεων μας, που δεν θα μπορούσαμε να εκφράσουμε διαφορετικά.

Πράγματι, η αφήγηση και η επικοινωνία είναι δύο πολύ διαφορετικά θέματα. Όταν επικοινωνούμε και παρουσιάζουμε γεγονότα, απλά εκθέτουμε τα σχετικά γεγονότα. Με αυτόν τον τρόπο, οι ακροατές μπορούν να βγάλουν δικά τους συμπεράσματα. Αλλά, όταν λέμε μια ιστορία, η αφήγηση γίνεται προσωπική: προσθέτουμε τις απόψεις μας (ακόμη και έμμεσα, με μια ματιά ή τόνο φωνής), δίνουμε έμφαση στις λεπτομέρειες που είναι σημαντικές για εμάς και γενικά φιλτράρουμε τα γεγονότα, μέσα από τον τρόπο που βλέπουμε τα πράγματα και το πολιτισμικό μας υπόβαθρο. Με κάποιο τρόπο προσαρμόζουμε την ιστορία που λέμε έτσι ώστε, το κοινό να πάρει το μήνυμα που θέλουμε να μεταδώσουμε και όχι απλώς μια λίστα με τα γεγονότα. Δεν θέλουμε οι ακροατές μας να σχηματίσουν τη δική τους γνώμη, θέλουμε να τους επηρεάσουμε εμείς. Με αυτό τον τρόπο η αφήγηση μας μπορεί να προκαλέσει μια απάντηση.



Εικόνα 1 Πηγή: <http://www.onespot.com/blog/infographic-the-science-of-storytelling/>

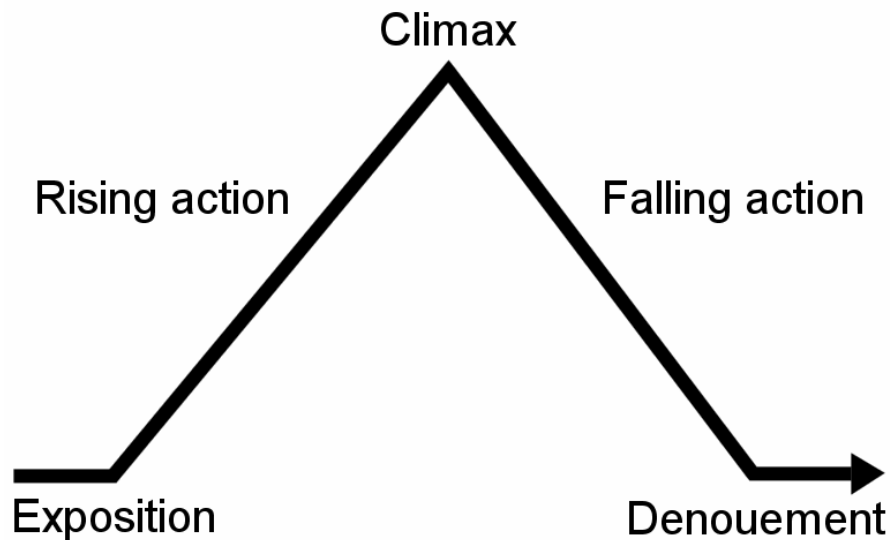


Εικόνα 2 Διαγράμματα επικοινωνίας και αφήγησης

Κάθε αφήγηση αποτελείται από έναν μικρό αριθμό σημαντικών εννοιών. Αρχικά, υπάρχει η ιστορία, η οποία αποτελεί μια χρονολογική σειρά γεγονότων και ενεργειών. Αυτά συνδέονται με την πλοκή, η οποία είναι η αιτιακή και λογική δομή της ιστορίας (Lethbridge & Mildorf, 2003). Ο λόγος περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο σχετίζεται η ιστορία, π.χ. από ποια οπτική περιγράφεται και αν ακολουθεί ή όχι χρονολογική σειρά. Τέλος, η αφήγηση είναι ο συνδυασμός μιας ιστορίας, της πλοκής και ενός λόγου.

Ο Freytag (1863) διαχώρισε την ιστορία σε πέντε μέρη: έκθεση, αναζωπύρωση, κορύφωση, πτώση, δράση και κατανόηση, όπως εξηγείται από τους Lethbridge και Mildorf (2003).

- Με την έκθεση εννοείται μια εισαγωγική κατάσταση, όπου ο αναγνώστης εξοικειώνεται με τα θέματα της ιστορίας.
- Η ανερχόμενη δράση δηλαδή, η αναζωπύρωση περιγράφει τα γεγονότα που συμβαίνουν και δράσεις που έχουν λάβει μέρος στο παρελθόν στην κορύφωση της ιστορίας ενώ, οικοδομούν την ένταση.
- Η κορύφωση χαρακτηρίζεται από τη μεγαλύτερη αιχμή της δραματικής έντασης. Στη συνέχεια, υπάρχει δράση πτώσης, δηλαδή μείωση της έντασης αφήνοντας να ξεσπάσει η κύρια σύγκρουση.
- Τέλος, ακολουθεί η επίλυση της σύγκρουσης και η τελική απελευθέρωση της έντασης.



Εικόνα 3 Freytag's Pyramid uploaded by Jeroen M. Linszen https://www.researchgate.net/figure/Freytag's-pyramid_fig1_254860494

1.1.2 Διαδραστική Αφήγηση (Interactive Storytelling)

Αν και οι απόψεις δίστανται για τον ακριβή ορισμό της διαδραστικής αφήγησης (Interactive Storytelling), όλοι οι ορισμοί βασίζονται στην ιδέα ότι μια ιστορία μπορεί να επηρεαστεί από τον χρήστη της (Murray, 1997). Η διαδραστικότητα λοιπόν σημαίνει να έχεις τουλάχιστον κάποιο έλεγχο πάνω στην αφήγηση. Όταν ο χρήστης είναι σε θέση να επηρεάσει έναν κόσμο έτσι ώστε να ανταποκρίνεται στις πράξεις του - ή φαίνεται να το κάνει - αυτός μπορεί να βιώσει το συναίσθημα της υπηρεσίας. Αυτό είναι το αίσθημα ότι κάποιος ελέγχει μια κατάσταση και μπορεί να ασκήσει τη θέλησή του στον κόσμο, σε κάποιο βαθμό.

Το πιο βασικό παράδειγμα διαδραστικής αφήγησης είναι η παρουσίαση του παίκτη με μια επιλογή, σε ένα συγκεκριμένο σημείο της αφήγησης, που αποφασίζει πώς εξελίσσεται η ιστορία. Επέκταση αυτού του παραδείγματος είναι η κατασκευή μιας ιστορίας που δίνει την δυνατότητα επιλογής στον ακροατή σε πολλά σημεία, με αποτέλεσμα ένα μεγαλύτερο αριθμό ιστοριών (Lethbridge & Mildorf, 2003). Έτσι ο συγγραφέας απαιτείται να γράψει πολλές αφηγήσεις - όσα και τα σημεία λήψης αποφάσεων - σε μια ιστορία. Αυτό το καθήκον γίνεται ανέφικτο όταν υπάρχει ένα πλήθος διαθέσιμων επιλογών. Μια εναλλακτική λύση για τη συγγραφή κάθε λεπτομέρειας, κάθε ιστορίας βρίσκεται στην έννοια της αναδυόμενης αφήγησης (Aylett, 1999). Αυτές είναι αφηγήσεις στις οποίες η ιστορία δεν είναι αυστηρά προετοιμασμένη, αλλά "προκύπτει από την αλληλεπίδραση μεταξύ απλών συνιστωσών" (Aylett, 1999, σ. 84). Όταν κάποιος αλληλεπιδρά με μια τέτοια αφήγηση, θα αναμειχθεί με βάση τις ληφθείσες ενέργειες, προσφέροντας έτσι περισσότερες ιστορίες και, ενδεχομένως, αύξηση της ενέργειας του χρήστη.

Οι γραμμικές ιστορίες περιέχουν πάντα μια πλοκή πάνω στην οποία οι συγγραφείς τους έχουν πλήρη έλεγχο. Σε αναδυόμενες αφηγήσεις, μια ενδιαφέρουσα πλοκή δεν είναι απαραίτητα εγγυημένη. Ωστόσο, αυτό πρέπει να συμβαίνει, διαφορετικά η ιστορία μπορεί να γίνει ακατανόητη και ο χρήστης μπορεί να αισθανθεί έλλειψη κινήτρων για να συνεχίσει. Εντούτοις, μιας σαφής ιστορία αντιφάσκει με την ουσία μιας διαδραστικής αφηγηματικής

εμπειρίας, διότι καθορίζοντας μια πλοκή, ο έλεγχος του χρήστη πάνω στην αφήγηση γίνεται περιορισμένος. Αυτό μπορεί μακροπρόθεσμα να οδηγήσει σε μείωση της ενέργειας του χρήστη. Αυτή η ανταλλαγή μεταξύ της καθορισμένης πλοκής και της ελευθερίας στη λήψη αποφάσεων αναφέρεται ως αφηγηματικό παράδοξο και είναι ένα από τα βασικά ζητήματα του Interactive Storytelling.

Αξίζει να τονίσουμε ότι ο συνδυασμός της αλληλεπίδρασης και της αφήγησης εμφανίζεται από τις πρώτες μορφές του θεάτρου, μέχρι τα βιντεοπαιχνίδια. Υπάρχουν πολλές περιπτώσεις όπου η διαδραστικότητα είναι μια καλύτερη εναλλακτική λύση για την εκπροσώπηση της πραγματικότητάς μας και για την ύπαρξη ενός ουσιαστικού διαλόγου με ένα ακροατήριο, που βομβαρδίζεται συνεχώς από πληροφορίες.

Οι μηχανισμοί της πραγματικότητάς μας είναι βαθιά πολύπλοκοι και εξαρτώμενοι από τα άτομα και τις περιστάσεις που την διαμορφώνουν. Μέσω της διαδραστικής αφήγησης παρέχεται στο κοινό η εξουσία της επιλογής και προκύπτουν εμπειρίες πολύ πιο απαιτητικές (C. Crawford, 2005). Μερικές φορές, όταν εξετάζουμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ο κόσμος μας, μπορεί να αποδειχθεί δύσκολο να τον περιγράψουμε με γραμμικό τρόπο.

1.1.3 Αφηγηματικές λειτουργίες των ψηφιακών παιχνιδιών

Παίρνοντας έναυσμα από τη δουλειά της Laurel (1993) και της Murray (1997), οι οποίες ασχολήθηκαν με τη σχέση των υπολογιστών με την αφήγηση όλων των μορφών (διαδίκτυο, θέατρο, κινηματογράφος) και τη δραματολογία, εισάγοντας τον όρο της «διαδραστικής αφήγησης» “interactive storytelling”, οι Κεκές και Μυλωνάκου (2002) ορίζουν τη διαδραστική αφήγηση ως ένα νέο είδος λογοτεχνίας με προορισμό τα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας. Κύριο χαρακτηριστικό της η άμεση και ενεργός συμμετοχή του «αναγνώστη» στη διαμόρφωση και την εξέλιξη μιας ιστορίας.

Από τη στιγμή που αναγνωρίζει κανείς, ότι στον πυρήνα κάθε ψηφιακού παιχνιδιού υπάρχει σε μικρότερη ή μεγαλύτερη κλίμακα ένας μύθος (μια αφήγηση) ως υπόβαθρο και οδηγός της δράσης, είναι αναπόφευκτη η σύνδεση με την καταξιωμένη στο χώρο της αφηγηματικής και της σημειολογίας ανάλυση του Vladimir Propp (1968)¹.

Στην ανάλυση αυτή, ο Propp (1968), έπειτα από ενδελεχή μελέτη των ρωσικών λαϊκών ιστοριών, διαπιστώνει την ύπαρξη μιας συγκεκριμένης δομής για την παρουσίαση του μύθου, αυτό που ο ίδιος αποκαλεί «μαγική ιστορία», η οποία συγκροτείται από 31 διακριτές αφηγηματικές λειτουργίες. Αυτές κατανέμονται σε τέσσερα (4) βασικά στάδια ως ακολούθως:

- Η εισαγωγική σκηνή: περιλαμβάνει επτά λειτουργίες και σε αυτήν παρουσιάζεται το χωροχρονικό πλαίσιο της ιστορίας, η ιδιότητα και ο χαρακτήρας του Ήρωα, το πρόβλημα και η αρχή της δράσης που διαδραματίζεται στη συνέχεια.

¹ Vladimir Propp (1895 - 1970): Ρώσος δομιστικός μελετητής που ανέλυσε τα βασικά τμήματα πλοκής των ρωσικών λαϊκών ιστοριών για να προσδιορίσει τα βασικά αφηγηματικά στοιχεία τους. Ο Propp εφάρμοσε τη μορφολογική προσέγγιση στη μελέτη της αφηγηματικής δομής. Στη μορφολογική προσέγγιση, οι δομές της πρότασης στο αφήγημα ήταν χωρισμένες σε στοιχεία που μπορούν να αναλυθούν («μορφήματα»). Ο Propp χρησιμοποίησε αυτήν την μέθοδο αναλογικά για να αναλύσει τις λαϊκές ιστορίες.

Πηγή: http://wikipedia.qwika.com/en2el/Vladimir_Propp. Τελευταία πρόσβαση: 08/08/2013.

- Το σώμα της ιστορίας: ο «Αντίπαλος» δημιουργεί το πρόβλημα βλέποντας τον Ήρωα ή μέλος της οικογενείας του και ο ήρωας αποφασίζει να αντιδράσει και εγκαταλείπει το χώρο διαμονής.
- Η υποστήριξη του Ήρωα με μέσα για να αντιδράσει: ο Ήρωας αντιδρά, παραλαμβάνει μαγικά αντικείμενα / μέσα που τον βοηθούν να διεξάγει νικηφόρα την μάχη με τον Αντίπαλο. Η αδικία αποκαθίσταται ή το αντικείμενο αναζήτησης αποκτάται από τον Ήρωα. Συνήθως, η ιστορία τελειώνει εδώ, σε κάποιες περιπτώσεις όμως συνεχίζεται.
- Η επιστροφή του ήρωα: μετά τη νίκη, ο Ήρωας ξεκινάει για το σπίτι, συχνά αντιμετωπίζοντας πρόσθετα προβλήματα και περιπέτειες (δυσκολία να τον αναγνωρίσουν, ψεύτικοι ήρωες, νέες αποστολές – βλ. Οδύσσεια) πριν η ιστορία καταλήξει στην τελική κυριαρχία του πραγματικού Ήρωα.

Στην περίπτωση των ψηφιακών παιχνιδιών ανιχνεύεται ένα ευρύ φάσμα αφηγηματικής μυθοπλασίας, με έντονο πολλές φορές το στοιχείο της αλληλεπίδρασης. Το φάσμα εκτείνεται από απλές μυθολογικές παρουσιάσεις, στις οποίες οι λειτουργίες είναι όσες απαιτούνται για να έχει ένα παιχνίδι υπόσταση και εμπίπτουν στα τέσσερα βασικά στάδια που παρατέθηκαν, και φθάνει σε σενάρια, τα οποία δεν έχουν καμία διαφορά από σύνθετες κινηματογραφικές παρουσιάσεις. Ακόμα, δημιουργείται επιπρόσθετο ενδιαφέρον από τη δυνατότητα του παίκτη να καθορίσει αρκετές από τις παραμέτρους πάνω στις οποίες θα εξελιχθεί ο μύθος (διαδραστική αφήγηση).

Τα ψηφιακά παιχνίδια, θα μπορούσαμε να πούμε, πως λειτουργούν με τρόπο παρόμοιο με εκείνον που λειτουργούν οι αφηγήσεις – και κανείς δεν μπορεί να αμφισβητήσει ότι τα αφηγηματικά κείμενα και οι λαϊκές ιστορίες αναγνωρίζονται ως μορφή Τέχνης. Το μόνο που αλλάζει είναι το μέσο στο οποίο αναπτύσσονται και από το οποίο προβάλλονται, καθώς και ο τρόπος συμμετοχής του κοινού, που είναι περισσότερο συμμετοχικός – αλληλεπιδραστικός.

1.1.4 Παραδείγματα Διαδραστικής Αφήγησης

Μια βαθύτερη διαδραστική εμπειρία είναι το "Terminal Time", ένα διαδραστικό ντοκιμαντέρ που παρουσιάστηκε για πρώτη φορά το 1999. Το κοινό απαντά σε ερωτήσεις σχετικά με τις απόψεις του για ιστορικά ζητήματα. Με βάση τις απαντήσεις, το ντοκιμαντέρ δημιουργεί και παρουσιάζει μια ιστορία της τελευταίας χιλιετίας, που ταιριάζει και αυξάνει όλο και περισσότερο αυτές τις ιδέες.

Για παράδειγμα, σε ένα ακροατήριο που υποστήριζε τον αντί-θρησκευτικό ορθολογισμό, θα μπορούσε να γίνει πρώτα παρουσίαση μακρινών γεγονότων που ταιριάζουν με τις προκαταλήψεις τους - όπως η εκτέλεση του φιλόσοφου Giordano Bruno της Καθολικής Εκκλησίας τον 17ου αιώνα. Αργότερα μπορεί να γίνει η παρουσίαση πιο πρόσφατων, λιγότερο άνετων γεγονότων – όπως, η κομμουνιστική (ορθολογιστική) εισβολή και κατοχή του (θρησκευτικού) Θιβέτ στη δεκαετία του 1950.

Οι τύποι εμπειριών που μπορούν να προσφέρουν οι διαδραστικές αφηγήσεις, συνεχώς επεκτείνονται. Δύο φοιτητές του University of California, στο Santa Cruz, ο Aaron A. Reed και ο Jacob Garbe, δημιούργησαν το "The Ice-Bound Concordance", το οποίο επιτρέπει στους παίκτες να διερευνήσουν έναν τεράστιο αριθμό πιθανών συνδυασμών γεγονότων και θεμάτων για να ολοκληρώσουν ένα μυστήριο μυθιστόρημα.

Τρεις άλλοι μαθητές, ο James Ryan, ο Ben Samuel και ο Adam Summerville, δημιούργησαν το “Bad News,” μια μικρή πόλη για κάθε παίκτη, συμπεριλαμβανομένης της ανάπτυξης της πόλης, των επιχειρήσεων, των οικογενειών στην κατοικία, των αλληλεπιδράσεων τους και ακόμη και των κληρονομούμενων φυσικών χαρακτηριστικά των κατοίκων της πόλης. Στη συνέχεια ένας χαρακτήρας σκοτώνεται. Ο παίκτης πρέπει να ειδοποιήσει τους συγγενείς του νεκρού χαρακτήρα. Σε αυτήν την εμπειρία, ο παίκτης επικοινωνεί με έναν άνθρωπο - ηθοποιό εκπαιδευμένο σε αυτοσχεδιασμό, εξερευνώντας δυνατότητες πέρα από τις δυνατότητες των σημερινών συστημάτων διαλόγου λογισμικού.

Το πιο πρόσφατο εγχείρημα διαδραστικής αφήγησης έγινε από την ψηφιακή πλατφόρμα Netflix, στα τέλη του 2018, με τίτλο “Black Mirror: Bandersnatch”. Η συγκεκριμένη τηλεταινία διαρκεί περίπου 90 λεπτά. Εδώ ο θεατής έχει την δυνατότητα να επιλέγει ο ίδιος την εξέλιξη της πλοκής, (εξέλιξη του interactive cinema) σε συγκεκριμένα σημεία του έργου. Η ταινία αυτή έχει πέντε κύριες διαδρομές, που οδηγούν σε διαφορετικά τέλη, με κάποιες επίσης παραλλαγές στο finale. Για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο, η παραγωγή έχει γυρίσει συνολικά 312 λεπτά έργου, δηλαδή κάτι περισσότερο από 5 ώρες.

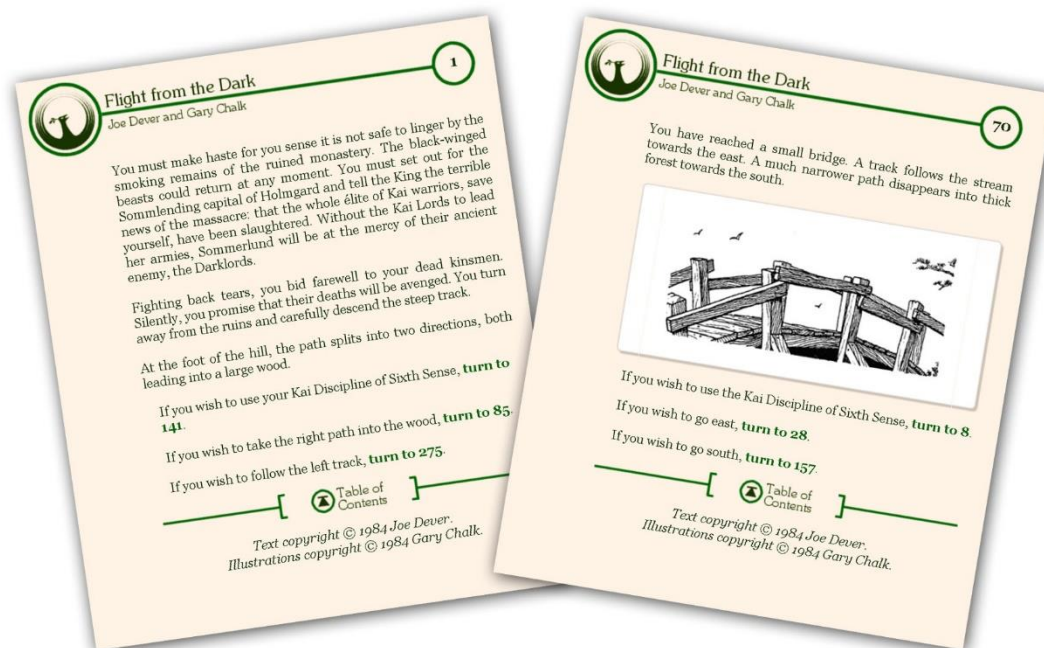


Εικόνα 4 Black Mirror: Bandersnatch | Official Trailer [HD] | Netflix
<https://www.youtube.com/watch?v=XMOxWpBYINM>

1.1.5 Διαδραστική Αφήγηση σε βιβλίο

Κάτι αντίστοιχο, σε επίπεδο διάδρασης υπάρχει και σε έντυπη μορφή. Το βιβλιοπαιχνίδι “Lone Wolf” του Joe Dever εκδόθηκε για πρώτη φορά στα Αγγλικά το 1984. Η δομή του διαφέρει από ένα κλασικό ανάγνωσμα. Παρότι διατηρεί την δομή μιας κλασικής ιστορίας, διαφέρει σημαντικά στον τρόπο που διαβάζεται, ενώ βασίζεται στην συμμετοχικότητα του ίδιου του αναγνώστη. Ο τρόπος ανάγνωσης διαφέρει από αυτόν ενός κλασικού βιβλίου. Δεν διαθέτει την κλασική μορφή των κεφαλαίων, τα οποία διαβάζονται με μια καθορισμένη σειρά. Τα μικρά κεφάλαια, στα οποία είναι χωρισμένο το βιβλίο (από μερικές γραμμές μέχρι λίγο μεγαλύτερο από μια σελίδα), είναι αριθμημένα με αύξοντα αριθμό. Η ιστορία ξεκινάει

στο 1 αλλά δεν τελειώνει απαραίτητα στο τελευταίο νούμερο. Ο αναγνώστης παίρνει τον ρόλο του πρωταγωνιστή και ακολουθεί την ιστορία αποφασίζοντας ο ίδιος για το πώς θα κινηθεί και το που θα καταλήξει. Υπάρχει μια γενική ιδέα (αποστολή), όμως το πως θα φτάσει ο ίδιος στην εκπλήρωσή της είναι θέμα καθαρά προσωπικό καθώς προκύπτει μέσα από τις αποφάσεις που λαμβάνει κατά την διάρκεια της ιστορίας. Διαθέτει πολλά και διαφορετικά finale, όμως μόνο ένα είναι το “σωστό”.



Εικόνα 5 “Lone Wolf” του Joe Dever

Υπάρχουν επίσης πολλές και διαφορετικές διαδρομές, οι οποίες κινούνται παράλληλα μέχρι το finale. Το Inside Old Town of Athens έχει εμπνευστεί από τον μηχανισμό αυτού του βιβλίου καθώς, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει απαντήσεις και διαδρομές κατά την διάρκεια της διαδρομής του.

1.2 Gamefication

1.2.1 Το παιχνίδι

Πριν αναλύσουμε τον έννοια του Gamification (παιχνιδοποίηση), θα εξετάσουμε αρχικά τον όρο παιχνίδι και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του.

Σύμφωνα με τον Roger Caillois (1961) ο όρος παιχνίδι, έχει δύο διαστάσεις: “*paidia*” και “*ludus*”. Με τον όρο “*paidia*” αναφερόμαστε στο ελεύθερο παιχνίδι, όπως αυτό των μικρών παιδιών, το οποίο είναι αυτοσχέδιο. Με τον όρο “*ludus*” αναφερόμαστε στο παιχνίδι που έχει συγκεκριμένους κανόνες προκειμένου να φτάσουμε στην επίτευξη συγκεκριμένων στόχων. Με άλλα λόγια, ο όρος “*paidia*” αναφέρεται σε αυτό που αποκαλούμε “*play*” (ελεύθερο παιχνίδι), ενώ ο όρος “*ludus*” αναφέρεται σε αυτό που αποκαλούμαι “*game*” (παιχνίδι με συγκεκριμένους κανόνες). Οι όροι “*Game*”/ “*gaming*” καθώς και “*Play*”/ “*playing*” είναι κλασσικοί στη μελέτη των παιχνιδιών.

Σύμφωνα με τον Καναδό φιλόσοφο Bernard Suits (Bäck, 2008) τα games έχουν συγκεκριμένο στόχο (Pre-lusory goal), διέπονται από συγκεκριμένους κανόνες (Constitutive rules) και οι παίκτες αποδέχονται εθελοντικά αυτούς τους κανόνες προκειμένου να παίξουν αυτό το παιχνίδι.

Ο όρος playful design (παιγνιώδης σχεδιασμός) αναφέρεται στο σχεδιασμό, ο οποίος δίνει λιγότερη βαρύτητα στους κανόνες και εστιάζει περισσότερο στο να προσφέρει μία εμπειρία παιχνιδιού, όπως αυτή προκύπτει από δραστηριότητες που εντάσσονται στον όρο “*paidia*” (Egg, 2013). Τέτοιες δραστηριότητες αντανakλούν μία παιγνιώδη αντιμετώπιση της καθημερινότητας, όπου δεν υπάρχουν ξεκάθαροι στόχοι ή συνέπειες που να σχετίζονται με τον πραγματικό κόσμο.

Σημαντικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών είναι ότι η ενασχόληση μαζί τους, δεν είναι υποχρεωτική. Κανένας δεν υποχρεώνεται να παίξει, πρόκειται για μία προσωπική εκούσια απόφαση.

Δεύτερο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών είναι ότι δίνουν στους παίκτες επιλογές. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες κάνουν επιλογές, οι οποίες καταλήγουν σε συγκεκριμένα αποτελέσματα. Όπως αναφέρουν οι Werbach και Hunter (2012), ο Sid Meir, δημιουργός της σειράς παιχνιδιών “*Civilization*”, ορίζει τα παιχνίδια ως μία σειρά επιλογών, που η κάθε μία έχει το δικό της νόημα για τον παίκτη. Αυτή η ιδιότητα των παιχνιδιών δίνει στους παίκτες μία αίσθηση ελέγχου και αυτονομίας, ενθαρρύνοντας έτσι τη μεγάλη δέσμευση των παικτών στο παιχνίδι, η οποία αποτελεί ένα ακόμα σημαντικό χαρακτηριστικό των παιχνιδιών.

Επίσης, σύμφωνα με τους Werbach και Hunter (2012) τα παιχνίδια έχουν ένα μοναδικό τρόπο να δημιουργούν και να διατηρούν το ενδιαφέρον των παικτών, είτε είναι αρχάριοι, είτε έχουν εξελιχθεί σε πιο επιδέξιους παίκτες. Έρευνες στον τομέα της νευρολογίας δείχνουν ότι υπάρχουν κοινά χαρακτηριστικά στον τρόπο που αντιδρά ο ανθρώπινος εγκέφαλος, τόσο κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, όσο και κατά τη διάρκεια που ο άνθρωπος μαθαίνει μέσω της διερεύνησης. Στοιχεία των παιχνιδιών, όπως η επίλυση προβλημάτων, η ανατροφοδότηση σχετικά με την πρόοδο μίας προσπάθειας, καθώς και η θετική ενθάρρυνση, φαίνεται πως πάντα έχουν πολύ θετική επίδραση στον ανθρώπινο εγκέφαλο, δημιουργώντας μία αίσθηση ευχαρίστησης και κατά συνέπεια δέσμευσης (Werbach & Hunter, 2012).

1.2.2 Ορισμός του Gamification

Ο όρος Gamification, σχετίζεται με τη χρήση τεχνικών και διαδικασιών, που χρησιμοποιούνται στο χώρο του gaming και βρίσκουν εφαρμογή σε επικοινωνιακές ενέργειες, που δεν είναι παιχνίδια. Ο ερευνητής Brian Burke, δίνει τον ακόλουθο ορισμό: Το Gamification είναι μέθοδος σύμφωνα με την οποία εφαρμόζεις τεχνικές και μηχανισμούς παιχνιδιού, για να παρακινήσεις και να προσελκύσεις ανθρώπους να επιτύχουν τους στόχους τους. (Gamification is the concept of applying game mechanics and game design techniques to engage and motivate people to achieve their goals) (Burke 2014). Θα λέγαμε ότι είναι μια παιχνιδοποίηση, διαφόρων εφαρμογών (business, πολιτιστικών, καταναλωτικών κ.λπ.), με στόχο την αύξηση του ενδιαφέροντος και της συμμετοχικότητας του χρήστη, ώστε να επιτύχει τους στόχους του. Ο χρήστης, μέσα από το παιχνίδι, φαίνεται να αλλάζει τη συμπεριφορά του. Αυξάνεται η συναισθηματική του εμπλοκή, διευκολύνεται η επικοινωνία του με τα μηνύματα του φορέα και ενισχύεται η αποδοχή τους (Δημητριάδης 2013). Το παιχνίδι, αυξάνει το ενδιαφέρον, δημιουργεί ανταγωνισμό, επαυξάνει την εμπειρία και μετατρέπει τον χρήστη σε κοινωνό και ενεργητικό μεταφορέα του μηνύματος.

Ο Yu Kai Chou, κορυφαίος σχεδιαστής παιχνιδιών, εκφράζει την άποψη ότι το Gamification είναι περισσότερο ανθρωποκεντρικός σχεδιασμός, παρά λειτουργικός (Human focused than function focused) (Chou 2013). Εξηγεί ότι, ένα λειτουργικό σύστημα, δημιουργείται με σκοπό να πραγματοποιηθεί η δουλειά, γρήγορα και επιτυχημένα. Το Gamification όμως, μας θυμίζει ότι οι άνθρωποι δεν είναι μηχανές, αλλά ζωντανό οργανισμοί με συναισθήματα, ανασφάλειες και φοβίες. Έχουν τα θέλω και τα πρέπει τους και χρειάζονται κίνητρα για να ενεργοποιηθούν. Ο Yu Kai Chou, δημιούργησε ένα πλήρες πλαίσιο (Framework) ανάλυσης του Gamification, που έχει εξαιρετικό ενδιαφέρον (Πίνακας 4).



Εικόνα 6 Πίνακας 4: Yu Kai Chou, πλαίσιο ανάλυσης του Gamification.

Με άλλα λόγια αναφερόμαστε στη χρήση ή και ενσωμάτωση μηχανισμών, ή και χαρακτηριστικών παιχνιδιού, σε δραστηριότητες που δεν σχετίζονται με το παιχνίδι, με στόχο την εξεύρεση λύσεων μέσω της αλλαγής της συμπεριφοράς των χρηστών, καθώς και την αύξηση της συμμετοχικότητας και της δέσμευσης τους.

Τον όρο Gamification τον πρωτοσυναντάμε για πρώτη φορά το 2010. Τα τελευταία χρόνια συνδέεται με αρκετές δραστηριότητες και σε πολλές περιπτώσεις με την εκπαίδευση, ωστόσο οι ρίζες του βρίσκονται πιο βαθιά στο χρόνο.

Μέσα από την αναγνώριση της παρουσίας των παιχνιδιών, ως αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής του ανθρώπου, γίνεται αντιληπτή η σημασία της εδραίωσης του Gamification. Ένα τέτοιο σύστημα ακολουθεί ένα ανθρωποκεντρικό μοντέλο και για αυτό το λόγο, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη μελέτη της συμπεριφοράς των χρηστών. Μέσα από παραδείγματα, αναδεικνύεται ο ρόλος που μπορεί να διαδραματίσει, ως μέρος ενός άλλου συστήματος.

Το Gamification αξιοποιεί στοιχεία των παιχνιδιών, όπως οι πόντοι, τα επίπεδα και οι πίνακες κατάταξης, σε περιβάλλοντα που δεν είναι παιχνίδια, με στόχο την ενίσχυση των κινήτρων και της συμμετοχής. Η εμπειρία που δημιουργείται για τους παίκτες έχει περισσότερο

σχέση με τον όρο “Iudus” (games), καθώς η χρήση των στοιχείων των παιχνιδιών στηρίζεται πολύ σε κανόνες και σε συγκεκριμένους στόχους. (Lucero et.al, 2014)

Σύμφωνα με τις Adrian Salcu και Carmen Acatrinei (2013), οι μηχανισμοί που χρησιμοποιούνται στο Gamification, είναι οι εξής:

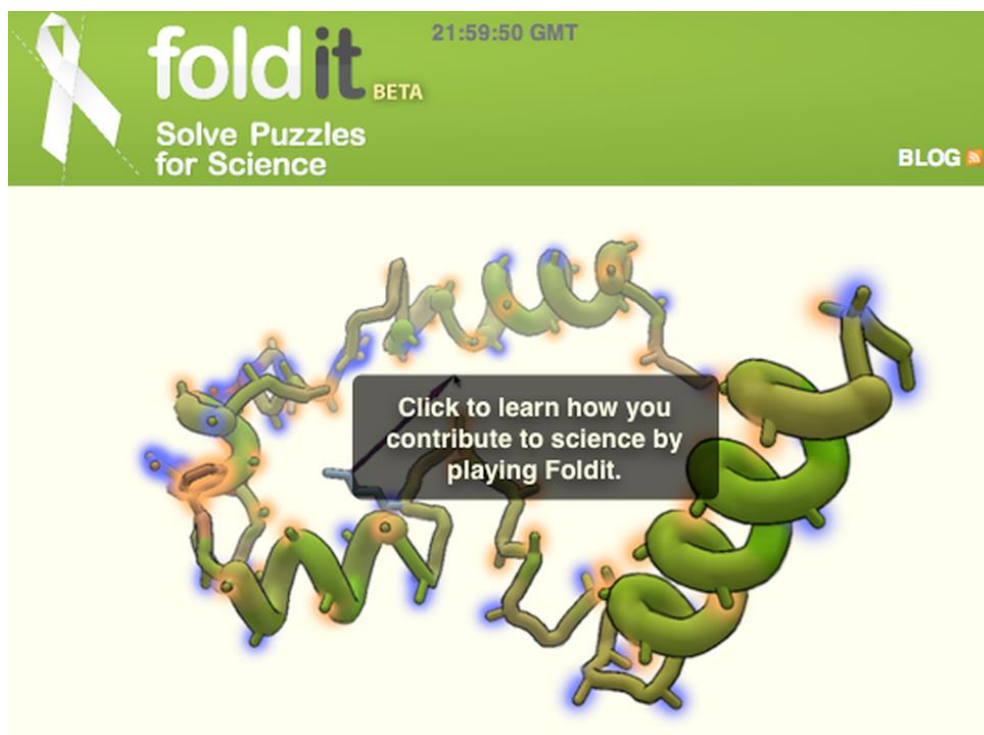
- Points and Levels (Πόντοι και επίπεδα, παραστάσεις αριθμητικές που ενημερώνουν τον παίκτη για τη πρόοδο του)
- Leader Boards-Ranking (hi scores και πρόοδος άλλων παικτών για δημιουργία ανταγωνισμού)
- Immersion Reality (εικονική διέγερση με σκοπό τη μεταφορά του παίκτη σε φανταστικό περιβάλλον)
- Virtual Goods (εικονικά αντικείμενα που κερδίζονται από τους παίκτες)
- Challenges Quests (πρόοδος που επιτυγχάνεται σταδιακά και μακροπρόθεσμα, με στόχο την διαρκή ενασχόληση του παίκτη) (Salcu, Acatrinei 2013)

Στόχος είναι ο χρήστης-καταναλωτής-παίκτης, να ασχοληθεί με μεγαλύτερο ενδιαφέρον με μια δραστηριότητα που αρχικά φαίνεται βαρετή και λιγότερο ελκυστική. Γνωστικές και gaming προκλήσεις, διαφορετικά επίπεδα που πρέπει να ανέβεις, ανταγωνισμός με άλλους παίκτες και βραβεία που λαμβάνεις, αποτελούν το κίνητρο για να εμπλακεί ο χρήστης σε αυτή τη διαδικασία.

1.2.3 Εφαρμογές Gamification

Το Gamification αποτελεί μία από τις κυρίαρχες τάσεις σήμερα. Ο τελικός στόχος καθορίζει τον τρόπο και την υλοποίηση, καθώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί από εταιρίες εντελώς διαφορετικού αντικειμένου. Το Gamification μπορεί να αποσκοπεί στην προβολή ενός προϊόντος (Nike, Samsung, Heineken), στην εκπαίδευση στρατιωτικών μονάδων (εξομοιωτές πτήσης), εφαρμογές όπως το Foursquare που αφορά τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης κλπ. Ένα εντυπωσιακό παράδειγμα χρήσης Gamification για ερευνητικούς σκοπούς, είναι η εφαρμογή Foldit², που δημιούργησε το κέντρο επιστημονικού παιχνιδιού του πανεπιστημίου της Ουάσιγκτον σε συνεργασία με το τμήμα Βιοχημείας. Στη προσπάθεια να βρουν θεραπείες για τον ιό του AIDS, δημιούργησαν ένα παιχνίδι πάζλ, στο οποίο οι χρήστες προσπαθούν να δημιουργήσουν πρωτεϊνικές δομές, που να ταιριάζουν στα δοσμένα ερευνητικά κριτήρια. Ως αποτέλεσμα, 240.000 χρήστες παγκοσμίως, κατάφεραν να βρουν λύση, μέσα σε 10 ημέρες, για συγκεκριμένη πρωτεϊνική δομή (M-PMV), βοηθώντας ουσιαστικά στην εξεύρεση θεραπείας (Coren 2011).

² <https://fold.it/portal/>



Εικόνα 7 Foldit Game Solve Puzzles for Science

Στον τομέα της εκπαίδευσης συναντάμε πολλές εφαρμογές που αποσκοπούν να κάνουν πιο ευχάριστο τον τρόπο απόκτησης γνώσης. Η εφαρμογή Duolingo χρησιμοποιεί ένα αντίστοιχο τρόπο ώστε, να μάθει στον χρήστη μια ξένη γλώσσα, δίνοντας του κίνητρα, ανταμοιβές και θέτοντας καθημερινούς ή εβδομαδιαίους στόχους. Ένας ακόμα σημαντικός τομέας που το Gamification χρησιμοποιείται αρκετά είναι ο χώρος της υγείας και της ευεξίας. Εφαρμογές οι οποίες πλέον έρχονται μαζί με τα κινητά όπως π.χ. το Samsung Health εφαρμόζουν ένα πλαίσιο κινήτρων και στόχων που αποσκοπεί στην κινητοποίηση του χρήστη όχι μόνο, σε πνευματικό αλλά, και σε σωματικό επίπεδο.



Εικόνα 8 Duolingo Game

1.3 Pervasive Games και Locative Media

1.3.1 Pervasive Games

Τα Pervasive games (διάχυτα παιχνίδια) αποτελούν ένα υποσύνολο της ευρύτερης κατηγορίας των παιχνιδιών στα οποία, τα χωρικά, χρονικά και κοινωνικά σύνορα επεκτείνονται πέρα από το σύνηθες. Παρόλο που τα διάχυτα παιχνίδια έχουν πολλά ονόματα, ο όρος "διάχυτος" ίσως περιγράφει καλύτερα το βασικό χαρακτηριστικό αυτών των παιχνιδιών, που αφορά το διευρυμένο πεδίο δράσης. Στα διάχυτα παιχνίδια τα όρια του πεδίου είναι θολά, συγκεχυμένα και σε πολλά σημεία κοινά με αυτά της πραγματικότητας. Το αποτέλεσμα είναι, ότι πολλές φορές το παιχνίδι αποκτά ξεχωριστή βαρύτητα λόγω, της πραγματικότητας και η πραγματικότητα στην οποία κινείται ο παίκτης, αποκτάει μια διαφορετική υπόσταση εξαιτίας, της ύπαρξης του παιχνιδιού (M. Montola, J. Stenros, A.Waern, 2009). Εν ολίγοις, το παιχνίδι διαπερνά τη ζωή και η ζωή γίνεται το παιχνίδι.

Τα παραδοσιακά παιχνίδια αρχίζουν και τελειώνουν σε σαφώς καθορισμένους χρόνους. Ξεκινούν, όταν όλοι οι παίκτες είναι παρόντες, με τις εκάστοτε τεχνολογικές συσκευές στα χέρια τους ή με τα κομμάτια που είναι τοποθετημένα στο τραπέζι. Τερματίζουν, όταν η συσκευή είναι απενεργοποιημένη ή η πλατφόρμα παιχνιδιού επιστρέψει πίσω στο κουτί της ή όταν επιτευχθεί ο στόχος του παιχνιδιού. Ομοίως, όταν οι άνθρωποι παίζουν παραδοσιακά παιχνίδια, δεν συμμετέχουν συνήθως σε άλλες δραστηριότητες άσχετες με το παιχνίδι. Αν ένας παίκτης μπορεί σταματήσει το παιχνίδι για να καλέσει κάποιον, αυτό σημαίνει μια διακοπή του παιχνιδιού. Ωστόσο, τα διάχυτα παιχνίδια μπορούν να διαρκέσουν ημέρες, μήνες ή μια ζωή.

Η Nieuwdorp (2007) αναφέρει πως τα Pervasive Games χαρακτηρίζονται από το φαινόμενο όπου, η επεξεργασία πληροφοριών και η δικτύωση διαποτίζουν τον περίγυρό μας. Οι μελετητές που έχουν έως τώρα ασχοληθεί με αυτά τα νέου τύπου παιχνίδια, έχουν καταλήξει σε δύο διαφορετικές ερμηνείες. Η μια άποψη υποστηρίζει, πως τα διάχυτα παιχνίδια "θεωρούνται" παιχνίδια παραδοσιακού τύπου, τεχνολογικά επαυξημένα. Η άλλη άποψη, τοποθετεί αυτά τα παιχνίδια στον ευρύτερο χώρο των ψηφιακών παιχνιδιών για υπολογιστές, τα οποία λόγω των πλεονεκτημάτων της φορητότητας διαχέονται σε πραγματικά, φυσικά πλαίσια (Χ. Σιντόρης κ.ά., 2010).

Τα Pervasive Games λειτουργούν με έναν συνδυασμό υβριδικών διεπαφών, εξοπλισμού κινητών συσκευών, ασύρματης δικτύωσης, συστημάτων εντοπισμού θέσης και τεχνολογιών ανίχνευσης περιβάλλοντος. Αυτά τα παιχνίδια επεκτείνουν την εμπειρία χρήσης στο πραγματικό χώρο, εσωτερικό και εξωτερικό. Οι παίκτες με τις κινητές συσκευές τους κινούνται στον φυσικό κόσμο και αποκτούν διαφορετική εμπειρία παιχνιδιού. Ουσιαστικά, αλληλεπιδρούν με τον πραγματικό κόσμο, λαμβάνουν πληροφορίες και βιώνουν καινούρια συναισθήματα. Φυσικά, είναι απαραίτητη η χρήση ενσωματωμένων ή εξωτερικών αισθητήρων στις κινητές συσκευές τους, συστήματα εντοπισμού θέσης (GPS) και ασύρματο δίκτυο, ώστε το παιχνίδι να αλληλεπιδρά με τον χώρο, με τις ενέργειες - κινήσεις του χρήστη και να είναι εφικτή η επικοινωνία του με άλλους χρήστες.

Τα απολύτως συνυφασμένα με τον χώρο Pervasive Games:

- Μπορούν να διεξαχθούν από οποιονδήποτε, οπουδήποτε και οποιαδήποτε ώρα εκείνος το επιθυμεί (Montola etc.,2009).
- Σχεδιάζονται κυρίως, πάνω στις ιδιαίτερα δημοφιλείς φορητές συσκευές, των οποίων η «φορητότητα» και συνδεσιμότητα, ακόμα και εν κινήσει (Dijkers etc., 2011,

Rashid etc., 2006), ενισχύουν την αλληλεπίδραση του χρήστη με το φυσικό περιβάλλοντα χώρο και με χώρους πολιτισμικής σημασίας.

- Μετατρέπονται σε εργαλεία μάθησης (Χ. Σιντόρης, κ.ά., 2010), καθώς προάγουν τη μαθησιακή διαδικασία, παρέχοντας τη δυνατότητα στο χρήστη μέσα από αναλογικού και ψηφιακού τύπου χωροευσταθές συνεργατικές δραστηριότητες, να κινηθεί στο χώρο και να μεταβεί από το ένα πλαίσιο επίγνωσης στο άλλο (Χ. Σιντόρης, κ.ά., 2010).

Τα τελευταία χρόνια προκύπτει μια αμφιλεγόμενη κατηγοριοποίηση, λόγω της πληθώρας των τεχνολογιών, των μέσων και του εξοπλισμού του χρήστη. Σε πολλές περιπτώσεις, τα όρια μεταξύ κατηγοριών, είτε συνδέονται, είτε επικαλύπτονται. Οι κατηγορίες είναι οι εξής:

- Παιχνίδια AR που επιτρέπουν την προβολή του φυσικού περιβάλλοντος που επεκτείνεται από αισθητηριακές εισροές που παράγονται από υπολογιστή, όπως ηχητικά, βίντεο, γραφικά ή τρισδιάστατα μοντέλα.
- Παιχνίδια trans-reality, που περιλαμβάνουν χώρους παιχνιδιών που διασυνδέουν τον φυσικό κόσμο και τον κόσμο της εικονικής ή μεικτής πραγματικότητας.
- Παιχνίδια βάσει τοποθεσίας τα οποία λαμβάνουν υπόψη τη θέση των παικτών να προσαρμόσουν ανάλογα το περιεχόμενο παιχνιδιού ή τους κανόνες.

Οι τεχνολογικές εξελίξεις επηρέασαν τα διάχυτα παιχνίδια, στις τεχνικές και στις σχεδιαστικές πτυχές του παιχνιδιού. Στα πρώτα στάδια εξέλιξης των διάχυτων παιχνιδιών, ο εξοπλισμός των παικτών αποτελούνταν συχνά από βαριές και εξειδικευμένες συσκευές. Ο εξοπλισμός αυτός τροφοδότησε τη μηχανή του παιχνιδιού με τις απαραίτητες πληροφορίες (π.χ. θέση χρήστη μέσω παραμέτρων δέκτη GPS και παραμέτρων context μέσω εξωτερικών αισθητήρων), για να μπορέσει να λειτουργήσει το παιχνίδι. Επίσης, σε κάποιες περιπτώσεις ο εξοπλισμός αυτός παρείχε και οπτική απεικόνιση της διασύνδεσης παιχνιδιών (συνήθως με χρήση AR). Ωστόσο, ο όγκος και η εξάρτηση από τον εν λόγω εξοπλισμό συχνά λειτουργούσε αρνητικά, καθώς περιόριζε σημαντικά την κίνηση του χρήστη στον πραγματικό χώρο. Ακόμα, η εμπειρία χρήσης υποβαθμιζόταν σε μεγάλο βαθμό στα σημεία του παιχνιδιού που ήταν απαραίτητες οι κινήσεις ακριβείας από τους χρήστες, οι οποίες διασφάλιζαν την απρόσκοπτη ροή του παιχνιδιού.

Η εξέλιξη των smartphones, η βελτίωση του GPS και η προσθήκη αισθητήρων, ικανών να συλλέγουν πολύ περισσότερα δεδομένα από το περιβάλλον, σε συνδυασμό με την ευρεία διάθεση αυτής της τεχνολογίας στο αγοραστικό κοινό, έδρασε καταλυτικά στην εξέλιξη των διάχυτων παιχνιδιών. Τα smartphones αντικατέστησαν σταδιακά τον βαρύ και εξειδικευμένο εξοπλισμό των διάχυτων παιχνιδιών, καθώς διαθέτουν τους απαραίτητους αισθητήρες, αναβαθμισμένη υπολογιστική ισχύ, οθόνη και κάμερα, εφόδια απαραίτητα για να γίνουν καταλληλότερη πλατφόρμα για την ανάπτυξη παιχνιδιών. Πλέον ένας πολύ μεγάλος αριθμός χρηστών μπορεί να παίξει μέσα από το κινητό του ένα διάχυτο παιχνίδι, οπουδήποτε και οποτεδήποτε.

Τα Pervasive games, αδιαμφισβήτητα, ωφελήθηκαν σε μεγάλο βαθμό από την εξέλιξη της τεχνολογίας. Από την άλλη πλευρά και οι εταιρίες που ασχολούνται με την ανάπτυξη νέων συσκευών, αποκόμισαν σημαντικά οφέλη μέσα από την ανάπτυξη αυτού του νέου τύπου παιχνιδιών. Οι συσκευές που αναπτύχθηκαν την τελευταία διετία, δείχνουν να λαμβάνουν υπόψιν τους την απαίτηση των χρηστών για μεγαλύτερη αυτονομία, μεγαλύτερες οθόνες αλλά και καλύτερη χρήση των αισθητήρων (περισσότεροι και με μεγαλύτερη ακρίβεια). Όλα

αυτά που άλλαξαν, ήταν και τα μεγαλύτερα προβλήματα που αντιμετώπιζε ένας παίχτης τέτοιου τύπου παιχνιδιών. Οι νέες συσκευές αλληλοεπιδρούν με όλο και μεγαλύτερη ευκολία με το περιβάλλον, κάτι το οποίο δείχνει, ότι η εποχή των διάχυτων παιχνιδιών μόλις άρχισε.

1.3.2 Η χρήση AR (Augmented Reality) στα παιχνίδια

Η χρήση του AR σε παιχνίδια είναι πλέον αρκετά διαδεδομένη. Η διάδραση με αντικείμενα αποκτάει άλλη διάσταση, καθώς αυξάνει την εμπειρία χρήσης και προσθέτει ενδιαφέρον και κίνητρα στον χρήστη. Μια έξυπνη εφαρμογή που αφορά την εκμάθηση ζωγραφικής σε παιδιά είναι το Quiver - 3D Coloring App. Το παιδί έχει μπροστά του μια εικόνα με τα περιγράμματα του σχεδίου και μέσω του κινητού, μπορεί να δει την εικόνα χρωματισμένη. Ουσιαστικά, το κινητό αντικαθιστά την χρωματισμένη εικόνα που υπάρχει στα περισσότερα μπλοκ ζωγραφικής για παιδιά. Παρότι η λογική αυτή, με το απλό περίγραμμα και την έτοιμη εικόνα υπάρχει εδώ και πολλές δεκαετίες, το νέο επίπεδο διάδρασης που προσθέτει το AR, ανανεώνει το ενδιαφέρον, προσθέτει μια δόση μυστηρίου και συνδυάζει την διαδικασία της ανακάλυψης με την εκπαίδευση. Πέρα από τα πολλαπλά οφέλη που αποκομίζει το παιδί με την χρήση και την εξοικείωση με την τεχνολογία, μέσω της εφαρμογής, προσφέρονται απεριόριστες δυνατότητες κατά την χρήση του AR καθώς, εκτός από την εμπειρία χρήσης, επιτυγχάνεται και ο εκπαιδευτικός στόχος.

Τα τελευταία χρόνια έχουν παρουσιαστεί διάχυτα παιχνίδια που είχαν μεγάλη αποδοχή από τους gamers. Το πολύ γνωστό Pokemon Go ήταν το πρώτο παιχνίδι που έστρεψε τα φώτα της δημοσιότητας πάνω σε αυτό το νέο είδος παιχνιδιών. Η χρήση της πλατφόρμας των κινητών απλοποίησε τα πράγματα. Η οθόνη του υπολογιστή αντικαταστάθηκε από τον πραγματικό χώρο, το mouse από την οθόνη του κινητού προσφέροντας στον χρήστη νέους τρόπου διάδρασης και εμπειρίες.

1.3.3 Location based games

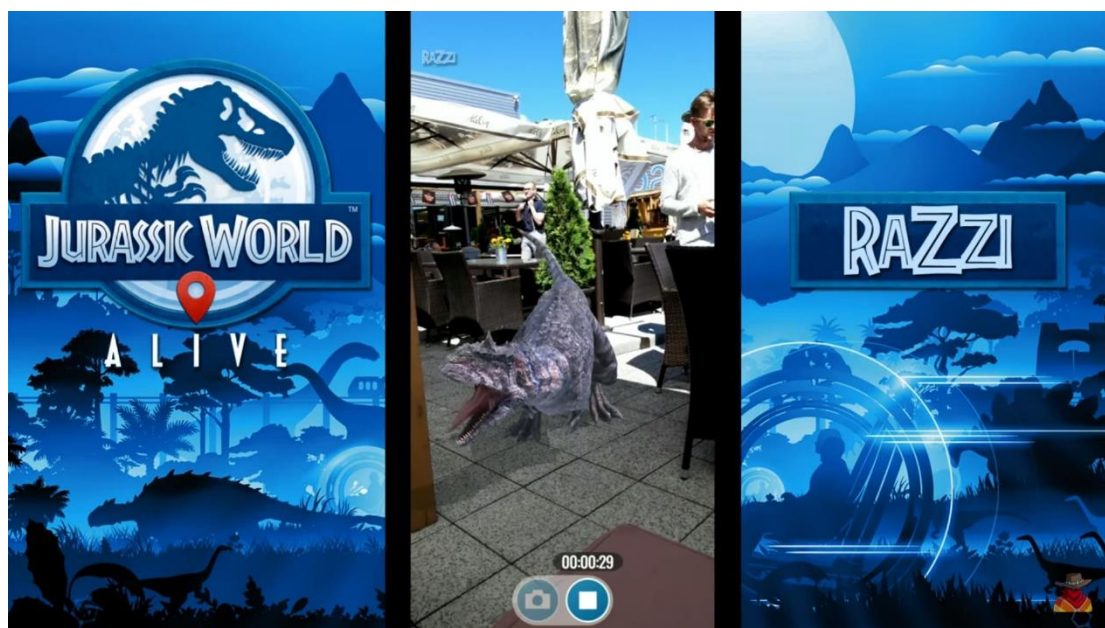
Ένα βασικό χαρακτηριστικό αυτής της νέας γενιάς παιχνιδιών είναι ο χώρος, στον οποίο διεξάγεται η δράση. Ένα παιχνίδι που συνδυάζει την αναζήτηση και την διάδραση σε πραγματικό χώρο είναι το CodeRunner. Πρόκειται για ένα multiplayer παιχνίδι αναζήτησης και μυστηρίου, στο οποίο ο χρήστης παίρνει τον ρόλο ενός πράκτορα, που κινείται στα πλαίσια της πόλης ή της τοποθεσίας που βρίσκεται. Σκοπός του είναι να βρίσκει σημεία, τα οποία θα κρύβει και θα ανακτά σημαντικές πληροφορίες. Αυτά, είτε είναι σημεία που υπάρχει κάτι ενδιαφέρον σε κοινή θέα, είτε σημεία τα οποία περιέχουν ηλεκτρονικό εξοπλισμό (π.χ. ένα atm, μια κάμερα ασφαλείας, ένα μηχάνημα).



Εικόνα 9 CodeRunnerGame

Στο σημείο που έχει επιλέξει δημιουργεί ένα Dead Drop, που ασφαρίζεται με ένα password το οποίο περιέχεται στο μέρος και εύκολα μπορεί να το ανακαλύψει κάποιος άλλος πράκτορας. Στην περιγραφή του Dead Drop ο πράκτορας αναγράφει κάποιες βασικές πληροφορίες, οι οποίες βοηθούν τους υπόλοιπους πράκτορες να ανακαλύψουν το password. Επίσης, μπορεί να ανακτά πληροφορίες όταν επισκέπτεται τα Dead Drop που έχουν φτιάξει άλλοι πράκτορες. Όλα αυτά είναι εφικτά με την χρήση χαρτών και του GPS. Επίσης, μπορεί να αφαιρεί Dead Drops τα οποία δεν πληρούν τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού. Ο πράκτορας, όταν αποθηκεύει ή συλλέγει πληροφορίες από τα Dead Drops που ανακαλύπτει, μαζεύει πόντους και αναβαθμίζεται στην ιεραρχία.

Ένα αρκετά σύγχρονο παιχνίδι το οποίο ανταγωνίζεται το Pokemon Go είναι το Jurassic World. Είναι ένα multiplayer παιχνίδι που έχει ως σκοπό ο χρήστης να συλλέξει δείγματα από δεινόσαυρους και να φτιάξει δικούς του (ή να δημιουργήσει νέα είδη) με σκοπό να πολεμήσει δεινόσαυρους άλλων παικτών. Για να συλλέξει τα απαραίτητα δείγματα πρέπει να βγει εκτός σπιτιού και να τους αναζητήσει στον πραγματικό κόσμο. Επίσης, μπορεί να δει τους δεινόσαυρους, με AR από το κινητό του. Το συγκεκριμένο παιχνίδι συνδυάζει location based στοιχεία με το AR.



Εικόνα 10 Jurassic World Game

Ο χρήστης κινείται στον χώρο, βλέποντας έναν χάρτη στο κινητό του, όπου εμφανίζονται οι εν δυνάμει στόχοι. Φυσικά, για να παίξει το παιχνίδι πρέπει να είναι κάτοχος ενός σύγχρονου κινητού, καθώς εάν δεν διαθέτει κάτι τέτοιο, δεν έχει την δυνατότητα να κάνει χρήση του AR.

Ένα ακόμα multiplayer παιχνίδι το οποίο θεωρείται αντίστοιχο του Pokemon Go είναι το Ingress. Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ο location based χαρακτήρας του, καθώς παίζεται στον πραγματικό κόσμο. Επίσης, ο μηχανισμός του σε συνδυασμό με την ιστορία του, συμβάλει στην καταγραφή πτυχών της καθημερινής ζωής και του περιβάλλοντα χώρου στον οποίο κινείται ο χρήστης μετατρέποντάς τα σε data (datafication). Το Ingress αποτελεί κομμάτι του λεγόμενου gift economy, ανταλλάσσοντας την εμπειρία του παιχνιδιού με την εξαγόμενη πληροφορία από το κινητό του παίχτη. 3 Ακόμα, μια πτυχή του παιχνιδιού έχει να κάνει με την προτροπή στον χρήστη να μετακινείται συνέχεια στον φυσικό χώρο, συνδέοντας τον location based χαρακτήρα του με exergame χαρακτηριστικά.⁴

1.3.4 Locative Media

Τα Locative Media, Location Based Media (LBM) ή γνωστά και ως Μέσα Επικοινωνίας δι' Εντοπισμού, λειτουργούν βάση της τοποθεσίας του χρήστη. Η τοποθεσία του χρήστη επηρεάζει το περιεχόμενο της πληροφορίας που λαμβάνει και προσαρμόζει τον τρόπο της αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον. Ως μέσα εντοπισμού λογίζονται το σύστημα εντοπισμού που διαθέτει το κινητό μέσω της κεραίας του, το GPS του κινητού, το WiFi ή RFID (Radio Frequency Identification). Το είδος της πληροφορίας που λαμβάνει ο χρήστης μπορεί να είναι ένα απλό κείμενο ή να περιέχει εμπλουτισμένο multimedia περιεχόμενο. Ο χρήστης γίνεται αποδέκτης αυτής της πληροφορίας μέσω συσκευής GPS, του κινητού ή μέσω υπολογιστή (με τη λίστα

³ Surveillance & Society - https://www.researchgate.net/publication/287024591_The_Gift_that_Keeps_on_Giving_Google_Ingress_and_the_Gift_of_Surveillance

⁴ <http://ssrc.ie/blog/2018/01/16/the-augmented-reality-exergame-ingress/>

μεγαλώνει όσο η τεχνολογία εξελίσσεται). Τα Locative Media δημιουργούν ένα είδος κοινωνικής αλληλεπίδρασης στους δημόσιους χώρους που επισκέπτεται ο χρήστης. Η επίγνωση του χώρου και η δομή της πληροφορία δημιουργεί μια υβριδική εμπειρία, η οποία θολώνει τα όρια μεταξύ φυσικού και ψηφιακού χώρου.⁵ Ουσιαστικά τα Locative Media εξαρτώνται από τέσσερις παράγοντες, τον τόπο, το μέσο, την πληροφορία και τον ίδιο τον χρήστη. Κάθε τόπος περιέχει μια ποσότητα πληροφορίας. Το αντίστοιχο μέσο αναπαραγωγής μπορεί να αναπαράγει ολόκληρη την πληροφορία ή μέρος αυτής, θέτοντας κάποιους περιορισμούς (από μια απλή συσκευή GPS μέχρι την χρήση HoloLens). Η αναπαραγωγή της πληροφορίας μπορεί να περιέχει κείμενο, εικόνα, βίντεο, AR, ήχο και δόνηση. Επίσης, η ποιότητα της πληροφορίας κατανέμεται σε πολλές διαφορετικές κατηγορίες όπως πολιτιστικές, αθλητικές, γενικής φύσης, σίτισης, διαφημιστικές κ.α. Ο χρήστης είναι αυτός που θα επιλέξει την κατηγορία της πληροφορίας που θα εστιάσει. Πολλές εφαρμογές Locative Media εστιάζουν σε συγκεκριμένο πεδίο πληροφορίας. Σε δεύτερο επίπεδο θα μπορούσαμε να πούμε, συγκρίνοντας την απλή αναζήτηση που κάνει ο χρήστης σε μηχανές αναζήτησης, είτε τις στοχευμένες διαφημίσεις που του εμφανίζονται κατά την περιήγηση στον ιστό, πως τα Locative Media λειτουργούν ή θα μπορούσαν να λειτουργούν με αντίστοιχο τρόπο, συνυπολογίζοντας και το προφίλ του εκάστοτε χρήστη. Η δημιουργία μιας εξατομικευμένης δέσμης πληροφορίας και διαδράσεων είναι άλλωστε, η τάση της κοινωνίας τις τελευταίες δεκαετίες. Μια ακόμα εφαρμογή που έχουν τα Locative Media είναι τα Media Walks, ένα είδος πολυμεσική περιήγησης που αποσκοπεί στην πληροφόρηση του χρήστη σε συγκεκριμένες διαδρομές και μέρη. Τα Media Walks έχουν κατά βάση πολιτιστικό χαρακτήρα και στοχεύουν στη δημιουργία εμπειρίας μέσω της διάδρασης με τον χώρο.

1.3.5 Location-Based Narrative

Το Location-based narrative ή αλλιώς αφήγηση βάση τοποθεσίας, ένα έργο τέχνης, ψυχαγωγίας ή εκπαίδευσης στο οποίο η θέση του συμμετέχοντα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην αλληλεπίδραση με την ιστορία. Η κινητή συσκευή δίνει αυτή την δυνατότητα στον χρήστη. Εντάσσεται στην γενικότερη έννοια των Locative Media. Διαθέτει όμως, μια συγκεκριμένη υπόσταση. Αυτή η αλληλεπίδραση μπορεί να περιλαμβάνει αφηγηματικά στοιχεία μέσω εξερεύνησης, επίλυση γρίφων ή διάδραση με τον πραγματικό ή κάποιον φανταστικό κόσμο. Η όλη διαδικασία χαρακτηρίζεται καλύτερα ως μια μορφή αλληλεπιδραστικής αφήγησης.⁶ Μια διαδραστική αφήγηση μπορεί να περιλαμβάνει περιεχόμενο αντίστοιχο με αυτό των Locative Media και χρησιμοποιεί τα ίδια τεχνολογικά μέσα. Ένα έργο χωρικού σχολιασμού το οποίο ένας χρήστης έχει ανεβάσει μέσω κάποιας εφαρμογής social media, foursquare κλπ, και είναι προσβάσιμη από άλλους χρήστες, κατά την επίσκεψή τους στον συγκεκριμένο χώρο, λογίζεται ως location-based narrative. Ένα παιχνίδι πραγματικού χώρου, βασισμένο σε συγκεκριμένη τοποθεσία μπορεί να ενσωματώνει επίσης τέτοια στοιχεία. Κάτι τέτοιο εμπλουτίζει το περιεχόμενο και διευκολύνει τον παίχτη, παρέχοντάς του λύσεις και κίνητρα για να συνεχίσει. Ο κάθε παίχτης έχει την δυνατότητα να “ανεβάζει” αντίστοιχο περιεχόμενο. Κάτι τέτοιο συναντάμε σε παιχνίδια όπως είναι το Ingress και το CodeRunner.

⁵ Άρθρο για τα Locative Media του καθηγητή Νίκου Μπουμπάρη (2015, σ.321).

⁶ The Johns Hopkins Guide To Digital Media (2014, σ.318).

1.3.6 Inside Old Town of Athens

Το “Inside Old Town of Athens” είναι ένα Pervasive game, το οποίο παίζεται σε συγκεκριμένο χώρο στην Πλάκα. Το παιχνίδι δεν είναι multiplayer, παίζεται ξεχωριστά από τον κάθε παίκτη και δεν απαιτείται η συνεργασία. Διαθέτει χαρακτηριστικά adventure game, καθώς κάθε καρτέλα περιγράφει ένα κομμάτι της ιστορίας, ενώ υπάρχει και inventory, στο οποίο ο χρήστης αποθηκεύει ότι συλλέγει κατά την διάρκεια της διαδρομής του. Η λειτουργία αυτή εμφανίζεται στα πρώτα adventure games των 90’s (Monkey Island 2, Indiana Jones and the Fate of Atlantis κ.α.).

Το παιχνίδι διεξάγεται σε συγκεκριμένο χώρο, καθώς ο χρήστης πρέπει να μεταβεί σε συγκεκριμένο μέρος στην Πλάκα. Έχει Location Based Media χαρακτηριστικά όπως το παιχνίδι “Barbarossa” του καθηγητή Βλάσση Κασαπάκη. Δεν είναι ανοιχτού χώρου, καθώς διεξάγεται σε συγκεκριμένο μέρος και ο χρήστης ακολουθεί προκαθορισμένη διαδρομή. Η πληροφόρηση της ιστορίας γίνεται από καρτέλες με διαδραστικό περιεχόμενο, οι οποίες περιέχουν κείμενο, εικόνες και βίντεο. Ο χρήστης καλείται να αποφασίσει, να γράψει κάτι που βλέπει ή να κάνει κάτι που του ζητείται. Σημαντικό κομμάτι της εξέλιξης του παιχνιδιού είναι το booklet, ένα τυπωμένο βιβλιαράκι, το οποίο δίνεται στον χρήστη πριν την έναρξη του παιχνιδιού. Κατά μια έννοια ο μηχανισμός αυτός συνδυάζει το βιβλιοπαιχνίδι “Μοναχικός Λύκος” και το διαδραστικό παιχνίδι “The Ice-Bound Concordance” τα οποία χρησιμοποιούν και τα δύο έντυπο υλικό για την διεξαγωγή και την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Η διεξαγωγή του παιχνιδιού απαιτεί την παρουσία του χρήστη στον πραγματικό χώρο και σε πολλά σημεία το GPS επιδρά καθοριστικά στο gameplay (προσδίδοντας χαρακτήρα location aware game). Ο Pervasive χαρακτήρας του παιχνιδιού συμπληρώνεται από το AR που ο χρήστης καλείται να κάνει σε σημαντικά για την εξέλιξη της ιστορίας μέρη. Ένα πολύ σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού αφορά την εμπλουτισμένη πληροφόρηση με πραγματικά στοιχεία και δεδομένα τα οποία οδηγούν στους πραγματικούς επίσης χώρους που διεξάγεται η δράση (διαδραστική αφήγηση). Ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας του παιχνιδιού είναι εμφανής όσο και αφανής σε όλα τα σημεία της ιστορία καθώς το σενάριο δεν υπερτονίζει την πληροφορία σε βάρος του gameplay. Τέλος, το παιχνίδι συνδυάζει την παιχνιδιοποίηση μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής με την διάδραση σε πραγματικό χώρο ενός Pervasive game.

Β' Μέρος

2. Περιεχόμενο

2.1 Περιγραφή της εφαρμογής και του Website Inside Old Town of Athens

Ο σχεδιασμός της εφαρμογής Inside Old Town of Athens προβλέπει 3 σενάρια (ιστορίες) που μπορεί να ακολουθήσει ο χρήστης. Οι ιστορίες που μπορεί να επιλέξει ο χρήστης (πόρτες), διαδραματίζονται στο κέντρο της παλιάς Αθήνας. Στον χρήστη, αποκαλύπτονται σταδιακά τα στοιχεία και η απαιτούμενη πληροφόρηση, ώστε να διατηρείται αμείωτο το ενδιαφέρον και να υπάρχει ατμόσφαιρα και μυστήριο στην εξέλιξη της αναζήτησης.

Κάθε ιστορία έχει αρχή, μέση και τέλος. Ο χρήστης, εκτός από την επίσκεψή του στα σπίτια και στα σημεία ενδιαφέροντος, ακολουθεί μια προοδευτική πορεία στον χρόνο, από το παρελθόν προς το παρόν. Για να επιτευχθεί αυτή η μετάβαση στον χρόνο είναι απαραίτητη η επιλογή διαφορετικών ιστοριών, οι οποίες μπορεί να ενώνονται με κάποιο τρόπο μεταξύ τους, μπορεί και όχι. Η πρώτη ιστορία της εφαρμογής τοποθετείται στις αρχές του 19ου αιώνα, συγκεκριμένα το 1835. Η δεύτερη ιστορία διαδραματίζεται μερικά χρόνια μετά το 1849. Η τρίτη διαδραματίζεται το 1929. Η ποικιλία ιστοριών αυξάνει το ενδιαφέρον και ενισχύει στην αίσθηση της αληθοφάνειας. Όλες οι ιστορίες των σπιτιών και των ανθρώπων, που χρησιμοποιούνται στην εφαρμογή, είναι αληθινές. Το σενάριο, το οποίο ακολουθεί ο επισκέπτης, είναι μυθοπλαστικό αλλά, βασίζεται σε πραγματικά στοιχεία τα οποία συνδέονται με τις πραγματικές ιστορίες. Η εφαρμογή θεωρείται ότι ολοκληρώθηκε, όταν ο χρήστης επισκεφτεί όλα τα σπίτια, ανοίξει δηλαδή, όλες τις πόρτες και συλλέξει το τελευταίο στοιχείο από κάθε ιστορία.

Στο site, ο χρήστης μπορεί να ανοίξει την εκάστοτε πόρτα μόνο όταν ξέρει το τελευταίο στοιχείο. Όταν ο χρήστης εισέλθει στο εσωτερικό έχει πλέον πρόσβαση (με την λογική της επιβράβευσης) σε όλες τις πληροφορίες και στα πραγματικά στοιχεία (φανερά ή κρυφά), στα οποία βασίστηκε η δημιουργία της συγκεκριμένης ιστορίας. Ο χρήστης, σε ξεχωριστά section, μπορεί να δει την ιστορία του μέρους όπου διαδραματίζεται η δράση, την ιστορία των σπιτιών και διάφορες άλλες πληροφορίες που αφορούν τα συγκεκριμένα κτίσματα, καθώς και συνοπτικές πληροφορίες για τους χαρακτήρες και την δράση τους. Σε όποιο σημείο κρίνεται απαραίτητο, (π.χ. ένα βιβλίο που έχει γράψει κάποιος χαρακτήρας ή άλλες σημαντικές πληροφορίες) δίνεται η δυνατότητα μέσω link, ο χρήστης να έχει πρόσβαση σε αυτό το έργο.

Η εφαρμογή κινείται πάνω σε 2 άξονες. Στόχος της εφαρμογής είναι η δραστηριοποίηση του χρήστη (σωματική και πνευματική) και η απόκτηση γνώσης, χρησιμοποιώντας σε πρώτο επίπεδο την αυτοψία και σε δεύτερο επίπεδο την αναλυτικότερη και πιο στοχευμένη απόκτηση γνώσης (μέσω του site).

Η χρήση του κινητού είναι αλληλένδετη με την εξέλιξη της ιστορίας. Η πληροφορία, όσο πλήρης και ελκυστική κι αν δίνεται μέσω του υπολογιστή, δεν μπορεί να αντικαταστήσει την αυτοψία στον χώρο, ούτε να προσφέρει την χαρά που αισθάνεται ο χρήστης κατά την αναζήτηση. Το κινητό λειτουργεί ως σημαντικό εργαλείο, το οποίο επιτρέπει στον χρήστη να αναζητήσει τα στοιχεία ενώ, βοηθάει στην άμεση πληροφόρηση (σε πραγματικό χρόνο). Επίσης, το κινητό είναι το βασικό εργαλείο για την υλοποίηση της επαυξημένης πραγματικότητας καθώς, μέσω αυτού ο χρήστης βλέπει πράγματα που αφορούν την ιστορία, ταυτοποιεί

τοποθεσίες, συλλέγει στοιχεία, μέσω του GPS πιστοποιεί την θέση του, ακούει ήχους, συνομιλίες κλπ.

Ο δεύτερος άξονας αφορά την χρήση του website. Το site δίνει την δυνατότητα της αξιολόγησης και τις προσεκτικότερης ανάγνωσης των πραγματικών στοιχείων και των γεγονότων. Επίσης, το site δίνει την δυνατότητα μιας πιο ολοκληρωμένης εμπειρίας καθώς, ο χρήστης μπορεί να ακούσει με την ησυχία του ήχους ή μουσικές, (ανάλογα με την ιστορία) να εμβαθύνει στην γνώση και να δει φωτογραφίες και στοιχεία από το αρχείο τα οποία σχετίζονται με την ιστορία. Το site ουσιαστικά δρα ως ερέθισμα, ωθώντας τον χρήστη να αναζητήσει περισσότερα στοιχεία και πληροφορίες για τα μέρη, τους χαρακτήρες και την καθημερινή ζωή της παλιάς Αθήνας, εφόσον το επιθυμεί.

2.2 Στόχος Εφαρμογής

Τα σενάρια που κρύβονται πίσω από τις κλειστές πόρτες του “Inside Old Town of Athens” περιέχουν πραγματικά στοιχεία που αφορούν τον τόπο, τους ανθρώπους, την ιστορική περίοδο, μικρές ιστορίες και δεισιδαιμονίες, αλλά και πληροφορίες για τα κτίρια που επισκέπτεται ο χρήστης. Τα κτήρια είναι ο τελικός προορισμός και η ολοκλήρωση της ιστορίας προϋποθέτει την φυσική παρουσία του χρήστη σε αυτά.

Σε πρώτο επίπεδο, σκοπός της εφαρμογής είναι να παρουσιάσει στον χρήστη την πόλη της Αθήνας και την εξέλιξή της σε μια περίοδο 150 χρόνων, με έναν διαφορετικό τρόπο, πρωτότυπο, χρησιμοποιώντας την βιωματική εμπειρία ως κύριο άξονα επίτευξης αυτού του στόχου. Διαφέρει κατά πολύ από μια απλή διαδραστική ξενάγηση σε δύο βασικά σημεία. Κατ'αρχάς η γνώση, που αποκτά ο χρήστης, δεν είναι γενική και αόριστη, αλλά σχετίζεται με τους χώρους και τα κτήρια που συναντάει κατά την διάρκεια της περιήγησης του. Είναι εστιασμένη, ενταγμένη στο σενάριο του παιχνιδιού.

Δεύτερον, ο χρήστης καλείται να χρησιμοποιήσει σε πολλά σημεία του παιχνιδιού την φαντασία του, διότι στην διαδρομή που ακολουθεί κινείται ταυτόχρονα στον χρόνο και στον χώρο. Για να φτάσει στο τέλος της διαδρομής και να ολοκληρώσει την ιστορία, θα πρέπει να συμμετάσχει ενεργά στην διαδικασία. Επομένως, ο χρήστης, με εργαλείο, την εφαρμογή, κατευθύνεται στα μέρη που του εμφανίζονται, ακολουθεί την διαδρομή των πρωταγωνιστών της ιστορίας και συμμετέχει ενεργά στην εξέλιξή της. Η φυσική παρουσία του χρήστη στον ίδιο χώρο που διαδραματίστηκε κάποτε η συγκεκριμένη ιστορία και η ενεργή του συμμετοχή στην αναζήτηση των στοιχείων, επιδρά τόσο στο ενδιαφέρον, όσο και στην κατανόηση της ιστορίας, με ένα πολύ πιο έντονο και ουσιαστικό τρόπο (συγκινησιακό στοιχείο).

Ο βαθμός εμπύθισης του χρήστη στην ιστορία εξαρτάται από καθαρά προσωπικά κίνητρα και από εξωγενείς παράγοντες. Επίσης, επηρεάζεται από το πόσο ο χρήστης έχει την διάθεση να εστιάσει στην ιστορία. Το παιχνίδι παίζεται στον πραγματικό χώρο και άρα ο χρήστης καλείται να περπατήσει κάποια απόσταση και να μπει στο εσωτερικό σπιτιών. Η κούραση και ο βαθμός της συγκέντρωσης είναι παράγοντες καθοριστικοί για την εμπειρία που θα αποκομίσει ο χρήστης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Άλλωστε οι ίδιοι παράγοντες επηρεάζουν αντίστοιχα και τις γνώσεις που αποκτά ο χρήστης.

Συνοψίζοντας, βασικός στόχος της εφαρμογής, είναι η μετάδοση της πληροφορίας, μέσω ενός εμπλουτισμένου και ελκυστικού διαδραστικού περιβάλλοντος, το οποίο αποσκοπεί στο

να κεντρίσει τα εσωτερικά (προσωπικά) κίνητρα του επισκέπτη.⁷ Η ενεργή συμμετοχή του χρήστη, μέσω της βιωματικής οδού, τον συνδέει με πιο άμεσο τρόπο με τα ιστορικά γεγονότα της περιόδου. Ο χρήστης μαθαίνει για χαμένες ιστορίες ανθρώπων και ζει για λίγο, έστω και σε φανταστικό επίπεδο, στην εποχή που διαδραματίζεται η ιστορία.

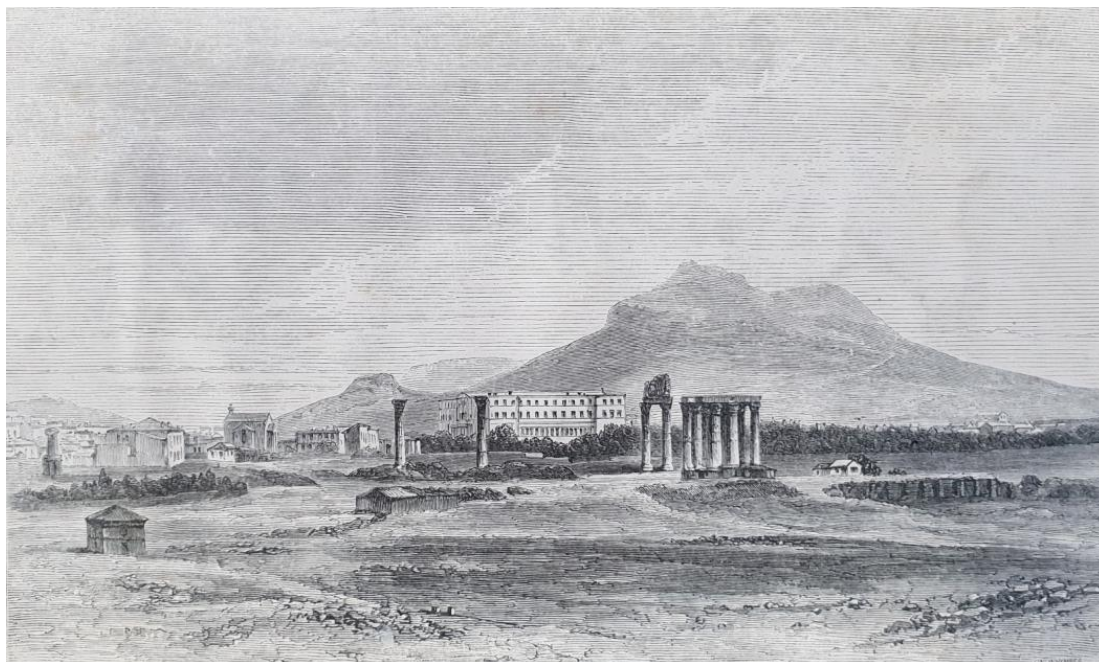
2.3 Έρευνα και σχεδιασμός της πρώτης ιστορίας

2.3.1 Ερευνητική Διαδικασία

Η πρωταρχική έρευνά μας ξεκίνησε με την αναζήτηση για βιβλιογραφία που μελετά το ιστορικό, κοινωνικό και «μυθολογικό» πλαίσιο της Αθήνας στο χρονικό διάστημα 1830 – 1928. Σκοπός ήταν η ολοκλήρωση σεναρίου για τρεις ξεχωριστές ιστορίες δηλαδή, τρεις ξεχωριστές πόρτες. Ήταν απαραίτητο λοιπόν, να μελετήσουμε πληθώρα πληροφοριακού υλικού. Λόγω του μικρού χρονικού διαστήματος που είχαμε στη διάθεση μας, κάτι τέτοιο ήταν αδύνατον. Τελικά εστίασαμε την έρευνά μας για το σενάριο της πρώτης ιστορίας.

Η έρευνα για τον σχεδιασμό του σεναρίου της πρώτης ιστορίας εστίασε στο χρονικό διάστημα 1830 – 1860, την μετεπαναστατική περίοδο της Αθήνας. Η αναζήτηση στοιχείων περιλάμβανε αγορά βιβλίων, επισκέψεις σε βιβλιοθήκες, συναντήσεις με ιστορικούς και συγγραφείς βιβλίων με σχετικό αντικείμενο μελέτης, συναντήσεις με ειδικούς, οι οποίοι εργάζονται σε μορφωτικά ιδρύματα και μουσεία, συζητήσεις με κατοίκους της περιοχής της Πλάκας στην Αθήνα. Ενδεικτικά, αναφέρουμε τους φορείς που μας επέτρεψαν να χρησιμοποιήσουμε υλικό από το αρχείο τους: Γεννάδειος Βιβλιοθήκη, Ιστορικό Αρχείο Σχολής Χιλ, Εθνικό Ιστορικό Μουσείο, Μουσείο της Πόλεως των Αθηνών, Εθνική Βιβλιοθήκη, Σύλλογος Αθηναίων, Ίδρυμα Λασκαρίδου, καθώς και ανθρώπους που μας βοήθησαν στην μελέτη της βιβλιογραφίας: Βαγγέλης Ζήσης (συγγραφέας), Μαρία Κουπαρίτσα (Ιστορικός), Νικολέτα Ζυγούρη (Ιστορικός).

⁷ Ο Thomas W. Malone και ο Mark R. Lepper (1988) ταξινομήσαν τα εσωτερικά κίνητρα μάθησης (taxonomy of intrinsic motivations for learning) σε δύο κατηγορίες: τα προσωπικά κίνητρα (Individual motivations) και τα διαπροσωπικά κίνητρα (Interpersonal motivations). Στα προσωπικά/ατομικά κίνητρα συγκαταλέγονται η πρόκληση, η περιέργεια, ο έλεγχος και η φαντασία. Ενώ στα διαπροσωπικά κίνητρα περιλαμβάνονται η συνεργασία, ο διαγωνισμός και η αναγνώριση (Bixler, 2010).



Εικόνα 11 Σπάνιο υλικό από την Γεννάδειο Βιβλιοθήκη

Η μελέτη της βιβλιογραφίας αποσκοπούσε σε τρία ζητούμενα. Αρχικά ήταν απαραίτητο να προσδιοριστεί η χρονική στιγμή όπου θα εκτυλίσσεται η ιστορία. Το διάστημα 30 χρόνων σχεδόν που μελετήθηκε αρχικά ήταν αρκετά μεγάλο οπότε έπρεπε να γίνει αρκετά συγκεκριμένο. Μια ιστορία άλλωστε επηρεάζεται και άλλοτε επηρεάζει ίσως μια ιστορική περίοδο και ένα μέρος της κοινωνίας.

Δεύτερον, έπρεπε να αποσαφηνιστεί ο βασικός χαρακτήρας – πρωταγωνιστής της ιστορίας, ο οποίος θα αποτελούσε τη βάση για την δημιουργία του σεναρίου. Εξαρχής, ήταν επιλογή η ιστορία να βασιστεί σε πραγματικά τεκμηριωμένα στοιχεία και να περιέχει ιστορικές αλήθειες και γεγονότα. Επίσης, ο χαρακτήρας – πρωταγωνιστής, θα ήταν εξαιρετικά ενδιαφέρον, να μην είναι γνωστός στο ευρύ κοινό και ιστορικά σημαντικός, ώστε η πλοκή της ιστορίας να διαμορφωθεί με μεγαλύτερη ευκολία.

Τρίτον, βασικό χαρακτηριστικό της ιστορίας είναι τα σημεία της πόλης στα οποία θα διαδραματίζονταν. Καθώς το concept της εφαρμογής αφορά πόρτες που ανοίγουν και φανερώνουν μια ιστορία, ήταν απαραίτητο να συμπεριληφθούν και εσωτερικοί χώροι. Με αυτόν τον τρόπο γίνεται η σύνδεση του ψηφιακού και του πραγματικού κόσμου όπως επίσης του παρελθόντος και του παρόντος, σε περίπτωση που τα κτίρια τα οποία έχουν επιλεγεί διασώζονται ακόμα από την ιστορική περίοδο της ιστορίας.



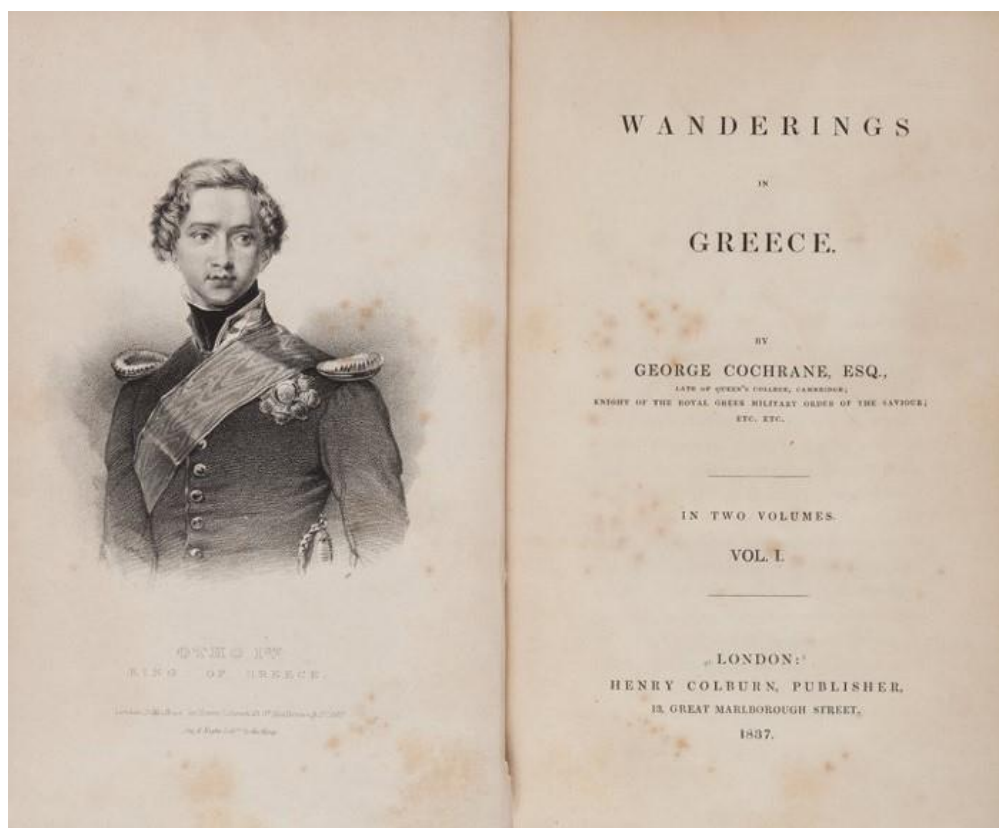
Εικόνα 12 Σπάνιο υλικό από την Γεννάδειο Βιβλιοθήκη (Τουρκοκρατία στην Αθήνα)

Μέσα από τη μελέτη για τα παραπάνω ζητούμενα προέκυψε η ανάγνωση βιογραφικών έργων ανθρώπων της εποχής, κυρίως ξένων περιηγητών, αλλά και ιστορικών που μελέτησαν οικογενειακά δέντρα και εθιμοτυπικά της Αθήνας. Καθώς η ιστορία είναι μια αλληλουχία γεγονότων, έγινε αναζήτηση στοιχείων και πληροφοριών σε προηγούμενες χρονολογικές περιόδους, ώστε να εξακριβωθούν αρκετές αποσπασματικές αφηγήσεις και ανακρίβειες. Ήταν ενδιαφέρον όμως, να παρακολουθεί κανείς για παράδειγμα, την συνέχεια εθιμοτυπικών που επιβίωσαν μέχρι τις αρχές του 21^{ου} αιώνα.

Ακόμα, γεννήθηκε η σκέψη της ένταξης, σε κάθε ιστορία, ενός εθίμου ή μιας παράδοσης, ως βασικό κομμάτι της πλοκής της. Είναι σαφές ότι για να κατανοήσει κάποιος, σε μια χρονική περίοδο, μια πόλη, είναι απαραίτητο να γνωρίσει την καθημερινότητα των κατοίκων της, τα έθιμα και τις παραδόσεις τους. Αφού ο σκοπός μας είναι ο χρήστης να βιώσει την πραγματικότητα μια άλλης εποχής, ενημερωθήκαμε και αναζητήσαμε στοιχεία της καθημερινής ζωής των Αθηναίων, δεισιδαιμονίες και μύθους που διατηρούσαν.

2.3.2 Επιλογή χρονολογικής περιόδου και κεντρικού χαρακτήρα

Με βάση το σκελετό και τη μελέτη της πρώτης βιβλιογραφίας, έγινε μια πρώτη επιλογή της χρονολογικής περιόδου, του κεντρικού χαρακτήρα – πρωταγωνιστή και των εσωτερικών χώρων – σπίτια. Αναφορικά, η μετεπαναστατική περίοδος της Αθήνας είναι ελάχιστα γνωστή και όχι ιδιαίτερα δημοφιλής. Η περίοδος του Όθωνα ξεκινά ουσιαστικά τον Απρίλιο του 1833, με την εγκαθίδρυση της Αντιβασιλείας. Το 1834 πρωτεύουσα του κράτους ορίστηκε η Αθήνα, η οποία μόλις είχε απελευθερωθεί. Στα χρόνια της βαυαρικής δυναστείας η Αθήνα μετεξελίχθηκε από ένα χωριό 4.000 κατοίκων σε ευρωπαϊκή πρωτεύουσα 41.000 κατοίκων (1861). Η παλαιά πόλη συνέχισε να αποτελεί για πολλά χρόνια ακόμα το κέντρο της Αθήνας, με βασική αρτηρία την οδό Ανδριανού και ζωτικό σημείο την Αγορά-Παζάρι. Το 1835 ο Όθωνας ενηλικιώνεται και μέχρι το 1837, η διακυβέρνηση περνά αποκλειστικά στην κατοχή του.



Εικόνα 13 "Wanderings in Greece I&II, 1837" by G. Cochrane

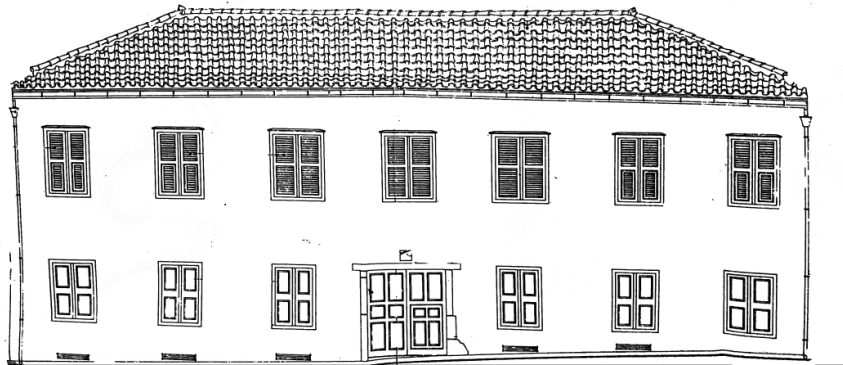
Το έτος 1835 λοιπόν, είναι μια σημαντική χρονιά της περιόδου αυτής. Στην επιλογή αυτή της χρονιάς, για την ιστορία, συνετέλεσε και το γεγονός, ότι τότε έφτασε στην Αθήνα ο George Cochrane με σκοπό, να ιδρύσει ακτοπλοϊκή γραμμή που θα συνέδεε τον Πειραιά, τη Μασσαλία, τη Μάλτα, τη Νάπολη και την Κωνσταντινούπολη, τη Σύρο, τη Σμύρνη και την Αλεξάνδρεια (Ι. Βιγγοπούλου, 2004). Ο George Cochrane κατέγραψε το ταξίδι του, στην Ελλάδα τη διετία 1835 – 1836, σε δύο τόμους με τίτλο "Wanderings in Greece I&II, 1837", με ιδιαίτερη λεπτομέρεια. Τα κείμενά του παραδίδουν μια πολύ αντιπροσωπευτική εικόνα του δημόσιου βίου πολλών προσωπικοτήτων, κυρίως του πολιτικού χώρου, με μια διεισδυτική ματιά στην ελληνική κοινωνία τα πρώτα χρόνια της ίδρυσης του Ελληνικού Κράτους.

Αρχικά, για την επιλογή κεντρικού χαρακτήρα – πρωταγωνιστή της ιστορίας, βασικό ζητούμενο ήταν η ύπαρξη πραγματικών στοιχείων γι' αυτόν, αλλά και μια περιπέτεια, ένα γεγονός ή ένας σκοπός που να συνδέεται μαζί του. Ο George Cochrane συνδυάζει όλα τα παραπάνω και επίσης, σύμφωνα με τα γραπτά του γνωριζόταν με αρκετό κόσμο την εποχή εκείνη στην Αθήνα, κάτι εξαιρετικά βοηθητικό για την πλοκή της ιστορίας.

2.3.3 Επιλογή εσωτερικών χώρων και σημείων ενδιαφέροντος

Κριτήριο για την επιλογή των εσωτερικών χώρων αποτέλεσε η ύπαρξη και η λειτουργία τους το 1835. Για το λόγο αυτό επιλέχθηκαν κάποια κτήρια από τη βιβλιογραφία, για τα οποία υπήρχαν τεκμήρια από εκείνη την εποχή. Μια ακόμα συνθήκη είναι ότι θα έπρεπε οι εσωτερικοί χώροι της να είναι προσβάσιμοι από το κοινό στο παρόν. Επομένως, απορρίφθηκαν κτήρια ορόσημα της εποχής, όπως η οικία Παπαρηγοπούλου, η οποία είναι πλέον ετοιμόρροπη.

Βασική επιδίωξη της διπλωματικής μας εργασίας είναι η πολιτιστική ανάδειξη μιας άγνωστης Αθήνας. Τα κτήρια που εν τέλει επιλέχθηκαν, δηλαδή η Σχολή Χιλλ και το Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης πληρούν όλα τα παραπάνω κριτήρια και επιπρόσθετα, είναι άγνωστα στο ευρύ κοινό. Ήταν συνειδητή η επιλογή να εντάξουμε αυτούς τους «άγνωστους» χώρους στην πρώτη ιστορία, καθώς δημιουργείται ένα αίσθημα μυστηρίου και προκαλείται ενδιαφέρον στο χρήστη, όταν ανοίγει την πόρτα τους. Είναι άλλωστε αρκετά επιτυχημένες κάποιες δράσεις, όπως το «OPEN HOUSE» που γίνονται στην Αθήνα και παρουσιάζουν στο κοινό μη προσβάσιμους και σχετικά, άγνωστους χώρους.



Εικόνα 14 Όψη του Μορφωτικού Ιδρύματος Εθνικής Τραπέζης

Το κτήριο του Μορφωτικού Ίδρυμα της Εθνικής Τραπέζης (Μ.Ι.Ε.Τ.) είναι ένα από τα ελάχιστα κτίσματα των οθωμανικών χρόνων που έχουν διασωθεί στη μετεπαναστατική Αθήνα. Επί Τουρκοκρατίας ανήκε σε Οθωμανό ενώ, μετά την απελευθέρωση, λειτούργησε εκεί ένα από τα πρώτα ξενοδοχεία, με το συμβολικό όνομα "Ευρώπη" (1830-1840). Η Σχολή Χιλλ, το παλαιότερο ιδιωτικό σχολείο στην Ελλάδα που λειτουργεί μέχρι σήμερα, ιδρύθηκε το 1831. Το 1833 το σχολείο στεγάστηκε σε ένα μεγάλο διώροφο κτίριο κοντά στην Πύλη της Αρχηγέτιδος Αθηνάς. Το 1834 οι Χιλλ ίδρυσαν ιδιωτικό Ανώτερο Παρθεναγωγείο και Διδασκαλείο, που αρχικά στεγάστηκε σε κάποιο οίκημα στην Πλάκα και το 1835 μεταφέρθηκε σε κτίριο στη συμβολή της Ναυ. Νικοδήμου και Θουκυδίδου. Στην ίδια θέση βρίσκεται και το σημερινό κτήριο.



Εικόνα 15 Σχολή Χιλλ 19ος αιώνας

Η χορήγηση άδειας για την παροχή πληροφοριακού και φωτογραφικού, σπάνιου και αδημοσίετου υλικού, έγινε έπειτα από μεγάλη προσπάθεια και αρκετές συναντήσεις με τους υπεύθυνους. Ζητήσαμε ακόμα από τη Σχολή Χιλλ και το Μ.Ι.Ε.Τ., άδεια φωτογράφισης και παραχώρησης των χώρων τους, για το test της εφαρμογής, από ένα αριθμό χρηστών. Χρειάστηκε βεβαίωση υπογεγραμμένη από τον κ. Μπουμπάρη επιβλέποντα καθηγητή μας για να επιτραπεί κάτι τέτοιο, καθώς και οι δύο χώροι δεν είναι ανοιχτοί στο κοινό. Πρόκειται για ένα Δημοτικό σχολείο και γραφεία, με συγκεκριμένο ωράριο λειτουργίας. Τελικά δόθηκε η άδεια για κάποιες μέρες, συγκεκριμένες ώρες να επισκέπτονται οι χρήστες μας τους χώρους παίζοντας την εφαρμογή, με την προϋπόθεση να συνοδεύονται από εμάς.



Εικόνα 16 Εικονοραφημένα κολάζ, μέρος της εφαρμογής

Ο χαρακτηρισμός σημεία ενδιαφέροντος αφορά τους εξωτερικούς χώρους ή κτήρια που δε είναι ανοιχτά, παρ' όλα αυτά συμμετέχουν στην πλοκή της ιστορίας. Τα κτήρια που απέκτησαν τον ρόλο του σημείου ενδιαφέροντος, επιλέχθηκαν από ένα σύνολο κτισμάτων που έπειτα μελέτη, επιβεβαιώθηκε η παρουσία τους στην Αθήνα του 1835 και η επιβίωσή τους

μέχρι σήμερα. Καθώς υπάρχουν ελάχιστα εναπομείναντα κτήρια της οθωμανικής περιόδου και των αρχών της οθωνικής περιόδου, το έργο αυτό δεν ήταν εύκολο.

Ο πύργος Τσωρτς αποτελεί ένα από τα ελάχιστα προεπαναστατικά κτίρια της Αθήνας του 18^{ου} αι. Πρόκειται για ένα τριώροφο πυργόσπιτο, του οποίου η οχυρωματική όψη ξεχωρίζει. Επί οθωμανικής κυριαρχίας στην πόλη, λειτουργούσε ως φυλάκιο των Τούρκων, γνωστό ως καρακόλι. Μετά την απελευθέρωση αγοράστηκε από τον Τζ. Φίνλεϋ και το 1835 ανακαινίστηκε και επισκευάστηκε (Θ. Γιοχάλας, Τ. Καφετζάκη, 2017, σ. 97-98). Τον πύργο ενοικίασε ο στρατηγός Ρίτσαρντ Τσωρτς. Η οικία Φίνλεϋ λιτή αλλά επιβλητική, θεωρείται κτίσμα της Τουρκοκρατίας που κατά τη δεκαετία του 1830, επισκευάστηκε και τροποποιήθηκε από τον Τζ. Φίνλεϋ. Πλέον η οικία έχει επισκευαστεί και κατοικείται.

2.4 Σενάριο

2.4.1 Σεναριακή ιδέα

Ως σεναριακή ιδέα (concept) ενός οπτικοακουστικού έργου ορίζεται η περιγραφή της κυρίας δράσης του βασικού υποκειμένου. Η σεναριακή ιδέα ονομάζεται και δραματική ιδέα ή κεντρική ιδέα και μπορεί να εκφραστεί σε μια πρόταση: «Αυτό το έργο είναι η ιστορία του Χ, που προσπαθεί να επιτύχει τον Υ σκοπό του» – όπου Χ είναι το υποκείμενο ή οι ομάδες υποκειμένων της δράσης και Υ η βασική δράση για την επίτευξη του σκοπού. Επειδή πρόκειται για οπτικοακουστικό έργο, η βασική δράση είναι μια ορατή οπτικοακουστική κατάσταση, που έχει πάντα ένα υποκείμενο ορατό στην οθόνη.

Είναι πολύ σημαντικό η εκάστοτε δράση του υποκειμένου να δημιουργείται σε σχέση με μια αντίθεση, που με τη σειρά της ενεργεί πάνω στο βασικό υποκείμενο και προκαλεί μια νέα δράση (Brady & Lee, 1988, σ. 12). Όλη αυτή η διαδικασία είναι ένα πρόβλημα σε διαδικασία επίλυσης και δημιουργεί μια «Ένταση» (Tobias, 1993, σ. 18-21), που ονομάζεται σύγκρουση και είναι η πεμπτουσία έργων Κλασικής Αφήγησης, για λόγους που έχουν σχέση με την ψυχολογία του θεατή και την ανάγκη των ανθρώπων να βλέπουν και να ακούν ιστορίες με αμείωτο ενδιαφέρον, από την αρχή ως το τέλος. Όπως επιγραμματικά λέει ο Alan Armer (Miller, 1998, σ. 22), «κάθε έργο, κάθε Πλοκή, είναι ένας Χαρακτήρας με ένα πρόβλημα».

Η Χριστίνα Καλογεροπούλου (2006, 104 επ.) αναλύει τη σύγκρουση με τις σκέψεις του Lasjos Egri, αναφέροντας ότι προέρχεται από την ανάγκη να υπάρξει ζωή και ενέργεια στον κόσμο, και ότι το ίδιο γίνεται με τη συγγραφή μιας αφήγησης. Στις αφηγήσεις, τόσο στις οπτικοακουστικές όσο και στις λογοτεχνικές, τις θεατρικές κ.λπ., καταγράφονται τρία διαμετρικά αντίθετα ζευγάρια. Είναι ο πρωταγωνιστής:

- σε σύγκρουση με άλλον άνθρωπο,
- σε σύγκρουση με φυσική (ή υπερφυσική) δύναμη,
- σε σύγκρουση εσωτερική με τον εαυτό του.

Κατά τη δημιουργία του έργου και τη συγγραφή του σεναρίου, η σεναριακή ιδέα και η σύγκρουση που εμπεριέχει, πρέπει να βρίσκονται πίσω από κάθε δράση των βασικών υποκειμένων, άμεσα ή έμμεσα, δηλαδή πίσω από την κορυφαία δράση του έργου (Brady & Lee, 1988, σ. 72). Η ιδέα εξελίσσεται, επιμερίζεται σε κάθε μέρος του έργου και δεν πρέπει να παραγκωνίζεται ποτέ από κάποια άλλη ιδέα, που μπορεί να φαίνεται εξίσου «δυνατή». Αν γίνει κάτι τέτοιο, δημιουργείται μια άλλη πλοκή (άλλος χαρακτήρας, άλλη κύρια δράση) και διαλύεται το νήμα που υφαίνει ο σεναριογράφος ως τότε.

2.4.2 Οι χαρακτήρες

Οι χαρακτήρες είναι τα υποκείμενα των γεγονότων που συγκροτούν την ιστορία. Δηλαδή, ευθύνονται που τα γεγονότα προκύπτουν και εξελίσσονται με συγκεκριμένο τρόπο. Αυτό σημαίνει ότι:

- τα γεγονότα της ιστορίας είναι ανάλογα με τους χαρακτήρες,
- οι χαρακτήρες είναι ανάλογοι με τα γεγονότα και πρέπει να δημιουργούνται ως τέτοιοι,
- οι χαρακτήρες εξελίσσονται παράλληλα και ταυτόχρονα με την ιστορία.

Με μια φράση, «οι χαρακτήρες είναι η ιστορία». Επειδή σε μια οπτικοακουστική ιστορία υπάρχουν μόνο γεγονότα (διάφορες δράσεις που γίνονται αντιληπτές στο θεατή με οπτικοακουστικό τρόπο), οι χαρακτήρες πρέπει να φαίνονται, να εκφράζονται και να αναπτύσσονται μόνο με οπτικοακουστικό τρόπο. Ακόμα, οι σκέψεις των χαρακτήρων πρέπει με κάποιο τρόπο να οπτικοποιούνται ή να γίνονται λόγος, δηλαδή «δράσεις». Οι δράσεις αυτές μπορούν να κατηγοριοποιηθούν στις εξής βασικές κατηγορίες (Frensham, 1996, σ. 65-67):

- σωματική δράση,
- λεκτική δράση (μέσα από διάλογο ή μονόλογο),
- ψυχολογική δράση (όπως εκφράζεται μέσα από τις αποφάσεις που παίρνει ο ήρωας),
- αισθηματική δράση (η εξωτερίκευση των συναισθημάτων του).

Για λόγους διευκόλυνσης του σεναριογράφου, τα χαρακτηριστικά κάθε χαρακτήρα μπορούν να ενταχθούν σε τρεις κατηγορίες (Hague, 1989, 38-39):

- τη φυσική κατάστασή του: εμφάνιση, ηλικία, φύλο, σωματικές δυνατότητες, ντύσιμο, κίνηση,
- την προσωπικότητά του: διανοητική κατάσταση, ψυχολογικές δυνατότητες πώς αυτά εκφράζονται με εικόνες, συμπεριφορές, φράσεις κινήσεις, πράξεις, αποφάσεις που παίρνει στο έργο,
- την κοινωνική του κατάσταση και το παρελθόν του (background), δηλαδή ό,τι υποτίθεται πως είχε κάνει ή του έχει συμβεί πριν εμφανιστεί στην ιστορία: από την οικογενειακή, κοινωνική και επαγγελματική του κατάσταση, ως κάποιο σημαντικό περιστατικό που είχε αλλάξει τη ζωή του και ποια απ' αυτά είναι αναγκαίο να ειπωθούν, να είναι μέσα στην πλοκή και με ποιον τρόπο θα γίνει αυτό.

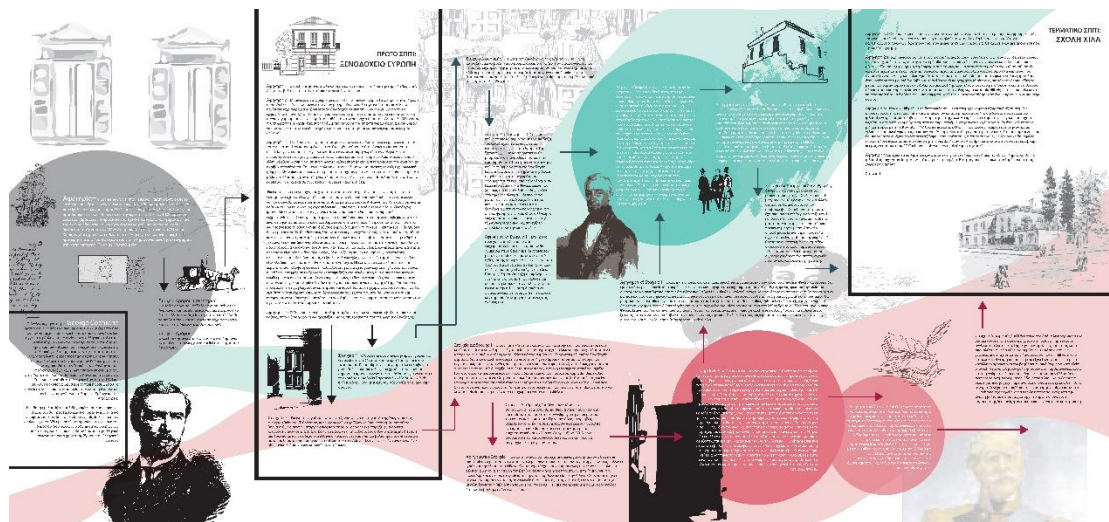
2.4.3 Ο σχεδιασμός των σχέσεων μεταξύ των χαρακτήρων (Cast Design)

Το cast design είναι από τις πιο κρίσιμες αποφάσεις στη δημιουργία μιας ιστορίας. Όσο άρτια σχεδιασμένος και αν είναι ο πρωταγωνιστής, δεν πρόκειται να αξιοποιηθεί πλήρως αν δεν πλαισιώνεται από άλλους χαρακτήρες με τους οποίους σχετίζεται ή στους οποίους αντιδρά. Η επιλογή των χαρακτήρων και ο σχεδιασμός τους, στο σύνολό τους, θεωρείται από τις πιο αποφασιστικές στιγμές της συγγραφής του σεναρίου, γιατί πάνω σ' αυτή την απόφαση κρίνεται, σε μεγάλο βαθμό, ο τρόπος ανάπτυξης και η έκτασή του. Η επιλογή του αριθμού και της ποιότητας των χαρακτήρων που δημιουργούνται εξαρτώνται κυρίως, από την κεντρική ιδέα και το βασικό εμπόδιο, το είδος της ιστορίας, τα απαιτούμενα χαρακτηριστικά του ήρωα, τον χώρο και τον χρόνο που επιθυμεί ο σεναριογράφος να συμβεί η ιστορία. Ο κλασικός τρόπος σχεδιασμού των σχέσεων των χαρακτήρων προβλέπει τρεις βασικές κατηγορίες:

- τον πρωταγωνιστή γύρω από τον οποίο περιστρέφονται όλα τα βασικά στοιχεία,
- τους δευτερεύοντες χαρακτήρες,
- και τους ελάσσονες χαρακτήρες που προσθέτουν χρώμα, ατμόσφαιρα ή κωμική πλευρά στα πράγματα, μεταφέρουν μηνύματα και γενικά βοηθούν στην κατανόηση και προώθηση της ιστορίας.

2.4.4. Σενάριο Ιστορίας

Με βάση τα παραπάνω και την μελέτη της βιβλιογραφίας που αναφέραμε, ξεκίνησε η διαδικασία δημιουργίας του σεναρίου της πρώτης ιστορίας. Το σενάριο άλλαξε αρκετές φορές μέχρι την τελική του μορφή. Στην αρχή ξεκίνησε ως ειδύλλιο, όμως λόγω της μελέτης και της ανακάλυψης πραγματικών στοιχείων για τη ζωή του πρωταγωνιστή George Cochrane και των άλλων χαρακτήρων, μείναμε όσο το δυνατόν πιο πιστοί στην πραγματικότητα. Παραθέτουμε παρακάτω το σενάριο της πρώτης ιστορίας.



Εικόνα 17 Η πρώτη εικονογράφηση της ιστορίας έγινε για λόγους επεξήγησης και παρουσίασης.

Ο Cochrane φτάνει στο λιμάνι του Πειραιά στις 24-6-1835. Είναι αρκετά ανήσυχος καθώς μερικές μέρες πριν έλαβε ένα γράμμα από την Ελληνική κυβέρνηση, που τον ενημέρωνε πως η πρόταση που είχε καταθέσει για την δημιουργία ακτοπλοϊκής γραμμής, έχει απορριφθεί. Κατευθύνεται με μια σούστα στην γειτονιά του Αλίκοκκου, όπου βρίσκεται το πρώτο ξενοδοχείο της Αθήνας. Μετά από μια σύντομη αναζήτηση ανακαλύπτει που βρίσκεται και πως ονομάζεται το ξενοδοχείο. Αφού εγκαθίσταται στο ξενοδοχείο Ευρώπη, το ίδιο βράδυ βλέπει από το παράθυρό του ένα έθιμο, που λαμβάνει χώρα στην πλατεία απέναντι. Επίσης, παρατηρεί στο παράθυρο ενός σπιτιού, λίγο πιο κάτω, μια νεαρή δεσποινίδα να κάθεται πάνω σε μια κουνιστή πολυθρόνα, κάτι πρωτοφανές για την πόλη των Αθηνών. Την επόμενη μέρα, την ώρα που ετοιμάζεται να ξεκινήσει για να συναντήσει τον κ.Φίνλεϋ, παλιό γνώριμο του θείου του, εισέρχεται στο ξενοδοχείο ο στρατηγός Τσωρτς, ο οποίος τον προσκαλεί να έρθει σπίτι του να συζητήσουν.

- Περίπτωση Α

Ο Cochrane σκέφτεται πως η συνάντηση με τον κ.Φίνλεϋ είναι κάτι που δεν πρέπει να αναβάλει. Ρωτάει τον ξενοδόχο, εάν ξέρει που μένει ο κ.Φίνλεϋ και εκείνος αρκετά απρόθυμος του λέει ποια διαδρομή να ακολουθήσει για να φτάσει στην οικία του. Στον δρόμο σκοντάφτει σε μια νεαρή δεσποινίδα, η οποία για καλή του τύχη τον αναζητά καθώς, ο κ.Φίνλεϋ έχει μάθει για την άφιξή του και την έχει στείλει να τον βρει. Τον συνοδεύει στην υπόλοιπη διαδρομή προς την οικία του κ.Φίνλεϋ, ο οποίος τον υποδέχεται με χαρά. Μετά από την εξιστόρηση του Cochrane για τα προβλήματα που αντιμετωπίζει, ο κ.Φίνλεϋ του δίνει μία συστατική επιστολή για να συναντήσει τον φίλο του Δον Πατσιφίκο και του ζητάει αμοιβή για να τον βοηθήσει. Ο Cochrane εξοργισμένος, αποχωρεί λέγοντας στην νεαρή δεσποινίδα να τον συνοδέψει μέχρι την σχολή Χιλλ, αφού θεωρεί πως μια συνάντηση με τον κ. Χιλλ θα ήταν χρήσιμη.

- Περίπτωση Β

Ο Cochrane αν και δύσπιστος στην αρχή, ακολουθεί τον στρατηγό μέχρι το σπίτι του, μερικά τετράγωνα πιο κάτω. Εκεί ο στρατηγός του γνωρίζει μια νεαρή δεσποινίδα, η οποία είναι μαθητευόμενη δασκάλα στη σχολή Χιλλ. Ο Cochrane σκέφτεται πως μια συνάντηση με τον κ. Χιλλ θα ήταν χρήσιμη. Καθώς αναχωρεί με την νεαρή δεσποινίδα για την σχολή, ο στρατηγός του δίνει ένα γράμμα για την δεσποινίδα Κονταξάκη. Η νεαρή δεσποινίς συνοδεύει τον Cochrane μέχρι την είσοδο της σχολής Χιλλ.

- Περίπτωση Γ

Ο Cochrane ακολουθεί τον στρατηγό στην οικία του αλλά, στο τέλος αποφασίζει να επισκεφτεί και τον κ.Φίνλεϋ, καθώς σκέφτεται πως η συνάντηση με τον Φίνλεϋ θα ήταν χρήσιμη για τα επιχειρηματικά του σχέδια. Η κατάληξη είναι η ίδια με την περίπτωση Α.

Ο Cochrane φτάνει στην σχολή με την δεσποινίδα και εισέρχεται στο εσωτερικό της. Ανεβαίνει στον πρώτο όροφο και κατευθύνεται στο γραφείο του κ. Χιλλ. Εκεί ο κ. Χιλλ του προτείνει να συμβουλευτεί την δεσποινίδα Κονταξάκη, καθώς θεωρεί πως αυτή είναι ο κατάλληλος άνθρωπος για να τον συμβουλέψει. Τελικά, ο Cochrane συναντιέται με την δεσποινίδα Κονταξάκη και διαπιστώνει πως είναι μάταιο να προσπαθήσει να βγάλει άκρη με την Ελληνική κυβέρνηση, καθώς επικρατεί ένα χαστικό κλίμα. Δεν θέλει να χάσει τα χρήματα που έχει καταβάλει με την μορφή εγγύησης, αλλά από την άλλη είναι ρεαλιστής και καταλαβαίνει την κατάσταση. Η ιστορία τελειώνει με την αναφορά του Cochrane ότι γράφει ένα βιβλίο που αφορά την ζωή του και τα ταξίδια του στην Ελλάδα.

2.4.5 Λειτουργία χαρακτήρων

Ο πρωταγωνιστής

Ο πρωταγωνιστής, του οποίου την διαδρομή καλείται να ακολουθήσει ο χρήστης, άλλοτε διακριτικά και άλλοτε με ενεργή συμμετοχή, είναι ένα υπαρκτό πρόσωπο. Η ιστορία του σεναρίου είναι βασισμένη σε πραγματικά γεγονότα. Το μυθοπλαστικό κομμάτι αφορά την συγκεκριμένη διαδρομή που κάνει ο χρήστης. Ο λόγος του ταξιδιού, οι δυσκολίες που αντιμετωπίσει ο πρωταγωνιστής με την κυβέρνηση και η ατυχής τελική έκβαση του εγχειρήματος, είναι πραγματικά. Μετά από συστηματική, αλλά άκαρπη έρευνα, που έγινε σχετικά με την εικόνα και το παρουσιαστικό του πρωταγωνιστή καταλήξαμε στην χρήση ενός σκίτσου, αφήνοντας τους χρήστες να τον φανταστούν, όπως οι ίδιοι επιθυμούν.



Ο βοηθητικός χαρακτήρας

Η ιστορία έχει δύο βοηθητικούς χαρακτήρες. Ο πρώτος που συναντάει ο χρήστης είναι ο αμαξάς. Ο δεύτερος είναι η νεαρή δεσποινίς. Και οι δύο χαρακτήρες δρουν βοηθητικά, ώστε ο χρήστης να ακολουθεί την διαδρομή που πρέπει με πιο ζωντανό και διαδραστικό τρόπο.

Άλλοι σημαντικοί χαρακτήρες

Στα σημεία ενδιαφέροντος ο χρήστης συναντά κάποιους χαρακτήρες, οι οποίοι δίνουν ζωντανία στην ιστορία, αλλά προσφέρουν και γενικές πληροφορίες για την περίοδο. Επίσης δίνουν ένα στοιχείο στον χρήστη το οποίο χρησιμοποιεί στο τέλος της ιστορίας. Οι δύο χαρακτήρες που παίζουν αυτό τον ρόλο είναι ο κ. Φίνλεϋ και ο στρατηγός Τσωρτς.



Ο χαρακτήρας κλειδί

Στα κτήρια που επιτρέπεται η πρόσβαση στο εσωτερικό τους, υπάρχει τουλάχιστον ένας χαρακτήρας (εικονικός), ο οποίος δρα καταλυτικά για την εξέλιξη της ιστορίας. Μέσα από ένα είδος διαλόγου, ο πρωταγωνιστής της ιστορίας, διαδρά μαζί του και οδηγείται στο επόμενο επίπεδο της πλοκής ή στο φινάλε της ιστορίας. Στο ξενοδοχείο Ευρώπη αυτόν τον ρόλο τον έχει ο ξενοδόχος. Στη σχολή Χιλλ ο χαρακτήρας κλειδί είναι ο κ. Χιλλ.



Ο τελικός προορισμός

Στο τελευταίο κτήριο, δηλαδή στη σχολή Χιλλ, ο χρήστης συναντά τον χαρακτήρα που του δίνει το τελικό στοιχείο. Η κ. Κονταξάκη είναι ο τελευταίος χαρακτήρας που συναντάει και ταυτόχρονα είναι ο χαρακτήρας που συνδέει την μυθοπλασία με την πραγματικότητα, καθώς ο διάλογος που έχει με τον Cochrane παραπέμπει άμεσα στα πραγματικά γεγονότα. Η εκτίμηση για την κατάσταση που επικρατεί και οι συμβουλές που απευθύνει στον πρωταγωνιστή βασίζονται σε αυτά που αναφέρει ο ίδιος ο Cochrane στο δίτομο έργο του.



2.5 Υλικό – Μεθοδολογία

2.5.1 Φωτογραφικό υλικό

Όπως έχουμε αναφέρει δεν σώζονται φωτογραφίες σχετικές με την Αθήνα πριν το 1845, ο μεγαλύτερος όγκος του εικονικού υλικού που συλλέξαμε ήταν λιθογραφίες, γκραβούρες, σκίτσα και πίνακες ζωγραφικής. Εξάριση αποτελούν ορισμένες φωτογραφίες μαθητριών από το αρχείο της σχολής Χιλλ. Όλο το υλικό φωτογραφήθηκε με κινητό SAMSUNG S9, χωρίς φλας, για την αποφυγή αλλοιώσεων σε πολύ παλιά και σε κακή κατάσταση αρχεία. Επίσης, αναζητήσαμε αρκετές εικόνες, vectors, ακουαρέλες της εποχής, γκραβούρες πόλεων κλπ. στο διαδίκτυο. Ενώ, για τις ανάγκες της ψηφιακής υλοποίησης αργότερα επιμεληθήκαμε κάποια σκίτσα στο χέρι. Σημαντική λεπτομέρεια είναι πως λόγω της απουσίας κάποιας φωτογραφίας ή εικόνας των δύο κύριων χαρακτήρων της ιστορίας, του G.Cochrane και της Ελισάβετ Κονταξάκη, χρησιμοποιήσαμε σκίτσα και φωτογραφίες άγνωστων προσώπων (έχοντας πάρει άδεια) για της ανάγκες της εικονογράφησης της ιστορίας.



Εικόνα 18 Σπάνιο υλικό από το Εθνικό Ιστορικό Μουσείο (19^{ος} αιώνας)

2.5.2. Ήχος και Ηχογραφήσεις

Καθώς η εφαρμογή παίζεται σε πραγματικό χώρο και σε πραγματικό χρόνο, κρίθηκε σκόπιμο η χρήση των ήχων να περιοριστεί σε συγκεκριμένες οθόνες. Παρότι ο ήχος βοηθάει στην δημιουργία ατμόσφαιρας, ο χρήστης ακούει πάντα και τους πραγματικούς ήχους κατά τη

διάρκεια της διαδρομής του. Ακολουθώντας λοιπόν αυτό το σκεπτικό οι ήχοι που χρησιμοποιούνται έχουν την λογική των εφέ καθώς αφορούν ήχους λιμανιού, φωτιάς, κτύπους πόρτας, τριξίματα κλπ.

Οι ηχογραφήσεις είναι ένα σημαντικό κομμάτι που βοηθάει στην αληθοφάνεια της ιστορίας, δίνει ζωντάνια, αυξάνει την δυναμική του σεναρίου και αναπόφευκτα αυξάνει και το ενδιαφέρον. Το σενάριο σε πολλά σημεία διαμορφώθηκε, ώστε να υπάρχουν διάλογοι με τους πρωταγωνιστές. Με αυτό το τέχνασμα δόθηκαν στον χρήστη, με πιο παραστατικό τρόπο, πληροφορίες που αφορούσαν την ιστορία ή την διαδρομή που θα έπρεπε να ακολουθήσει.

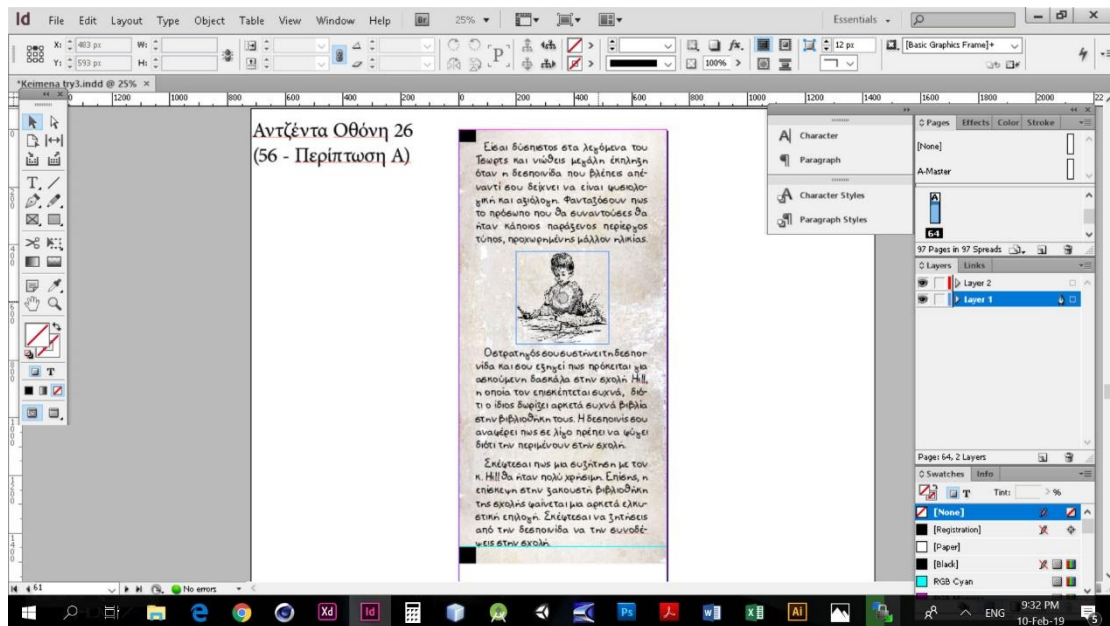
Σε πρώτη φάση, επιλέχθηκαν φωνές που ταιριάζουν στους χαρακτήρες. Σε δεύτερη φάση, έγιναν οι ηχογραφήσεις με κάθε ένα ηθοποιό ξεχωριστά. Για να φαίνεται αληθοφάνες το αποτέλεσμα ήταν υποχρεωτική η παρουσία μας κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης, σε όλες τις περιπτώσεις εκτός από μία (λόγω απόστασης), καθώς έπρεπε να υπάρχουν οδηγίες για το ύψος, την ένταση και τον τρόπο της ερμηνείας. Σε πολλές μάλιστα περιπτώσεις η ερμηνεία των ηθοποιών προσέφερε και μια άλλη διάσταση, προσθέτοντας στο τελικό αποτέλεσμα. Επίσης, στους διαλόγους που γίνονται σε εξωτερικό χώρο, τέθηκε το ερώτημα, για το αν θα έπρεπε να εμπλουτιστούν με ήχο στο background. Αποφασίσαμε πως κάτι τέτοιο θα ήταν πλεονασμός και μάλλον κουραστικό, γιατί ο ακροατής ακούει ήχους από το πραγματικό περιβάλλον.

2.6 Επεξεργασία υλικού (εφαρμογή και website)

2.6.1. Εικόνα

Η επεξεργασία του υλικού που συλλέξαμε έγινε στα προγράμματα Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe In Design και Adobe Premiere. Αναλυτικά:

- Στο Photoshop δημιουργήθηκαν τα κολλάζ για την εφαρμογή και το site, τα animated GIF, οι εικόνες background για την εφαρμογή και το site, το πρωταρχικό υλικό για το animation video της εφαρμογής και όλη η εικονογράφηση του site.
- Στο Illustrator έγινε όλος ο σχεδιασμός του interface της εφαρμογής και του site, το logo “Inside Old Town Of Athens”, κάποια γραφικά της εφαρμογής και τα κείμενα του site.
- Στο In Design έλαβε μέρος η σελιδοποίηση όλου του κειμένου που εμφανίζεται στην εφαρμογή, συνολικά 98 οθόνες (43 οθόνες το κείμενο της ατζέντας και 55 οθόνες το κείμενο που εμφανίζεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού).
- Τέλος στο Premiere έγινε η επεξεργασία και το μοντάζ των λήψεων που έγιναν για το Backstage video στο site, το video animation που εμφανίζεται στην εφαρμογή και φυσικά το video παρουσίασης της εφαρμογής.



Εικόνα 19 Επεξεργασία τυπογραφίας κειμένου της εφαρμογής στο In Design

2.6.2 Ήχος

Για την επεξεργασία του ήχου χρησιμοποιήθηκε το Cool edit. Όλες οι ηχογραφήσεις έγιναν αρκετές φορές, με σκοπό να επιτευχθεί το προσδοκώμενο αποτέλεσμα. Αυτό άλλωστε μαρτυρά και το backstage που υπάρχει στο site. Μετά από μοντάζ, το οποίο κατέληξε στα σωστά ηχογραφημένα κομμάτια, έγινε και η τελική σύνθεση στους διαλόγους, ώστε να φαίνονται φυσικοί. Κατά την διάρκεια της επεξεργασίας, σε πολλά σημεία αυξομειώθηκε η ένταση και διορθώθηκαν τυχόν ατέλειες κατά την ηχογράφιση.

Για τα ηχητικά εφέ που υπάρχουν σε συγκεκριμένες σκηνές του παιχνιδιού, αλλά αντίστοιχα και στο site, έγινε επεξεργασία και μοντάζ ήχων, που βρήκαμε στο διαδίκτυο. Απομονώσαμε τα κομμάτια των ήχων που μας ενδιέφεραν και τα συνθέσαμε με βάση τις ανάγκες μας για ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα.

2.7 Διαμόρφωση της διαδρομής του παιχνιδιού

2.7.1 Σημείο Εκκίνησης της διαδρομής του παιχνιδιού

Το αρχικό σημείο εκκίνησης της διαδρομής της πρώτης ιστορίας ήταν ο Πύργος των Αέρηδων. Η ιδέα αυτή απορρίφθηκε αρκετά γρήγορα για δύο λόγους. Αρχικά, το σημείο αυτό βρισκόταν αρκετά μακριά από τα υπόλοιπα κτήρια που συμμετέχουν στην πλοκή της ιστορίας. Στόχος μας ήταν το παιχνίδι να διαρκεί περίπου 1 με 2 ώρες. Η μεγάλη απόσταση λοιπόν, θα αύξανε κατά πολύ τη διάρκεια του παιχνιδιού. Επίσης, ο χρήστης θα χρειαζόταν περισσότερες πληροφορίες και οδηγίες κατά μήκος της διαδρομής, με αποτέλεσμα τον σταδιακό αποπροσανατολισμό του από την ιστορία.

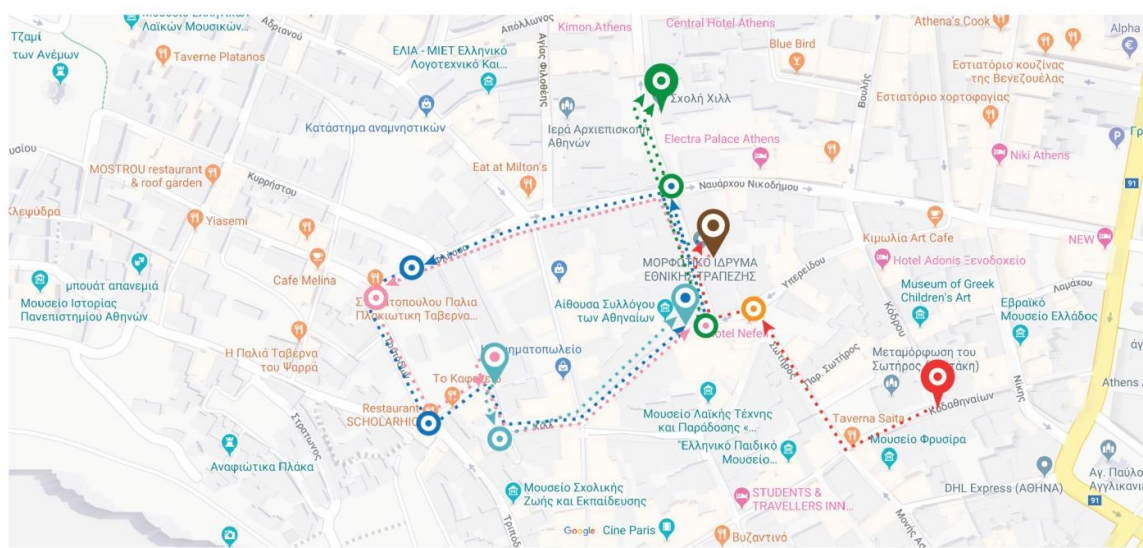
Δεύτερον, αν και ο Πύργος των Αέρηδων είναι σχετικά κοντά στο μετρό Μοναστηράκι - άρα εύκολα προσβάσιμος - κατά τη διάρκεια της μέρας αποτελεί ένα πολύβουο και πολυσύχναστο μέρος. Αυτή είναι μια λεπτομέρεια που δεν θα μας διευκόλυνε στο σχεδιασμό μιας εφαρμογής, που ο χρήστης, πρέπει να δει στην οθόνη του, να ακούσει ηχογραφημένα μηνύματα και να κινηθεί στον πραγματικό χώρο.






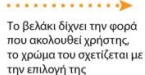
Τελικά, ως σημείο εκκίνησης ορίστηκε η οδός Κυδαθηναίων στην συμβολή της με την οδό Κόδρου. Πρόκειται για ένα ήρεμο, κατά βάση, σημείο. Καθώς είναι στην Πλάκα, χρειάζεται λίγο παραπάνω περπάτημα από το χρήστη, από το μετρό του Συντάγματος. Εξυπηρετεί επίσης, την ατμόσφαιρα και το μυστήριο του παιχνιδιού, καθώς για πολλούς είναι ένα άγνωστο κομμάτι της Πλάκας, όχι ιδιαίτερα τουριστικό. Ο χρήστης ξεκινάει λοιπόν το παιχνίδι, από ένα μέρος που δεν του είναι τόσο οικείο, χωρίς να ξέρει που θα καταλήξει.

2.7.2 Διαδρομές παιχνιδιού

Παρακάτω αναφέρονται όλες οι διαδρομές που κάνει ο χρήστης, με βάση τις επιλογές του στο παιχνίδι. Ο χρήστης ξεκινάει τη διαδρομή του παιχνιδιού από το σημείο εκκίνησης (γωνία Κόδρου και Κυδαθηναίων) και κατευθύνεται προς το ξενοδοχείο «Ευρώπη» με ενδιάμεσο κόμβο, που λαμβάνει περαιτέρω οδηγίες, για να συνεχίσει. Στο ξενοδοχείο «Ευρώπη» έχει τη δυνατότητα να επιλέξει ανάμεσα σε δύο διαδρομές. Στην πρώτη διαδρομή κινείται προς τον Πύργο Τσωρτς με ενδιάμεσο κόμβο, για οδηγίες φυσικά. Εκεί, του δίνεται πάλι η δυνατότητα επιλογής, να μεταβεί είτε, στην Οικία Φίνλεϋ και μετά στη Σχολή Χιλλ με ενδιάμεσους κόμβους είτε, στη Σχολή Χιλλ απευθείας. Στην δεύτερη διαδρομή ο χρήστης πηγαίνει στην Οικία Φίνλεϋ και έπειτα στη Σχολή Χιλλ. Ουσιαστικά, το σύνολο των διαδρομών είναι τρεις:

1. Σημείο Εκκίνησης – Ξενοδοχείο Ευρώπη – Οικία Φίνλεϋ – Σχολή Χιλλ
2. Σημείο Εκκίνησης – Ξενοδοχείο Ευρώπη - Πύργος Τσωρτς – Οικία Φίνλεϋ – Σχολή Χιλλ
3. Σημείο Εκκίνησης – Ξενοδοχείο Ευρώπη – Πύργος Τσωρτς – Σχολή Χιλλ



-  Σημείο Αφετηρίας
-  Τερματικό Στίτι
-  Στίτι Κόμβος
(ο χρήστης περνάει υποχρεωτικά από εκεί)
-  Σημείο Ενδιαφέροντος
(ο εσωτερικός κύκλος χρωματίζεται με το σημείο αναφοράς του)
-  Σημείο με διάδραση
(έχει διαφορετικό χρώμα ανάλογα με την διαδρομή)
-  Το βελάνι δίνει την φορά που ακολουθεί ο χρήστης. Το χρώμα του σχετίζεται με την επιλογή της

Εικόνα 20 Ο χάρτης με όλες τις πιθανές διαδρομές του χρήστη στο παιχνίδι

Παρακάτω, παραθέτουμε το διάγραμμα στο οποίο, αποτυπώνεται ο σκελετός της διαδρομής με βάση, το σχεδιασμό που έχει γίνει στην εφαρμογή. Είναι σημειωμένες σε κάθε σημείο, οι αντίστοιχες οθόνες που αφορούν την εφαρμογή.



Εικόνα 21 Διάγραμμα Διαδρομής

2.7.3 Κριτήρια διαμόρφωσης της διαδρομής

Η επιλογή των κτηρίων και η σύνδεση τους βάσει σεναρίου έχει ήδη αναλυθεί παραπάνω. Ο σχεδιασμός των διαδρομών που ακολουθεί ο χρήστης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ήταν καθοριστικός παράγοντας για την διαμόρφωση και την υλοποίηση του παιχνιδιού. Επομένως, έγινε πρόβλεψη για την σωστή χάραξη των διαδρομών, με βάση τα παρακάτω κριτήρια:

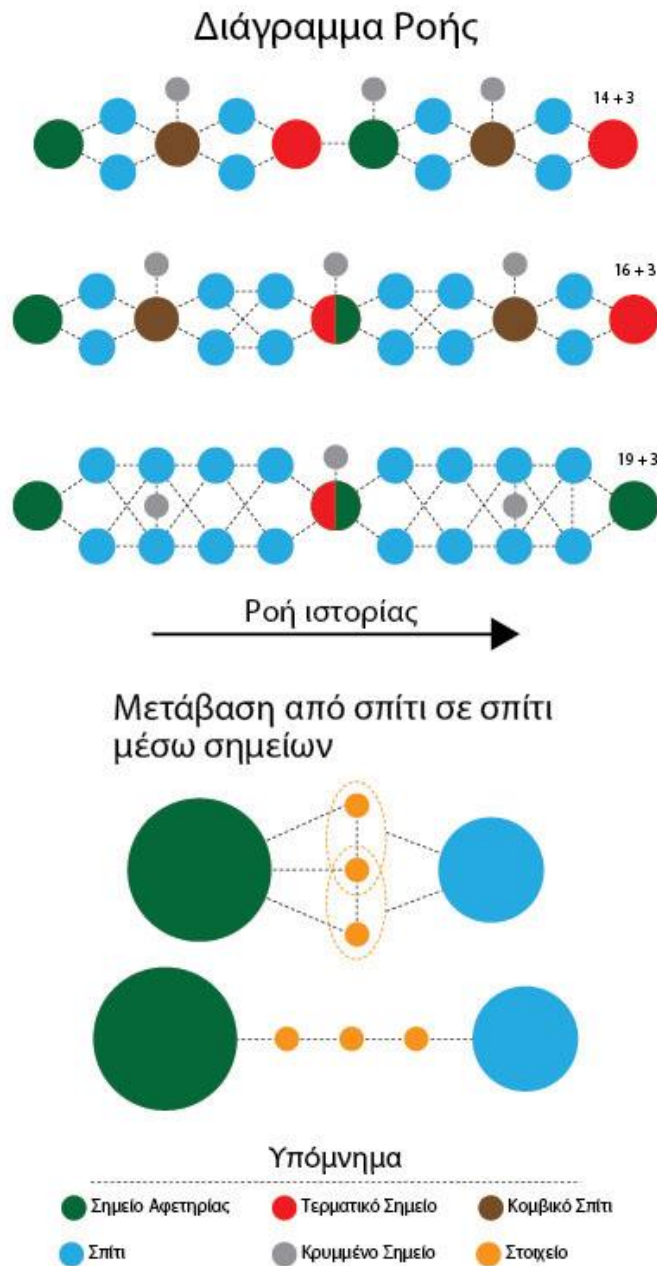
- Λήφθηκε υπ' όψιν ότι το παιχνίδι λαμβάνει χώρα και στον πραγματικό κόσμο. Ο χρήστης χρειάζεται να περπατήσει, να δει και να διαδράσει στην πραγματικότητα. Γι' αυτό το λόγο, ήταν αναγκαίο να συμπεριληφθούν στις διαδρομές πεζόδρομοι και δρόμοι ήπιας κυκλοφορίας.
- Κοντινές αποστάσεις μεταξύ των κτηρίων, με ενδιάμεσους κόμβους, στους οποίους ο χρήστης λαμβάνει περαιτέρω οδηγίες για τη διαδρομή του στο παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο, το ενδιαφέρον παραμένει αμείωτο και ο χρήστης δεν κουράζεται.
- Ζητούμενο ήταν το σημείο εκκίνησης να βρίσκεται κοντά στα κτήρια που επισκέπτεται ο χρήστης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ώστε να μειωθεί η αναγκαιότητα καταγισμού οδηγίων και πληροφοριών. Η ευκολία μετάβασης του χρήστη στο σημείο δεν μας απασχόλησε, καθώς η Πλάκα – όπου διαδραματίζεται η ιστορία - αποτελεί ένα κομμάτι της Αθήνας εξ' ορισμού, δύσκολα προσβάσιμο.
- Να γίνει δυνατή η επίσκεψη στα δύο βασικά κτήρια της ιστορίας από τους χρήστες. Γι' αυτό το λόγο ζητήθηκε ειδική άδεια από τη Σχολή Χιλλ και το M.I.E.T., ώστε οι χρήστες του παιχνιδιού μας να μπουν στους εσωτερικούς χώρους.
- Να είναι δυνατός ο συσχετισμός σημερινών σημείων και κτηρίων με τα γεγονότα που εκτυλίσσονται στο παιχνίδι αλλά και με το παρελθόν.
- Να μπορεί ο χρήστης της εφαρμογής να στέκεται σε ασφαλές σημείο πάνω στο πεζοδρόμο, καθώς θα λαμβάνει τις πληροφορίες, χωρίς να κινδυνεύει η σωματική του ακεραιότητα.
- Η διάρκεια παραμονής του χρήστη στους κόμβους και τα σημεία ενδιαφέροντος, να είναι μικρότερη σε σχέση, με την παραμονή στους εσωτερικούς χώρους των δύο βασικών κτηρίων της ιστορίας.
- Ο συνολικός χρόνος παιχνιδιού να μην ξεπερνά τα 60-90 λεπτά.
- Το μυστήριο και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού να διατηρούνται από την αρχή ως το τέλος.

2.7.4 Χρόνοι διαδρομής και αποστάσεις

Ο χρόνος που μπορεί να ολοκληρώσει κάποιος την πρώτη ιστορία, κυμαίνεται από 50 -70 λεπτά. Η απόσταση που καλύπτει ο χρήστης δεν ξεπερνάει τα 900 μέτρα. Για να διανύσει ο χρήστης αυτή την απόσταση παίζοντας, μαζί με πιθανές διακοπές για ανάγνωση της ιστορίας ή για λάθη καθώς και με τις στάσεις στα σημεία ενδιαφέροντος (αναλόγως των επιλογών που έχει κάνει), υπολογίζουμε ότι θα χρειαστεί περίπου 30 λεπτά. Ο χρόνος που θα χρειαστεί για τους δύο εσωτερικούς χώρους που εισέρχεται, υπολογίζοντας τις διαδράσεις και την ανάγνωση της ιστορίας, δεν ξεπερνάει τα 20-30 λεπτά. Σε αυτούς του χρόνους δεν υπολογίζουμε τεχνικά προβλήματα, διακοπές από κλήσεις, διαλείμματα, κλπ. Η περίπου 1 ώρα παιχνιδιού διατηρεί την ισορροπία μεταξύ ενδιαφέροντος και κούρασης του χρήστη. Επίσης, η μικρή απόσταση προσφέρεται για την ολοκλήρωση της ιστορίας, χωρίς να χαθεί η ροή του παιχνιδιού.

2.8 Δομή της Ιστορίας

Η αρχική δομή της εφαρμογής περιλάμβανε τρεις ιστορίες (για τις οποίες είχε γίνει ο αρχικός σχεδιασμός), οι οποίες συνδέονταν σεναριακά. Οι πράσινοι κύκλοι είναι η αρχή κάθε ιστορίας, οι γαλάζιοι κύκλοι είναι οι κόμβοι και συμβολίζουν τα σημεία που περνάει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο χρήστης, οι καφέ κύκλοι συμβολίζουν τα κτήρια που περνάει υποχρεωτικά και οι κόκκινοι είναι το τέλος της ιστορίας. Επίσης, η μεταβίβαση από σημείο σε σημείο, προέβλεπε εκτός από τον γραμμικό και άλλους τρόπους καθώς ο χρήστης έπρεπε να περάσει πρώτα από όλα τα σημεία. Παρακάτω βλέπουμε το πρώτο διάγραμμα ροής της ιστορίας.



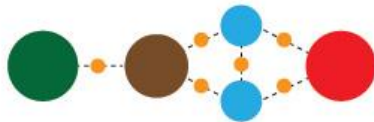
Εικόνα 22 Αρχικό διάγραμμα ροής

Το επόμενο διάγραμμα ροής είναι αυτό που καταλήξαμε και ακολουθήσαμε κατά την υλοποίηση της ιστορίας. Περιλαμβάνει τέσσερις περιπτώσεις. Εδώ, οι ιστορίες αποτυπώνονται ξεχωριστά. Κάθε ιστορία διαφέρει σε δομή από την άλλη, οπότε τα διαφορετικά διαγράμματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως πρότυπα για την εκάστοτε υλοποίηση. Το πρώτο σχήμα είναι αυτό που έχουμε ακολουθήσει στην ιστορία που υλοποιήσαμε, καθώς προβλέπει την περίπτωση με δύο κτήρια με προσβάσιμους εσωτερικούς χώρους. Τα επόμενα τρία αφορούν ιστορίες με ένα κτήριο και περισσότερα σημεία ενδιαφέροντος. Το τρίτο και το τέταρτο προβλέπουν την περίπτωση που στην ιστορία υπάρχουν κρυμμένα "κτήρια προορισμοί". Τα κρυφά σημεία μπορούν να αποκαλυφθούν στον χρήστη, μόνο εάν ο χρήστης συλλέξει όλα τα απαραίτητα στοιχεία που περιλαμβάνει ένα ή περισσότερα σημεία ενδιαφέροντος. Ένα κρυφό σημείο μπορεί να είναι ένα κτήριο, ένα δωμάτιο ή μια τοποθεσία που περιλαμβάνει μια μικρότερης έκτασης ιστορία.

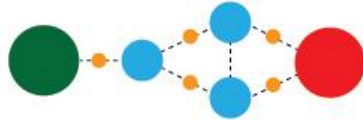
Διαγράμματα Ροής

Ροή ιστορίας →

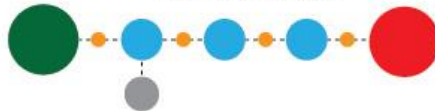
Δομή 1: Σύνολο: 2 σπίτια & 2 σημεία ενδιαφέροντος με ενδιάμεσα στοιχεία.



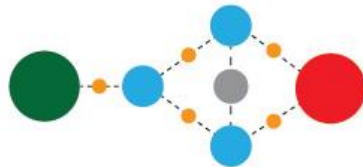
Δομή 2: Σύνολο: 1 σπίτι & 3 σημεία ενδιαφέροντος σε τριγωνική διάταξη με ενδιάμεσα στοιχεία.



Δομή 3: Σύνολο: 1 σπίτι, 3 σημεία ενδιαφέροντος σε γραμμική διάταξη με ενδιάμεσα στοιχεία & 1 κρυμμένη ιστορία.



Δομή 4: Σύνολο: 1 σπίτι, 3 σημεία ενδιαφέροντος με ενδιάμεσα στοιχεία & 1 κρυμμένη ιστορία.



Υπόμνημα

- Σημείο Αφετηρίας
- Σπίτι - Κόμβος
- Τερματικό Σπίτι
- Σημείο Ενδιαφέροντος
- Κρυμμένο Σημείο
- Στοιχεία

Εικόνα 23 Τελικό διάγραμμα ροής με 4 διαφορετικές περιπτώσεις

Στο παρακάτω γράφημα συμβολίζεται ο τρόπος σύνδεσης των κτηρίων και των σημείων ενδιαφέροντος με την βοήθεια των στοιχείων. Ο χρήστης γνωρίζει μόνο το πρώτο στοιχείο, το οποίο τον οδηγεί στο επόμενο, μέχρι να φτάσει στο σπίτι που αναζητά. Αυτή η λογική παραπέμπει σε ένα μονοπάτι το οποίο αποκαλύπτεται σταδιακά. Αυτός είναι και ο τρόπος που σχεδιάστηκαν οι μεταβιβάσεις της πρώτης ιστορίας. Ο κίτρινος κύκλος που υπάρχει σε όλα τα γραφήματα συμβολίζει το στοιχείο - οδηγίες διαδρομής. Υπάρχει πρόβλεψη ο αριθμός των ενδιάμεσων κόμβων να διαφοροποιείται, ανάλογα την ιστορία και την συγκεκριμένη μεταβίβαση.



Εικόνα 24 Διάγραμμα ροής από σπίτι σε σημείο ενδιαφέροντος

2.9 Κωδικοποίηση & τρόποι Διάδρασης

2.9.1 Κατανομή στοιχείων και κωδικοποίηση

Τα σημεία από τα οποία πρέπει να περάσει ο χρήστης, ώστε να ολοκληρώσει την εκάστοτε ιστορία, περιέχουν κάποια συστατικά, τα οποία άλλοτε είναι κοινά και άλλοτε, διαφέρουν. Για να γίνει εφικτός ο σχεδιασμός και η υλοποίηση της εφαρμογής ήταν απαραίτητο, να κατηγοριοποιηθούν και να κωδικοποιηθούν. Κάθε οθόνη που διαβάζει ο χρήστης, είναι ένα σύνολο που περιλαμβάνει αφήγηση, κάποιο τρόπο διάδρασης και ενίοτε περιλαμβάνει και στοιχεία τα οποία είτε συλλέγει, είτε όχι.

Σημαντικό μέρος της ιστορίας καταλαμβάνει η αφήγηση, η οποία κατά βάση γίνεται με γραπτό λόγο. Για λόγους ποικιλίας και για να διατηρηθεί το ενδιαφέρον του χρήστη αμείωτο, η αφήγηση εμπλουτίστηκε με εικόνα και ήχο. Η κωδικοποίηση στους τρόπους αφήγησης είναι η ακόλουθη:

Τρόποι Αφήγησης

1. Με κλασσικό κείμενο
2. Με κείμενο εμπλουτισμένο με γραφικά, φωτογραφία ή εικόνα
3. Με φωτογραφία (απλή και panoramic), γραφικό, εικόνα ή γραφικό χωρίς κείμενο

4. Με ηχογραφημένο μήνυμα ή με μουσικό κομμάτι
5. Με μικρό clip που μπορεί να περιέχει κάποια από τα παραπάνω στοιχεία
6. Με animation

Όλοι οι παραπάνω τρόποι αναφέρονται για λόγους συντόμευσης με το Α και το νούμερο, π.χ. Α1, Α2 κλπ.

Τα σημεία ενδιαφέροντος, όπως και τα κτήρια, είναι και αυτά σημεία, στα οποία ο χρήστης διαδρά με περισσότερους τρόπους. Σε αυτά τα σημεία ο χρήστης μπορεί να ανακαλύψει ένα ή περισσότερα στοιχεία, τα οποία του δίνουν την δυνατότητα να επιλέξει δύο ή και περισσότερες διαδρομές, που οδηγούν στον τελικό προορισμό. Η εφαρμογή στο app ακολουθεί μια λογική (turn-based), καθώς ο χρήστης είναι απαραίτητο να κάνει αυτό που του ζητείται, ώστε να προχωράει παρακάτω.

2.9.2 Τρόποι Διάδρασης

Σημαντικό κομμάτι της εξέλιξης της ιστορίας έχουν και οι διαδράσεις, οι οποίες άλλοτε έχουν καθαρά χρηστικό χαρακτήρα και άλλοτε, προσθέτουν στην εμπειρία χρήσης. Η κωδικοποίηση που έγινε είναι η ακόλουθη.

Διάδραση next: Το βελάκι στο κάτω δεξιά μέρος του interface είναι η πιο συνηθισμένη διάδραση που επιχειρεί ο χρήστης στο app. Σε περιπτώσεις που ο χρήστης απλώς λαμβάνει οδηγίες κατεύθυνσης ή όταν απλώς διαβάσει την αφήγηση και δεν χρειάζεται να κάνει κάτι σημαντικό, επιλέγει το next. Όταν ο χρήστης λάβει κάποιο αντικείμενο, για να δει τι πήρε και να εμφανιστεί το next, ώστε να προχωρήσει παρακάτω, μπαίνει στο inventory.

Διάδραση με επιλογή: Σε συγκεκριμένα σημεία εμφανίζεται στον χρήστη η δυνατότητα επιλογής (πχ ποια διαδρομή να ακολουθήσει ή ποια ερώτηση να κάνει) και ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ο ίδιος αυτό που θέλει. Τα κουμπιά Α και Β εμφανίζονται στην κάτω δεξιά πλευρά της οθόνης στην θέση που ήταν το βελάκι. Ο χρήστης τα επιλέγει όπως ακριβώς θα επέλεγε το βελάκι.

Διάδραση με χρήση του GPS: Σε συγκεκριμένα σημεία εμφανίζεται στον χρήστη μια αφήγηση ή του αποκαλύπτεται ένα στοιχείο, χωρίς να υπάρχει κάποια προηγούμενη ενημέρωση. Αυτό γίνεται όταν ο χρήστης βρίσκεται κοντά σε ένα προκαθορισμένο σημείο, το οποίο εντοπίζεται από την εφαρμογή μέσω του GPS. Επίσης, το GPS είναι υπεύθυνο σε κάποιες περιπτώσεις, για το πότε θα γίνει προσβάσιμο το next στον χρήστη (όταν π.χ. του ζητείται να πάει σε ένα μέρος, το οποίο είναι απαραίτητο για την συνέχιση της ιστορίας).

Διάδραση ειδοποίησης: Σε όλα τα σημεία της διαδρομής, στα οποία ο χρήστης καλείται να κάνει κάτι, πριν πατήσει επόμενο, (ή σε προεπιλεγμένα κομμάτια της ιστορίας, κρυφά από τον χρήστη) υπάρχει δόνηση στο κινητό, με σκοπό την ειδοποίηση ή την ενημέρωση του χρήστη, ότι κάτι πρέπει να κάνει ή ότι πλέον μπορεί να πατήσει επόμενο.

Διάδραση με Input κειμένου από τον χρήστη: Για να ανακαλύψει τι κρύβεται, θα πρέπει να βρεθεί στο σημείο, που του ζητείται να πάει, ώστε να πληκτρολογήσει το ζητούμενο:

1. Όταν ο χρήστης έχει οπτική επαφή με το ζητούμενο
2. Όταν μια πληροφορία του αποκαλύπτεται στην διάρκεια της ιστορίας (π.χ. ο χρήστης βλέπει πως υπάρχει κάποιο κλειδωμένο στοιχείο, το οποίο δεν μπορεί να συλλέξει και με την παρουσία του στον χώρο ανακαλύπτει την απαραίτητη αφήγηση, που του αναφέρει το ζητούμενο.

3. Επίσης, ένα media αρχείο, που έχει είδη συλλέξει ο χρήστης, μπορεί να περιέχει την πληροφορία μέσα και το σημείο που τώρα βρίσκεται ο χρήστης, να του αποκαλύπτει ποιο είναι το σημείο που περικλείει την πληροφορία
4. Μια φωτογραφία, η οποία κρύβει μέσα της ένα στοιχείο, το οποίο ο χρήστης αργότερα καλείται να αναφέρει.

Διάδραση με επαυξημένη πραγματικότητα (AR): Σε συγκεκριμένα σημεία, μέσω της αφήγησης, ο χρήστης πρέπει να στρέψει το κινητό σε ένα συγκεκριμένο σημείο, το οποίο θα του εμφανίσει ένα σημαντικό κομμάτι της ιστορίας και μπορεί να του δώσει ένα στοιχείο για την εξέλιξή της (π.χ. μπορεί να συλλέξει ένα αντικείμενο ή να του ανοίξει η επιλογή του επόμενου).

Στοιχεία

Τα στοιχεία είναι αντικείμενα, τα οποία περιέχουν μια σημαντική πληροφορία που είτε, σχετίζεται με την εξέλιξη της ιστορίας και ο χρήστης είναι απαραίτητο να τα συλλέξει, ώστε να συνεχίσει η πλοκή, είτε ο χρήστης τα συλλέγει ως μέρος της αφήγησης. Τα στοιχεία είναι προσβάσιμα ανά πάσα στιγμή (όταν ο χρήστης τα επιλέξει στο inventory). Σε κάθε ιστορία ο χρήστης έχει ένα είδος σάκου ή ατζέντας, μέσα στον οποίο αποθηκεύονται τα στοιχεία. Αυτές οι πληροφορίες είναι φωτογραφίες ή εικόνες, ηχογραφημένα μηνύματα ή μουσικά κομμάτια, μικρά clip ή κομμάτια χαρτιού με σημειώσεις. Για καλύτερη κατηγοριοποίηση τα είδη στοιχείων είναι:

1. Γράμμα, επιστολή ή σημείωμα
2. Φωτογραφία
3. Αρχείο βίντεο ή αρχείο με animation
4. Κάποιο αντικείμενο το οποίο σχετίζεται με την πλοκή (π.χ. το τελευταίο στοιχείο)
5. Οδηγίες διαδρομής (δεν αποθηκεύονται στην ατζέντα)

Inventory

Σε κάθε ιστορία ο πρωταγωνιστής ή οι χαρακτήρες που ακολουθεί ο χρήστης, έχουν στην κατοχή τους ένα μικρό σακίδιο στο οποίο αποθηκεύονται όλα τα στοιχεία που συλλέγονται από τον ίδιο. Τα στοιχεία εμφανίζονται στο inventory πάντα, με την χρονολογική σειρά απόκτησής τους. Το εικονίδιο του inventory βρίσκεται σε κεντρικό σημείο στο κάτω μέρος της οθόνης του app, στην μπάρα του interface. Ο χρήστης επιλέγοντας το εικονίδιο μπορεί, ανά πάσα στιγμή, να ανοίξει το inventory και να ξαναδεί όποιο στοιχείο θέλει. Το πρώτο εικονίδιο που εμφανίζεται στην ατζέντα, είναι αυτό του ημερολογίου. Με την επιλογή του, εμφανίζεται ένα είδος ατζέντας, στο οποίο υπάρχουν σε μορφή κειμένου όλες οι μέχρι τώρα αφηγήσεις. Σκοπός της ατζέντας είναι να υπενθυμίζει στον χρήστη της ιστορία μέχρι τώρα και την διαδρομή που έχει ακολουθήσει, σε περίπτωση που δεν ολοκληρώσει την ιστορία την ίδια μέρα ή δεν θυμάται τι ακριβώς πρέπει να κάνει καθώς έχει μεσολαβήσει κάποιο χρονικό διάστημα από την προηγούμενη αφήγηση.

Ατζέντα

Η ατζέντα είναι το πρώτο εικονίδιο, το οποίο εμφανίζεται στην ατζέντα και ο ρόλος της είναι σημαντικός για το feedback του χρήστη σε σχέση με το τι έχει κάνει μέχρι τώρα. Στην ατζέντα, η οποία έχει την μορφή βιβλίου, περνάνε όλες οι αφηγήσεις που ο χρήστης έχει διαβάσει και περάσει πατώντας επόμενο. Για την διευκόλυνση του χρήστη στην ατζέντα, αποθηκεύονται σε μορφή κειμένου και όλα τα ηχογραφημένα μηνύματα που ακούγονται ή οι

διάλογοι στους οποίους συμμετέχει ο χρήστης (επιλέγοντας απαντήσεις). Επίσης, στην ατζέντα εμφανίζονται οι επιλογές που έχει κάνει ο χρήστης στα διλήμματα που συνάντησε.

Η αναγνώριση των σημαντικών σημείων

Κάθε φορά που ο χρήστης προσεγγίζει ένα σημείο ενδιαφέροντος ή ένα κτήριο, ακολουθείται μια συγκεκριμένη διαδικασία, κατά την οποία ο χρήστης πιστοποιεί την παρουσία του στο σωστό μέρος, ώστε να συνεχιστεί η ιστορία. Με αυτό τον τρόπο εξελίσσεται η πλοκή της ιστορίας. Οι τρόποι πιστοποίησης που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι είναι 1) με text input έπειτα από ερώτημα, 2) με αναγνώριση εξωτερικού οικίας έπειτα από εμφάνιση φωτογραφίας και 3) με χρήση GPS το οποίο ξεκλειδώνει την δυνατότητα στον χρήστη να πάει στην επόμενη οθόνη.

Η λειτουργία μέσα στο κτήριο

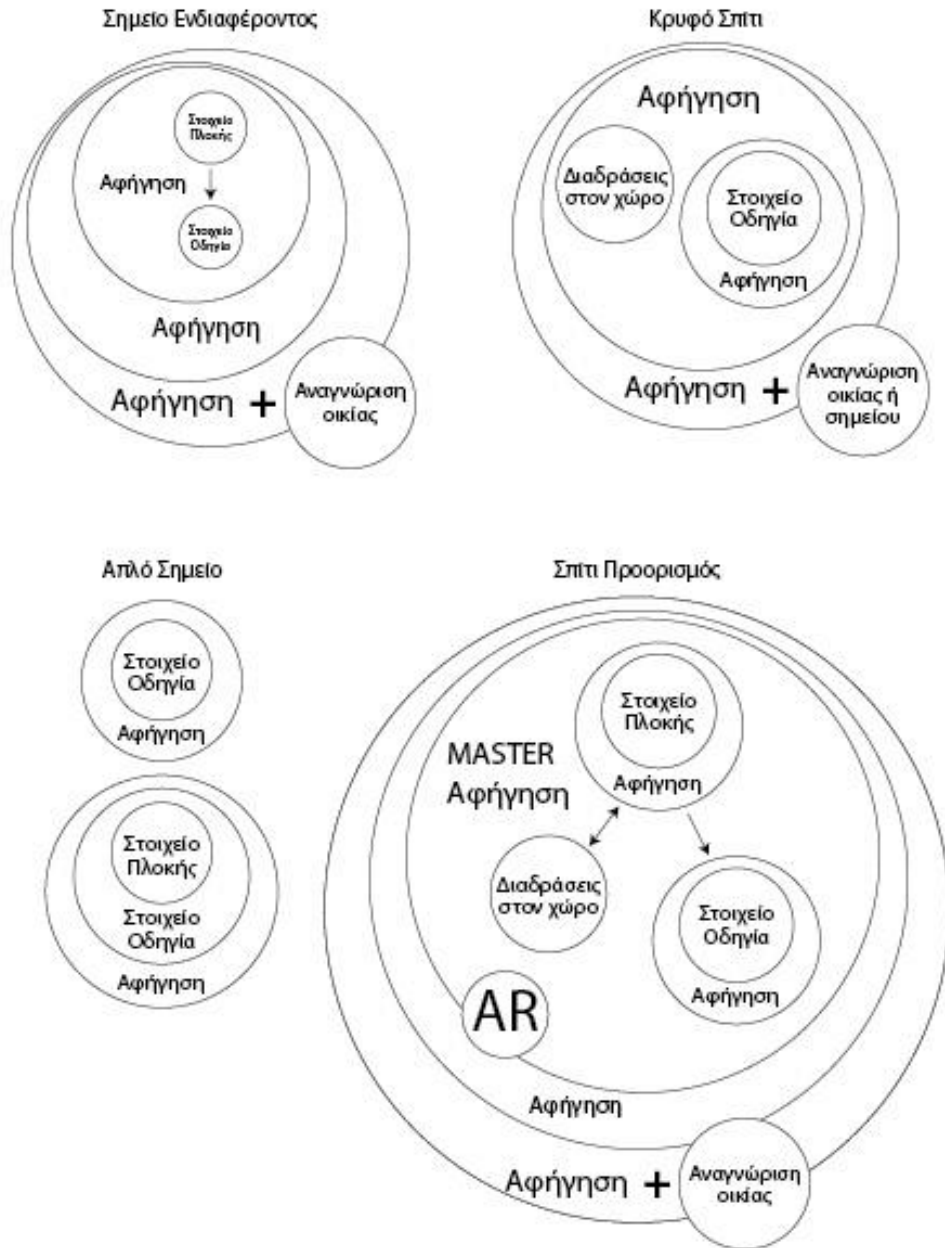
Για να εξελιχθεί η ιστορία μέσα στο κτήριο, ο χρήστης πρέπει να διαδράσει με τους απαραίτητους κάθε φορά τρόπους, αλλά και να συνομιλήσει και με τον χαρακτήρα κλειδί, ο οποίος αποκαλύπτει κάποια στοιχεία στον χρήστη, που είναι απαραίτητα για την πλοκή. Αμέσως μετά, εμφανίζονται στον χρήστη νέες επιλογές, οι οποίες με την σειρά τους οδηγούν σε νέες αφηγήσεις και διαδράσεις. Στο εσωτερικό των κτηρίων ο χρήστης καλείται να κινηθεί σε συγκεκριμένα σημεία, τα οποία έχουν ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας. Το AR κατέχει σημαντικό ρόλο στις διαδράσεις που καλείται να κάνει ο χρήστης. Το AR μετά την θέαση του, ξεκλειδώνει στον χρήστη σημαντικό κομμάτι της ιστορίας.

Το τέλος της ιστορίας

Το τέλος της ιστορίας αποκαλύπτεται στον χρήστη στο εσωτερικό μέρος του τερματικού κτηρίου, όταν διαβάσει όλες τις απαραίτητες αφηγήσεις και ολοκληρώσει όλες τις απαραίτητες διαδράσεις. Το τελευταίο στοιχείο που συλλέγει, του δίνει την δυνατότητα να “ξεκλειδώσει” την πόρτα του αρχοντικού στο site και πλέον να έχει πρόσβαση σε όλο του υλικό της ιστορίας, το οποίο παρουσιάζεται σε μια πιο εμπλουτισμένη μορφή, παραθέτοντας τα πραγματικά στοιχεία.

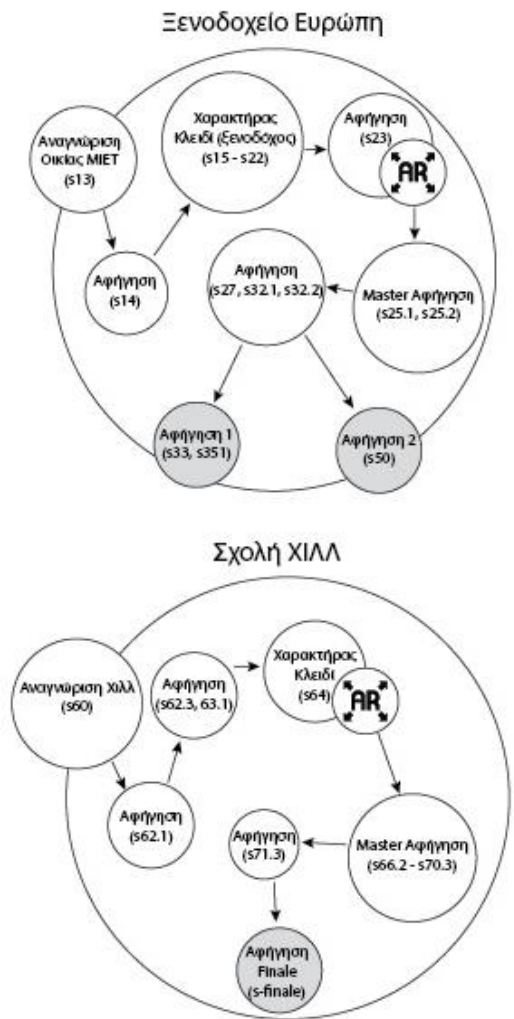
Τομή των σημείων

Τομές σημείων και χώρων



Εικόνα 25 Διάγραμμα τομής σημείων ενδιαφέροντος και εσωτερικών χώρων των κτηρίων

Τομές εσωτερικών χώρων
με βάση τις σκηνές στο App



Εικόνα 26 Διάγραμμα τομής του Ξενοδοχείου Ευρώπη και της Σχολής Χιλλ

1. Κάθε κύκλος προϋποθέτει και ένα είδος διάδρασης
2. Η Αφήγηση προϋποθέτει μια απλή διάδραση για να περάσει στο επόμενο επίπεδο
3. Το στοιχείο οδηγία προτρέπει τον χρήστη να κάνει κάποιου είδους δράση
4. Το στοιχείο πλοκής προϋποθέτει μια πιο πολύπλοκη διάδραση που μπορεί να συνοδεύεται από κάποια δράση και μετά την ολοκλήρωσή της ο χρήστης συλλέγει το στοιχείο το οποίο είναι πλέον προσβάσιμο ανά πάσα στιγμή
5. Στα σπίτια για να ολοκληρωθεί η ιστορία και να αποκαλυφθούν τα ζητούμενα στοιχεία ο χρήστης πρέπει πρώτα να ολοκληρώσει πρώτα κάποιο ζητούμενο ώστε να κατατοπιστεί από την Master Αφήγηση και να γίνουν ορατά τα υπόλοιπα κομμάτια της ιστορίας

3. Υλοποίηση Εφαρμογής

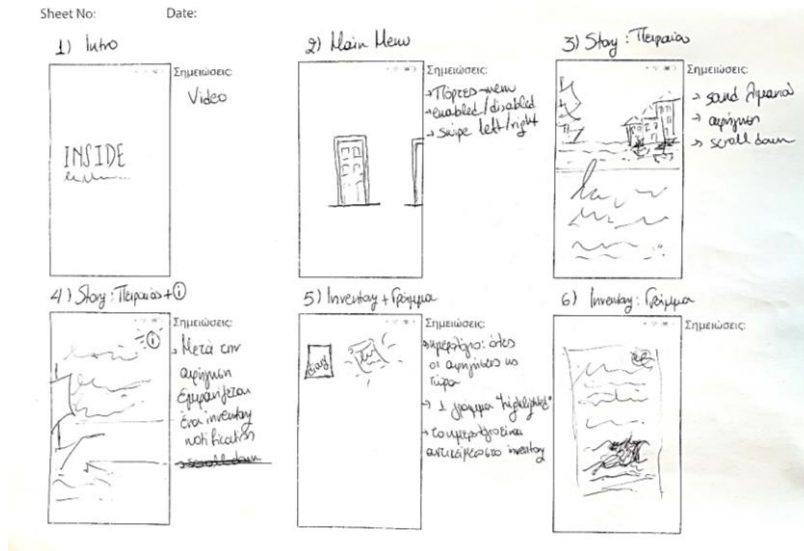
3.1 Storyboards Εφαρμογής

Το storyboarding είναι ένα ισχυρό εργαλείο για τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Με το storyboard δημιουργήσαμε ένα σύνολο εναλλάξιμων καρτών, που απεικονίζουν μια απλή αναπαράσταση των σκηνών σε λογική σειρά. Αποτελεί έναν οπτικό τρόπο σχεδιασμού της ιστορίας του παιχνιδιού, με σκοπό την ενσωμάτωση χαρακτήρων, σκηνών, αντικειμένων, διαδράσεων, λειτουργικότητας παιχνιδιού και πολλών άλλων.

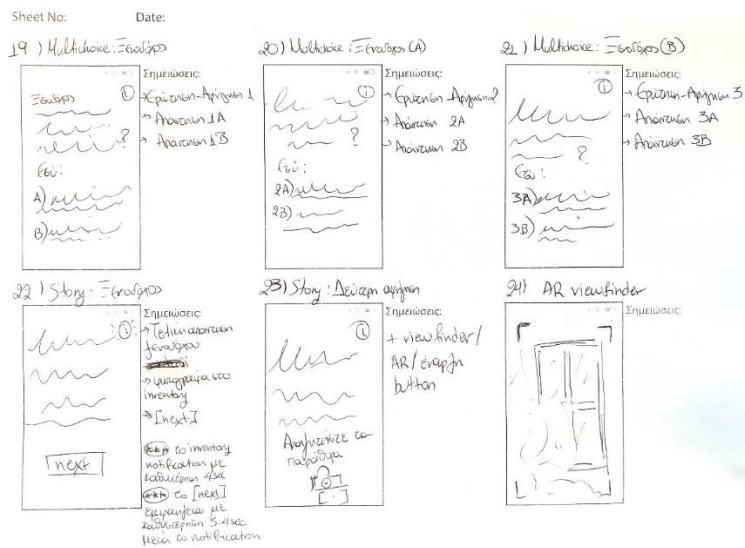
Τα storyboards μας βοήθησαν να αποκτήσουμε μια καλύτερη οπτική επισκόπηση, η οποία ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη στη δημιουργία του παιχνιδιού. Το “Inside Old Town of Athens” είναι ένα παιχνίδι με πολλά βήματα, διαδράσεις οπότε αντίστοιχα και οθόνες. Ήταν αναγκαίο λοιπόν να έχουμε μια συγκεκριμένη οπτική παρουσίαση. Ήταν ένας τρόπος να αποκτήσουμε μια προοπτική σε αυτό που θα μοιάζει το παιχνίδι, πριν από την παραγωγή ή ακόμα και πριν δοκιμαστεί ένα πρωτότυπο παιχνιδιού. Μέσω του storyboarding βλέπαμε επίσης, πού υπάρχουν κενά στις ενέργειες παιχνιδιού, τις εξελίξεις αναζήτησης ή μια συγκεκριμένη ιστορία και έπρεπε να διορθώσουμε ή να προσθέσουμε - αφαιρέσουμε βάθος. Φυσικά, αυτό μεταφράζεται σε γερή βάση για τη διαδικασία του προγραμματισμού. Η κατανομή της ιστορίας του παιχνιδιού και των διάφορων αλληλεπιδράσεων, ήταν ένας εύκολος τρόπος για να ξεδιπλώσουμε προβληματικές περιοχές, προτού προκύψουν στο στάδιο ανάπτυξης της εφαρμογής.

Βασικά χαρακτηριστικό του “Inside Old Town of Athens” είναι η ιστορία στην οποία βασίζεται όλη η εξέλιξη του παιχνιδιού. Καθώς η ιστορία, που υπάρχει στο παρασκήνιο του παιχνιδιού, είναι αυτή που τελικά προσελκύει το ενδιαφέρον των χρηστών, ήταν απαραίτητο να γίνει μια πολύ καλή οργάνωση των διαδράσεων, των εικόνων, των animation, των λειτουργιών και των ήχων ώστε, ο χρήστης να έχει μια πλουσιότερη εμπειρία παιχνιδιού. Αφιερώσαμε αρκετό χρόνο σε αυτό το στάδιο, για να εστιάσουμε στις λεπτομέρειες που θα μας βοηθούσαν στην υλοποίηση.

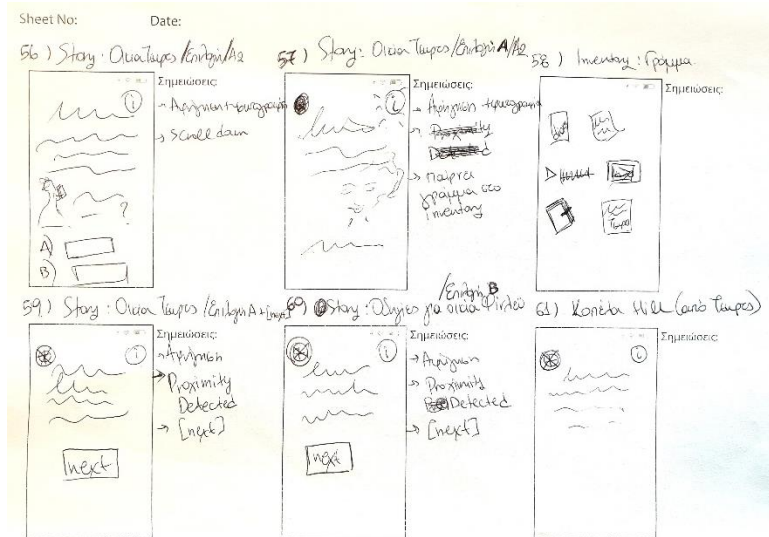
Τα storyboards ακολουθούν την χρονολογική σειρά της ιστορίας, όπως και την διάδραση του χρήστη και κατά τη διάρκεια της υλοποίησης άλλαξαν αρκετές φορές. Παρακάτω παραθέτουμε εικόνες από τη διαδικασία του storyboard για την εφαρμογή.



Εικόνα 27 Οθόνες 1 – 6



Εικόνα 28 Οθόνες 19 - 24



Εικόνα 29 Οθόνες 56 - 61

3.2 Μηχανισμός λειτουργίας εφαρμογής

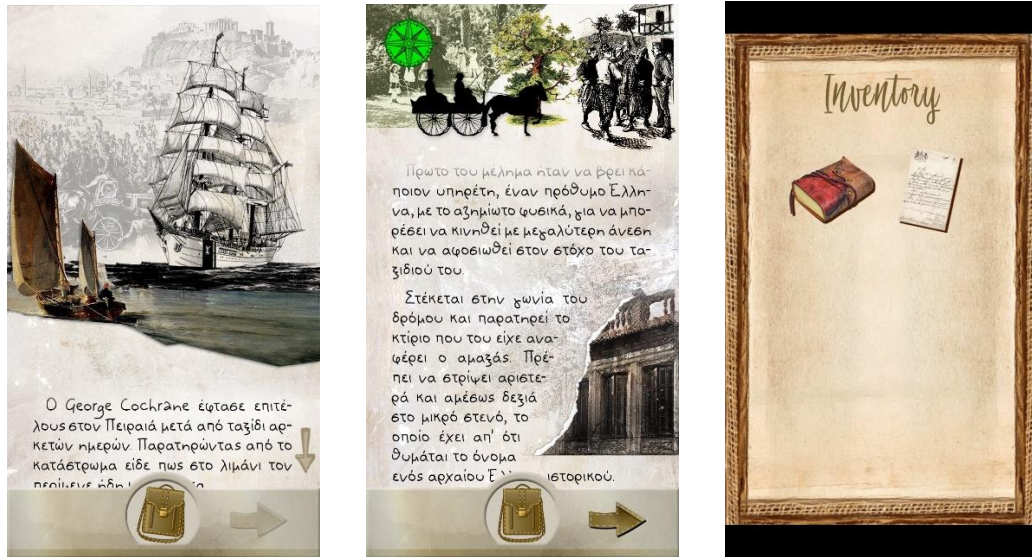
Η εφαρμογή έχει σχεδιαστεί για Android συσκευές με ανάλυση 1280 x 720px με αναλογία οθόνης 16 x 9. Φυσικά, η εφαρμογή μπορεί να παίξει και σε συσκευές με μεγαλύτερη ανάλυση ίδιας αναλογίας. Επίσης, υπάρχει πρόβλεψη, ώστε η εφαρμογή να υποστηρίζει χωρίς πρόβλημα αναλογίες οθόνης μέχρι 18.5 x 9 και ανάλυση 2960 x 1440px. Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση έγιναν με γνώμονα την τάση της αγοράς για τα νέα full screen κινητά.

Όταν η εφαρμογή φορτώσει στο κινητό του χρήστη, εμφανίζεται στην πρώτη οθόνη, η φράση “BASED ON TRUE STORIES”, ώστε ο χρήστης να ενημερωθεί πως οι ιστορίες που ακολουθούν βασίζονται σε πραγματικά στοιχεία. Στη συνέχεια, εμφανίζεται το video intro του παιχνιδιού.



Εικόνα 30

Για να ξεκινήσει το παιχνίδι, ο χρήστης εισέρχεται στην πρώτη πόρτα. Η πρώτη οθόνη έχει την έννοια της εισαγωγής στην ιστορία, συστήνει στο χρήστη τον χαρακτήρα – πρωταγωνιστή και τον τοποθετεί στο σημείο της αφετηρίας. Όταν ο χρήστης φτάσει στο σωστό σημείο, λαμβάνει τις απαραίτητες πληροφορίες για να ξεκινήσει. Η ιστορία ξεκινάει, δίνοντας στον χρήστη το πρώτο στοιχείο και τις βασικές πληροφορίες που τον κατευθύνουν, ώστε να αρχίσει την περιπλάνηση στην πόλη.



Εικόνα 31

Έχοντας το κινητό ως εργαλείο, η αναζήτηση ξεκινά σε πραγματικό χρόνο και καταλήγει στον εσωτερικό χώρο του πρώτου κτηρίου όπου εξελίσσονται σημαντικές σκηνές της ιστορίας.



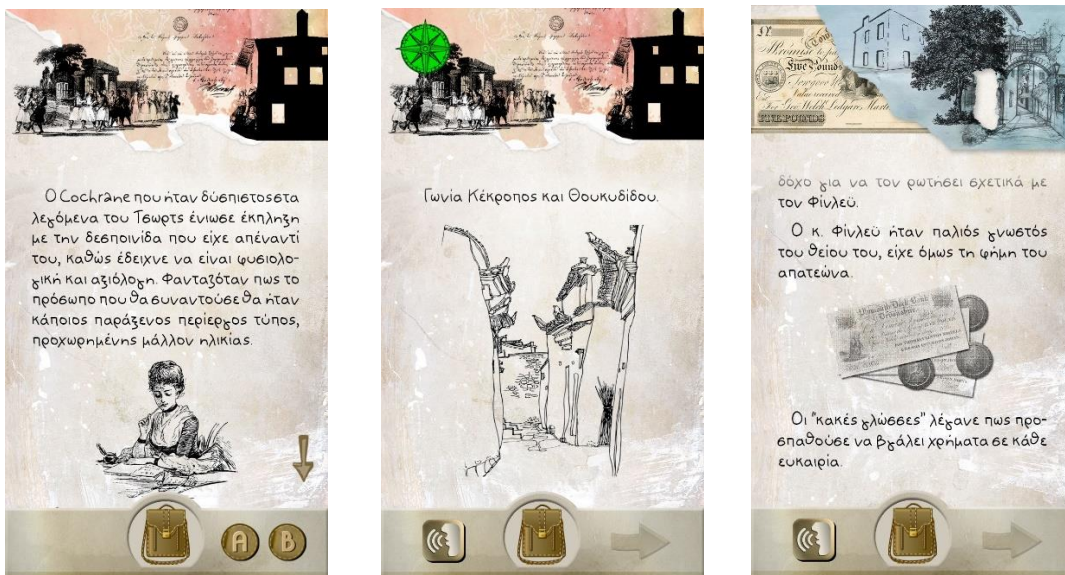
Εικόνα 32



Εικόνα 33

Σε συγκεκριμένα σημεία της διαδρομής, παρουσιάζονται στον χρήστη δύο επιλογές, υποχρεώνοντάς τον να αποφασίσει για το ποια κατεύθυνση θα ακολουθήσει ή για το πώς θα χειριστεί μια κατάσταση.

Ο χρήστης ακολουθώντας τα στοιχεία που συλλέγει από τα μέρη που επισκέπτεται, φτάνει στο σημείο ενδιαφέροντος, το οποίο είτε του αποκαλύπτει το κτήριο που αναζητά, είτε τον οδηγεί σε νέο σημείο ενδιαφέροντος.



Εικόνα 34

Στο τέλος της διαδρομής ο χρήστης φτάνει έξω από το κτήριο που αναζητά. Με την βοήθεια του κινητού εισέρχεται στο εσωτερικό του κτηρίου, αναζητά μέρη και στοιχεία και ανακαλύπτει πληροφορίες, οι οποίες σχετίζονται με την πλοκή και το σπίτι. Όταν ο χρήστης συλλέξει τα απαραίτητα στοιχεία, του αποκαλύπτεται το finale και πλέον έχει ολοκληρώσει την ιστορία. Το τελευταίο στοιχείο που συλλέγει ο χρήστης περιέχει και ένα νούμερο ή κάποια γράμματα, τα οποία είναι ο κωδικός, ώστε να ξεκλειδώσει την αντίστοιχη πόρτα που υπάρχει στο site και να εισέλθει στο αντίστοιχο section της ιστορίας.



Εικόνα 35

3.3 Τεχνολογικά εργαλεία

Στο κεφάλαιο αυτό περιγράφονται τα τεχνολογικά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την ανάπτυξη της εφαρμογής “Inside Old Town of Athens”.

3.3.1 Android

Το Android είναι ένα λειτουργικό σύστημα για φορητές συσκευές, το οποίο βασίζεται στο Linux. Η πρώτη παρουσίαση της πλατφόρμας Android έγινε στις 5 Νοεμβρίου 2007. Αυτή την στιγμή βρισκόμαστε στην 9^η έκδοση του λειτουργικού που ονομάζεται Pie.

Το λειτουργικό υποστηρίζει μεγάλη γκάμα αναλύσεων, από VGA μέχρι 4K, διδιάστατες ψηφιακές γραφικές βιβλιοθήκες, τρισδιάστατα γραφικά βασισμένα στην OpenGL ES3.0 + έκδοση χαρακτηριστικών. Επίσης, υποστηρίζει τεχνολογίες συνδεσιμότητας συμπεριλαμβανομένου GSM/ EDGE/ UMTS/ HSPA/ HSPA+/ LTE, 3G, 4G, CDMA, EV-DO, Bluetooth, NFC, και Wi-Fi. Αντίστοιχα, σε επίπεδο πολυμέσων υποστηρίζει τις ακόλουθες μορφές ήχου, στατικής και κινούμενης εικόνας:

H.263, H.264 (σε 3GP ή MP4 container), MPEG-4SP, AMR, AMR-WB, AAC, HE-AAC, MP3, MIDI, OGG Vorbis, WAV, JPEG, PNG, GIF, BMP.

Σε επίπεδο αισθητήρων υποστηρίζει ανάλογα με την συσκευή: Iris scanner, fingerprint, accelerometer, gyroscope, proximity, compass, barometer, heart rate, SpO2 κ.λ.π.

3.3.2 Vuforia

Η υλοποίηση της εφαρμογής “Inside Old Town of Athens” απαιτούσε τη χρήση φωτογραφιών που θα λειτουργούσαν ως στόχοι για την προβολή επαυξημένου πληροφοριακού υλικού, οπότε η πλατφόρμα επαυξημένης πραγματικότητας Vuforia ήταν η πλέον κατάλληλη για την υλοποίηση της εφαρμογής.

Η βιβλιοθήκη της Vuforia χρησιμοποιεί την εικόνα που προβάλλεται, μέσω της κάμερας μιας φορητής συσκευής και την συνδυάζει με το επιταχυνσιόμετρο και το γυροσκόπιο για να πάρει περισσότερες πληροφορίες, σχετικά με τον πραγματικό κόσμο. Η τεχνολογία της Υπολογιστικής Όρασης (Computer Vision) ανιχνεύει και κατανοεί το περιβάλλον, μέσα στο οποίο δρα και στη συνέχεια, αφού επεξεργαστεί τα δεδομένα, δημιουργεί ένα μοντέλο, το οποίο προσαρμόζει και το προβάλλει μέσα στον πραγματικό κόσμο.

Το Vuforia αναγνωρίζει προκαθορισμένες, επίπεδες εικόνες στόχους και αποδίδει σε αυτές συγκεκριμένες συντεταγμένες x-y-z. Στην θέση τους ο χρήστης μπορεί να προβάλλει το επιπρόσθετο υλικό, (ένα 3d αντικείμενο ή μια διαφορετική εικόνα) από σχεδόν οποιαδήποτε γωνία, μετακινώντας το με τη συσκευή του σαν να ήταν στην πραγματικότητα μέρος του περιβάλλοντος. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η ψευδαίσθηση, ότι το νέο αντικείμενο ή η νέα εικόνα αποτελεί κομμάτι του πραγματικού κόσμου.

Εισαγωγή και επεξεργασία των εικόνων στόχων

Μέσω της προβλεπόμενης διαδικασίας από το site του Vuforia, δημιουργείται ένα κλειδί και η απαραίτητη βάση δεδομένων του Συστήματος Διαχείρισης Στόχων (Target Management System), στην οποία ο προγραμματιστής εισάγει τις φωτογραφίες που θέλει να λειτουργήσουν ως στόχοι. Οι φωτογραφίες ανεβαίνουν στο site για να αξιολογηθούν για την καταλληλότητα τους (από το 0 έως το 5), δηλώνοντας το πόσο εύκολα ή δύσκολα μπορεί να ανιχνευτούν από την μηχανή του Vuforia. Υπάρχει η επιλογή για την εμφάνιση των χαρακτηριστικών (features) της εικόνας που αποτυπώνονται με σχήμα κίτρινου σταυρού.

Η αξιολόγηση της εκάστοτε φωτογραφίας εξαρτάται από το αν υπάρχουν στρογγυλές λεπτομέρειες, επαναλαμβανόμενα μοτίβα και απαλά χρώματα, καθώς αυτά δεν αναγνωρίζονται εύκολα από το Vuforia. Μάλιστα, η πληροφορία δεν θα πρέπει να συγκεντρώνεται σε συγκεκριμένες περιοχές της φωτογραφίας, αλλά να κατανέμεται ισομερώς.

3.3.3 Unity Game Engine

Η διαδικασία για την υλοποίηση της εφαρμογής έγινε στο Unity, τη μηχανή για τη δημιουργία παιχνιδιών που υποστηρίζει πολλαπλές πλατφόρμες και αναπτύχθηκε από την Unity Technologies. Χρησιμοποιείται κυρίως για την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών και προσομοιώσεων για υπολογιστές, κονσόλες και κινητές συσκευές ενώ υποστηρίζει γραφικά 2D και 3D, διαθέτει λειτουργία drag and drop και ανάπτυξη κώδικα σε C#. Στην έκδοση 2017.2 που κυκλοφόρησε στις 12 Οκτωβρίου 2017, ενσωματώθηκε το Vuforia SDK οπότε πλέον η μηχανή του Vuforia λειτουργεί μέσα στο Unity απλοποιώντας την δημιουργία μιας AR σκηνής, καθώς ο προγραμματιστής πλέον το ενεργοποιεί μέσα από τις ρυθμίσεις στο player settings.

Το Unity είναι μια από τις πιο διαδεδομένες παιχνιδομηχανές, ενώ διαθέτει μια κοινότητα προγραμματιστών οι οποίοι μοιράζονται γνώσεις, λύνουν απορίες και είναι έτοιμοι να βοηθήσουν όσους δοκιμάζουν για πρώτη φορά το Unity. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι εκδόσεις του Unity παρέχονται δωρεάν για χρήση ενώ αν κάποιος επιθυμεί περισσότερες επιλογές για επαγγελματική χρήση μπορεί να αγοράσει τις εκδόσεις Plus και Pro.

3.4 Υλοποίηση της εφαρμογής στο Unity

Η κατασκευή του σκελετού της εφαρμογής ξεκίνησε με την δημιουργία των βασικών σκηνών που είχαμε φτιάξει στο storyboard. Οι σκηνές που περιέχει το intro, η σκηνή menu (με τις πόρτες), η πρώτη σκηνή (την οποία επαναλάβαμε ως λογική σε όλες τις υπόλοιπες σκηνές της ιστορίας), η σκηνή του inventory με τις επιμέρους σκηνές (ημερολόγιο και λοιπές για τα αντικείμενα). Σε κάθε σκηνή φτιάξαμε ένα script με τις βασικές λειτουργίες της σκηνής. Στις σκηνές της ιστορίας χωρίσαμε τις οθόνες σε 2 μέρη. Στο πάνω μέρος τοποθετήθηκε μια εικόνα, η οποία σχετίζεται με την ιστορία και την επιλεγμένη διαδρομή. Η εικόνα αυτή, σε κάθε αρχική αναφορά έχει το πλήρες μέγεθος το οποίο ποικίλει ανάλογα με την εικόνα, αλλά πιάνει περίπου το μισό της οθόνης (+600pixel). Στο υπόλοιπο μέρος υπάρχει άλλη μια εικόνα (textcontent), στην οποία είναι γραμμένο το κείμενο της ιστορίας που κάποιες φορές συνοδεύεται από φωτογραφίες. Πήραμε την απόφαση το κείμενο να δημιουργηθεί σε εξειδικευμένο πρόγραμμα, ώστε η τυπογραφία του να είναι σωστή. Το Unity δεν διαθέτει ιδιαίτερα προχωρημένες δυνατότητες διαχείρισης κειμένου. Ουσιαστικά στις οθόνες της εφαρμογής δημιουργήσαμε έναν μηχανισμό εναλλαγής δύο φωτογραφιών. Όταν το κείμενο είναι μεγάλο, με το scroll up ουσιαστικά περνάει κάτω από την φωτογραφία της κεφαλίδας. Με αυτό το εφέ αυξήσαμε την εμπειρία χρήσης και λύσαμε το πρόβλημα των μεγάλων κειμένων. Στις περιπτώσεις που το κείμενο είναι μικρό απενεργοποιούμε το εφέ της κύλισης, αφήνοντας τις δύο εικόνες σταθερές.

Στο inventory δημιουργήσαμε για όλα τα αντικείμενα δύο μεγέθη, ένα μικρό για την γενική θέαση του, και ένα μεγάλο (το μέγιστο πλάτος στα pixel της ανάλυσης της οθόνης) που εμφανίζεται μετά την επιλογή του χρήστη. Οι σκηνές εκτός από το εκάστοτε script της σκηνής και τα γενικά για το scroll και το inventory, περιλαμβάνει και ένα για το GPS καθώς το indicator εμφανίζεται σε όλους τους εξωτερικούς χώρους, που ο χρήστης καλείται να κάνει μια διαδρομή.

Για την ατζέντα δημιουργήθηκε ξεχωριστή σκηνή. Εκεί μετά από κάθε θέαση του κειμένου μιας οθόνης (μετά την επιλογή next) περνάει το κείμενο, το καινούργιο πάνω από το παλιό, με την λογική βιβλίου. Ο χρήστης έχει την δυνατότητα να “ξεφυλλίσει” προς τα πίσω όλα όσα έχει ως τώρα διαβάσει στην ιστορία. Η δυσκολία εδώ σχετίζεται με τις επιλογές του χρήστη και τα ηχογραφημένα. Όλες οι οθόνες που περιέχουν προτροπή ή ηχογραφημένα μηνύματα, ξαναγράφηκαν με τρόπο αφηγηματικό σε πρώτο πρόσωπο και περάστηκαν στην ατζέντα στην νέα μορφή. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να γίνει διπλή κωδικοποίηση των αρχείων, καθώς άλλα βλέπει ο χρήστης την ώρα του παιχνιδιού και άλλα βλέπει μετά στην ατζέντα.

Επίσης, στο inventory υπάρχει μια φωτογραφία η οποία χρησιμοποιεί το γυροσκόπιο. Μετά τα πρώτα τεστ της εφαρμογής με χρήστες παρατηρήσαμε πως μόνο ένα μικρό ποσοστό κινητών διαθέτει τον συγκεκριμένο αισθητήρα. Για να έχουν όλοι οι χρήστες την δυνατότητα της θέασης της φωτογραφίας με ξεχωριστή διάδραση τροποποιήσαμε το script προσθέτο-

ντας και επιταχυνσιόμετρο με μεταβλητή ώστε να μπορεί να δουλεύει η μια τουλάχιστον περίπτωση. Σε όλες τις περιπτώσεις που θέλουμε να ειδοποιήσουμε τον χρήστη για κάτι σημαντικό βάλουμε δόνηση.

Ένα ακόμα πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε αφορά την αδυναμία του Unity με τα gif. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα τα gif που δημιουργήσαμε στο Photoshop να τα ξαναεπεξεργαστούμε (κάνοντάς τα ξεχωριστά frame) ώστε να μπορούν να παίζουν.

Μια σημαντική δυσκολία που αντιμετωπίσαμε αφορούσε την προσθήκη ηχογραφημένων κομματιών μετά τον αρχικό σχεδιασμό του storyboard. Για να υλοποιηθεί κάτι τέτοιο, έπρεπε αρχικώς να τροποποιηθεί πρώτα το κείμενο, μετά το storyboard και στο τέλος να προστεθούν σκηνές και να σχεδιαστούν και νέα εικονίδια για το interface.

Ο εντοπισμός του χρήστη κατά την διάρκεια του παιχνιδιού γίνεται με το GPS το script του οποίου είναι attached σε αντικείμενο τύπου Image στις σκηνές με αφήγηση. Το συγκεκριμένο script ελέγχει την συσκευή του GPS και δίνει ενδείξεις στον χρήστη για την κατάσταση και την απόσταση από το επόμενο σημείο ενδιαφέροντος. Μετά από πειραματισμούς και αρκετές αλλαγές, καταλήξαμε σε έναν μηχανισμό που ορίζει την μέση απόσταση από το σημείο ενδιαφέροντος. Το GPS indicator αλλάζει χρώματα με βάση την απόσταση, 2 διαβαθμίσεις από το κόκκινο μέχρι το πορτοκαλί και άλλες δύο μέχρι το πράσινο. Ο δείκτης αποκτάει πορτοκαλί χρώμα όταν ο χρήστης βρίσκεται σε απόσταση 30 μέτρων από τον στόχο, κόκκινο όταν απομακρύνεται και πράσινο όσο πλησιάζει. Όταν ο χρήστης εντοπιστεί σε απόσταση μικρότερη των 10 μέτρων από τις συντεταγμένες που έχουν οριστεί το χρώμα πρασινίζει τελείως, το κινητό δονείται και εμφανίζεται το βελάκι του next.

Κατά την διάρκεια των τεστ παρατηρήσαμε πως κάποιοι χρήστες δεν έκαναν scroll down στις οθόνες του app, ώστε να διαβάσουν κομμάτια της ιστορία, με αποτέλεσμα να μην καταλαβαίνουν κάποιες φορές το τι πρέπει να κάνουν. Γι' αυτό τον λόγο, στις οθόνες που το κείμενο είναι μεγάλο, τοποθετήθηκε ένα βελάκι το οποίο εμφανίζεται με το που εμφανίζεται η νέα οθόνη στο app. Μόλις ο χρήστης κάνει scroll down εξαφανίζεται.

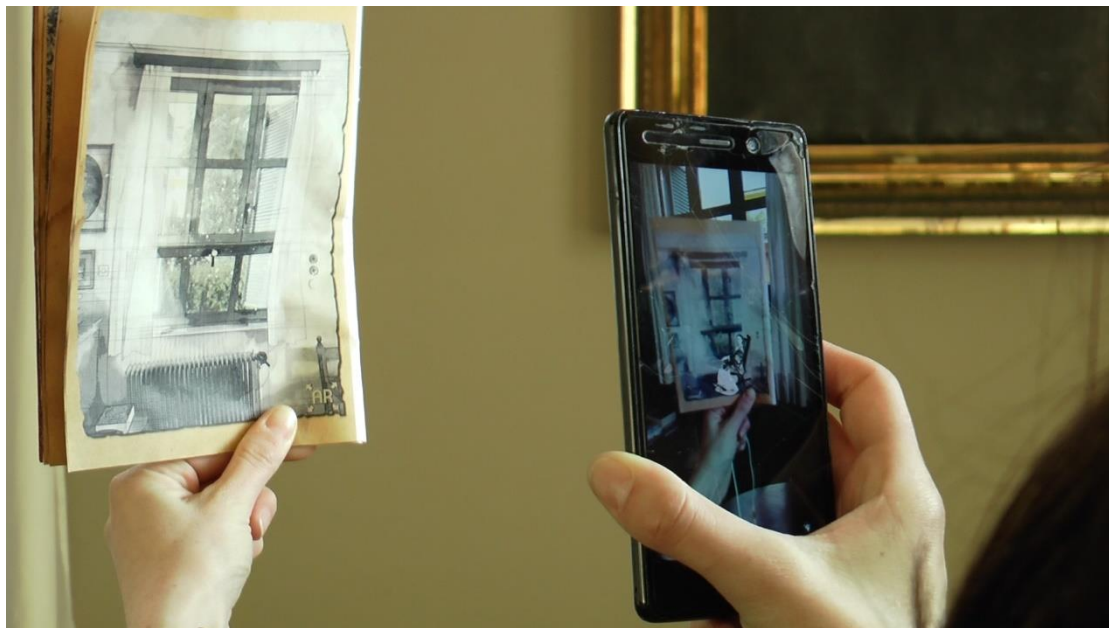
3.5 Δυσκολίες στην υλοποίηση του AR

Η υλοποίηση του AR είχε δυσκολίες. Το πρώτο πρόβλημα που παρουσιάστηκε αφορούσε μια περίεργη σμίκρυνση στην σκηνή μετά την χρήση του AR. Αυτό ξεπεράστηκε αυτόματα, όταν έγιναν import κάποια νέα libraries. Το μεγάλο πρόβλημα αφορά την ίδια την αναγνώριση του στόχου από την μηχανή του Vuforia. Δεν είχε καμία σημασία το πως αξιολόγησε τις φωτογραφίες που ανέβηκαν στο database, καθώς η οποιαδήποτε τροποποίηση στο περιβάλλον είχε ως αποτέλεσμα να μην αναγνωρίζει το κομμάτι της φωτογραφίας που θα έπρεπε να αντικατασταθεί. Μετά από πολλές προσπάθειες (ανεβάσαμε αρκετές φωτογραφίες και από τα δύο μέρη που χρησιμοποιούμε στην εφαρμογή), αποφασίσαμε να δημιουργήσουμε ένα βιβλιαράκι, να τοποθετήσουμε τις φωτογραφίες εκεί και να το εντάξουμε στο σενάριο. Με αυτό τον τρόπο παρακάμψαμε το σημαντικότερο πρόβλημα το οποίο προέκυψε πάνω στα τεστ της εφαρμογής.

3.6 Booklet

Το booklet προέκυψε ως μέρος του παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια της υλοποίησης της εφαρμογής. Λίγο πριν γίνουν τα test με τους χρήστες και αφού η εφαρμογή ήταν έτοιμη, κάναμε κάποιες δοκιμές για να αντιμετωπίσουμε τυχόν λάθη και παραλειπόμενα, να δούμε την ακρίβεια του GPS και να εξακριβώσουμε ότι το AR δουλεύει. Στις τρεις δοκιμές που έγιναν το AR δεν μπορούσε να λειτουργήσει, η κάμερα δεν αναγνώριζε τις περασμένες φωτογραφίες στο Vufoγία. Να επισημάνουμε εδώ, ότι και στις δύο περιπτώσεις το AR γίνεται στα δύο κτήρια που εισέρχονται οι χρήστες, σύμφωνα με το σενάριο, σε παράθυρα. Αποτέλεσμα αυτού του γεγονότος είναι ότι, κάθε μέρα με την αλλαγή του φωτός, με την μετακίνηση λίγο της κουρτίνας ή με το πέσιμο των φυλλωμάτων των δέντρων, η εικόνα που έβλεπε η κάμερα του κινητού ήταν διαφορετική έστω και λίγο, οπότε δεν αναγνωριζόταν.

Για την αντιμετώπιση αυτού του προβλήματος σχεδιάστηκε το booklet. Στο booklet υπάρχουν οι φωτογραφίες των παραθύρων, επεξεργασμένες ώστε να μοιάζουν με σκίτσα, συνοδευόμενες πάντα από μια φράση – γρίφο. Με αυτό τον τρόπο λύθηκε το πρόβλημα της λειτουργίας του AR, προέκυψε όμως, το πρόβλημα ένταξης του booklet στο σενάριο. Να αναφέρουμε ότι υπήρξε η σκέψη να τοποθετήσουμε στα παράθυρα ένα αυτοκόλλητο (ίσως για QR Code), αλλά λόγω της χρήσης των χώρων (γραφεία, σχολείο), κάτι τέτοιο ήταν αδύνατο.

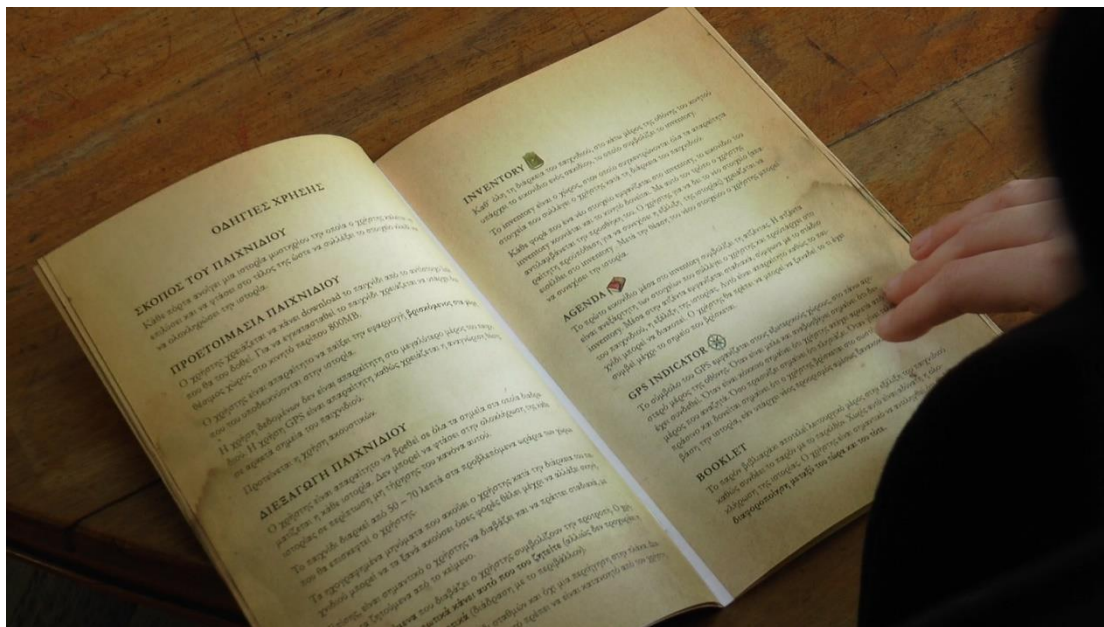


Εικόνα 36 AR κατά τη διάρκεια του test της εφαρμογής από τους χρήστες

Ένας ακόμη παράγοντας για τη δημιουργία του booklet ήταν, ότι οι χρήστες θα έπρεπε να μπορούν να δουν, ανά πάσα στιγμή τις οδηγίες χρήσης του παιχνιδιού. Φυσικά, αυτό ήταν ήδη μελετημένο, καθώς στο website υπάρχει ειδικό section με οδηγίες (instructions) όμως, μόνο οι μισοί χρήστες που θα δοκίμαζαν την εφαρμογή θα είχαν πρόσβαση σε αυτό. Η εφαρμογή, όπως θα εξηγήσουμε αναλυτικά παρακάτω, δοκιμάστηκε από δύο γκρουπ χρηστών, το ένα γκρουπ είχε διαθέσιμο το site, το άλλο γκρουπ όχι. Ήταν αναγκαίο όμως, οι οδηγίες χρήσης να είναι προσβάσιμες και στα δύο γκρουπ. Για διευκόλυνση των χρηστών θεωρήσαμε ότι θα ήταν προτιμότερο, σε κάθε περίπτωση, να έχουν τις οδηγίες χρήσης μαζί τους.

Το booklet λοιπόν, ήταν σίγουρο ότι θα περιείχε τις φωτογραφίες των δύο παραθύρων, καθώς και τις οδηγίες χρήσης του παιχνιδιού. Για να τονιστεί η σύνδεση του με το παιχνίδι και η ένταξή του στο σενάριο, προστέθηκαν κάποιες φράσεις – γρίφοι στο booklet. Στην πρώτη σελίδα ο χρήστης ενημερώνεται πως: «Κάποια πράγματα εμφανίζονται μόνο στο παρελθόν. Εδώ θα βρεις ότι χρειάζεσαι». Το booklet αποτελεί τη σύνδεση του χρήστη με το 1835.

Αντίστοιχα, στις σελίδες με τις φωτογραφίες των παραθύρων, ακριβώς δίπλα υπάρχει η ημερομηνία που αντιστοιχεί στην ιστορία, εκείνη τη στιγμή στο παιχνίδι, που ο χρήστης πρέπει να δει το booklet. Για το πρώτο παράθυρο στο ξενοδοχείο «Ευρώπη» εμφανίζεται η ημερομηνία June 24, 1835 και η φράση: «Το παράθυρο του δωματίου με τον αριθμό 10!». Για το δεύτερο παράθυρο στη σχολή Χιλλ εμφανίζεται η ημερομηνία June 25, 1835 και η φράση: «Κάθεται στην πολυθρόνα & κοιτάζει έξω από το παράθυρο». Όπως αναφέραμε το booklet συνδέει το χρήστη με το παρελθόν, αλλά και με το χαρακτήρα του πρωταγωνιστή. Είναι σαν να έχει μαζί την ατζέντα του G. Cochrane το 2019.



Εικόνα 37 Χρήστης διαβάζει το booklet κατά τη διάρκεια του test της εφαρμογής

Μέρος του παιχνιδιού όταν εισέρχεται ο χρήστης στη σχολή Χιλλ είναι να αναζητήσει και να βρει αν θέλει το βιβλίο ενός λυρικού ποιητή στη βιβλιοθήκη. Μετά τις πρώτες δύο μέρες δοκιμής της εφαρμογής από τους χρήστες, παρατηρήσαμε πως υπήρχε η ανάγκη να πάρουν το βιβλίο αυτό στα χέρια τους και να το ανοίξουν. Αυτό δεν ήταν εφικτό αφού η βιβλιοθήκη είναι αρκετά παλιά και χρειάζεται κλειδί για να ανοίξει. Για να καλύψουμε αυτή την ανάγκη προσθέσαμε στο booklet δύο σελίδες ακόμα, στην πρώτη υπήρχε η φράση – γρίφος: «Αυτό το βιβλίο βρίσκεται στο _ ράφι & είναι το _ στην σειρά» και στη δεύτερη απεικονίζεται το εσώφυλλο του βιβλίου. Η τελευταία προσθήκη που έγινε μετά από παρότρυνση των συμμετεχόντων στην δοκιμή της εφαρμογής, ήταν η ένταξη, στο πίσωφύλλο του booklet, κάποιων QR Code για τα social media του “Inside Old Town of Athens”.

Στη φάση εκείνη της υλοποίησης της εργασίας, βασικό ζητούμενο ήταν η ένταξη του booklet στο σενάριο και στις διαδράσεις του χρήστη και όχι η αλλαγή σημείων της ιστορίας και

του παιχνιδιού. Το booklet επανασηδιάστηκε αρκετές φορές για να φτάσει στην τελική του μορφή.



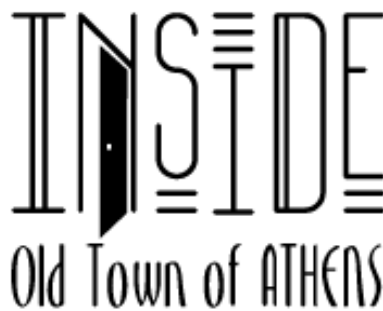
Εικόνα 38 Πορεία εξέλιξης του booklet

3.7 Τροπικότητες εφαρμογής

Η επιλογή των εικονικών, κειμενικών και ηχητικών αποδόσεων κατά τον σχεδιασμό της εφαρμογής έγινε με σκοπό, την καλύτερη εμπειρία και διάδραση του χρήστη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Έγινε προσπάθεια για την διατήρηση της ατμόσφαιρας και του μυστηρίου του παιχνιδιού, προσθέτοντας ηχογραφημένους διαλόγους και δημιουργώντας κολλάζ και animation, από σπάνιο υλικό της εποχής.

3.7.1 Logo

Ο σχεδιασμός του logo “Inside Old Town Of Athens” βασίζεται στην τυπογραφία του. Χαρακτηριστικό του είναι η ιδιαίτερη γραμματοσειρά και η σχηματοποίηση της πόρτας στο γράμμα N. Η διαδικασία σχεδιασμού του ξεκίνησε με γνώμονα, ότι το παιχνίδι αποτελείται από πόρτες που ανοίγει ο χρήστης και ανακαλύπτει ιστορίες και κτήρια στην Αθήνα στο χρονικό διάστημα 1830 - 1928. Επομένως, χρειαζόταν να γίνει εμφανές το στοιχείο του παρελθόντος, του μυστηρίου και του χώρου. Οι γραμματοσειρές που χρησιμοποιήθηκαν είναι στοιχείο αναγωγής στο παρελθόν και παραπέμπουν σε Art Deco και Arts and Crafts κινήματα τέχνης. Η αίσθηση του μυστηρίου και η έννοια του χώρου υποδηλώνονται με τη χρήση της πόρτας, ενταγμένης ως σχήμα, στο logo. Ο σύγχρονος σχεδιασμός του βοηθά στην «εντύπωση» του χρήστη.



Εικόνα 39 Logo

3.7.2 Εικόνα

Ο χρήστης εισάγεται στην εφαρμογή με ένα video, το οποίο αποτελεί έναν τρόπο παρουσίασης του logo. Πρόκειται για ένα μικρό animated video, που σκοπό έχει την ανάδειξη της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού και την κατανόηση της σημασίας του logo. Στο τέλος του video, η πόρτα που είναι μέρος του logo, ανοίγει και σηματοδοτείται το πέρασμα στην επόμενη οθόνη και η έναρξη του παιχνιδιού.

Η οθόνη menu αποτελείται από κλειστές πόρτες, τις οποίες βλέπει ο χρήστης, κάνοντας scroll down. Το background της οθόνης αποτελείται από ένα texture (υφή) τοίχου. Η κάθε πόρτα είναι φωτογραφία της αληθινής πόρτας, του τελευταίου κτηρίου που ανοίγει ο χρήστης σε κάθε ιστορία. Η φωτογραφία μετατρέπεται σε γραφικό που διατηρεί μια αίσθηση ζωγραφισμένου στο χέρι. Χαρακτηριστικό κάθε πόρτας είναι ότι διατηρεί ένα αμυδρό διαφορετικό χρώμα, σαν ακουαρέλα, για να διευκολύνει τον χρήστη να θυμάται και να ξεχωρίζει τις πόρτες που έχει ανοίξει. Όταν ο χρήστης επιλέγει μια πόρτα και πατάει πάνω της γίνεται ένα transition και η πόρτα ανοίγει. Πρόκειται για ένα μικρό animation.

Κάθε οθόνη του παιχνιδιού, από την στιγμή που ο χρήστης ανοίγει την πόρτα της ιστορίας μας, αποτελείται από τρία πεδία.

- Το πεδίο που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης εμπεριέχει πάντα ένα κολλάζ, που περιγράφει το κείμενο που διαβάζει ο χρήστης στην αντίστοιχη οθόνη και την χρωματιστή πυξίδα, όταν ο χρήστης μετακινείται από το ένα σπίτι στο άλλο.

Κάθε κολλάζ δημιουργήθηκε από γκραβούρες, λιθογραφίες και σχέδια της εποχής που συλλέξαμε. Η επιλογή αυτή έγινε, ώστε κάθε κολλάζ να είναι μοναδικό, να αποπνέει την αίσθηση της εποχής, να περιγράφει την εξέλιξη της ιστορίας με τον καλύτερο δυνατό τρόπο και να δημιουργεί έναν φαντασιακό χώρο που αλληλοεπιδρά με τον πραγματικό. Ακόμα, σε σημαντικά σημεία τη εξέλιξης της ιστορίας τα κολλάζ καταλαμβάνουν μεγαλύτερο χώρο κατά μήκος της οθόνης και αποτελούν μέρος του scroll down του χρήστη. Η διαφοροποίηση της διάδρασης του χρήστη καθιστά αυτόματα το κολλάζ αυτό πιο σημαντικό και ενδιαφέρον.

Η πυξίδα έχει κόκκινο χρώμα όταν ο χρήστης είναι μακριά από τον προορισμό που του υποδεικνύει το παιχνίδι, στον οποίο πρέπει να φτάσει και πράσινο χρώμα όταν ο χρήστης βρίσκεται στο σωστό σημείο. Από το κόκκινο, στο πράσινο, το χρώμα διακυμαίνεται σε τρεις αποχρώσεις (πορτοκαλί, κίτρινο, λαχανί), ώστε ο χρήστης να έχει κάθε στιγμή ένδειξη της απόστασης από τον προορισμό του. Η επιλογή των χρωμάτων έγινε βάση της σημασιολογίας των χρωμάτων.

- Το πεδίο που βρίσκεται στο μεσαίο τμήμα της οθόνης, εμπεριέχει κείμενο και εικόνα. Εκτός από το Background που είναι ίδιο σε όλες τις οθόνες, η εικόνα και το κείμενο αλλάζουν. Οι εικόνες που χρησιμοποιούνται σε αυτό το κομμάτι είναι κυρίως μικρά σκίτσα και λειτουργούν ως «διαλείμματα» σε μεγάλα κείμενα ή μεγάλα ηχογραφημένα μηνύματα. Ως ένδειξη για scroll down υπάρχει ένα βέλος προς τα κάτω, ώστε ο χρήστης να ειδοποιηθεί ότι υπάρχει κι άλλο κείμενο.
- Το τελευταίο πεδίο βρίσκεται στο κάτω μέρος της οθόνης και αποτελεί την γραμμή εργαλείων της ιστορίας. Η γραμμή εργαλείων σχεδιάστηκε σε κοντινούς χρωματικούς τόνους με το background του δεύτερου πεδίου ώστε να μην δημιουργείται μεγάλη αντίθεση. Το texture (υφή) διαφοροποιείται.

Στο κέντρο της γραμμής εργαλείων βρίσκεται πάντα το σακίδιο, το οποίο πατώντας το ο χρήστης, οδηγείται στο inventory. Για την καλύτερη διάδραση του χρήστη σε κάθε περίπτωση που συλλέγει ένα στοιχείο, το σακίδιο κουνιέται. Γι' αυτό το λόγο διαφοροποιείται ο χώρος γύρω του και προεξέχει ελαφρώς από την γραμμή εργαλείων.

Αριστερά στη γραμμή εργαλείων, τοποθετούνται ξεχωριστά κάθε φορά τα κουμπιά την ηχογραφημένων μηνυμάτων, της επανάληψής τους, του video animation, του AR και της εικόνας ανάλογα με την εξέλιξη της ιστορίας και τη διάδραση του χρήστη. Δεξιά στη γραμμή εργαλείων, εμφανίζεται το κουμπί next. Η θέση και η εικόνα του (βέλος) διαφέρουν σε σχέση με τα άλλα κουμπιά, ώστε να είναι κατανοητό στο χρήστη. Εκτός από το βέλος που ορίζει το next σε κάθε οθόνη, χρησιμοποιούνται σε κάποιες περιπτώσεις τα κουμπιά A και B, όταν ο χρήστης χρειάζεται να επιλέξει. Η εικόνα τους επίσης διαφέρει από τα άλλα κουμπιά και βρίσκονται στη δεξιά πλευρά της γραμμής εργαλείων, γιατί διαδραματίζουν το ρόλο του next.

Το Inventory αποτελεί μια ξεχωριστή οθόνη με διαφορετικά δεδομένα. Το background αλλάζει αλλά παραμένει στα ίδια χρώματα. Στο Inventory ο χρήστης βλέπει τα στοιχεία που

συλλέγει. Κάθε στοιχείο είναι ένα διαφορετικό εικονίδιο. Όταν ο χρήστης επιλέγει κάθε στοιχείο, έχει τη δυνατότητα να το δει σε μεγαλύτερη κλίμακα. Για παράδειγμα αν έχει συλλέξει ένα γράμμα, στο εικονίδιο στο inventory εμφανίζεται ένα φάκελος, ενώ αν το επιλέξει ο χρήστης μπορεί να δει το γράμμα που βρίσκεται μέσα στο φάκελο. Επίσης, το στοιχείο κουνιέται (όπως το σακίδιο), όταν το συλλέγει ο χρήστης μέχρι να το επιλέξει. Με αυτούς τους τρόπους απεικόνισης του κάθε στοιχείου γίνεται όσο το δυνατόν πιο αντιληπτή η απόκτηση ενός καινούριου στοιχείου και εξάπτεται η περιέργεια και η φαντασία του χρήστη.

3.7.3 Κείμενο

Η εφαρμογή βασίζεται αρκετά στο κείμενο, καθώς ο χρήστης χρειάζεται να διαβάσει, για να ολοκληρώσει τις διαδράσεις του. Επειδή το κείμενο που χρειάζεται να διαβάσει ο χρήστης σε αρκετές περιπτώσεις είναι μεγάλο, επιλέξαμε η γραμματοσειρά που χρησιμοποιείται να έχει έναν πιο gaming χαρακτήρα, ώστε να είναι πιο ανάλαφρη η ανάγνωση.

Το μεγαλύτερο μέρος του κειμένου είναι σε γ' πρόσωπο και έχει μαύρο χρώμα. Εκεί εξελίσσεται η ιστορία και μέσω της πλοκής δίνονται οδηγίες στο χρήστη. Το ύφος του κειμένου είναι απλό και οικείο, με λεξιλόγιο καθημερινό και κατανοητό, ζωντανό και παραστατικό, με ευθύ λόγο, διάλογους, ερωτήσεις, ενεργητική σύνταξη και χρήση σχημάτων λόγου. Κάποιες φορές το ύφος είναι προφορικό με λέξεις και φράσεις που ανήκουν στον προφορικό λόγο και χιουμοριστικό. Όταν ο χρήστης χρειάζεται να προβεί σε κάποια άμεση ενέργεια, δίνονται οδηγίες σε β' πρόσωπο με καφέ χρώμα. Ακόμα, οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις αναγράφονται στην οθόνη του σε β' πρόσωπο με καφέ χρώμα και ξεχωρίζουν πάντα από το υπόλοιπο κείμενο.

3.7.4 Ήχος

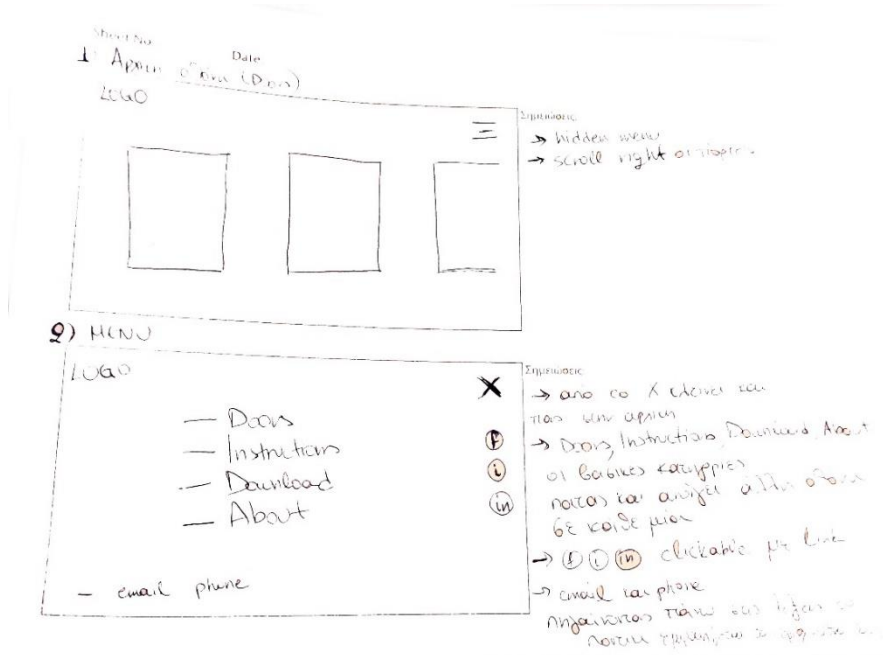
Βασική παράμετρος της εφαρμογής είναι ο ήχος. Με δεδομένο ότι ο χρήστης παίζει την εφαρμογή στον αστικό χώρο, ήταν σημαντικό να μην υπάρχει ηχητικό background σε όλο το παιχνίδι. Επιλέχθηκαν μόνο τέσσερις περιπτώσεις που ενσωματώθηκε ηχητικό background για να ενισχυθεί η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, στην πλειοψηφία των οποίων ο χρήστης βρίσκεται σε εσωτερικούς χώρους.

Σχεδόν όλοι οι διάλογοι της ιστορίας εμφανίζονται ως ηχογραφημένα μηνύματα. Κάθε χαρακτήρας έχει ξεχωριστή φωνή και προσωπικότητα. Υπάρχουν δύο γυναίκες φωνές και έξι αντρικές. Για την ηχογράφηση των χαρακτήρων ακολουθήθηκε συγκεκριμένη διαδικασία όπου οι ηθοποιοί καθοδηγούνταν κατά κύριο λόγο από μας, αλλά πρόσθεσαν και δικούς τους αυτοσχεδιασμούς και ιδιωτισμούς όπου χρειαζόταν, με αποτέλεσμα συνεχείς διορθώσεις στα κείμενα. Η επεξεργασία των ήχων και των ηχογραφήσεων έγινε σε προγράμματα επεξεργασίας ήχου. Όλοι οι διάλογοι έχουν τοποθετηθεί με βάση το σενάριο στο παιχνίδι τις στιγμές που ο χρήστης φτάνει σε ένα μέρος της διαδρομής και στέκεται ή βρίσκεται σε έναν εσωτερικό χώρο. Αυτό συμβαίνει έτσι ώστε ο χρήστης να ακούει όσο γίνεται απερίσπαστα και ακίνδυνα, από τη στιγμή που βρίσκεται σε εξωτερικό χώρο. Τέλος, αποτέλεσε επιλογή μας η μη ύπαρξη φωνής αφηγητή της ιστορίας για να έχει τη δυνατότητα ο χρήστης να πλάσει και να φανταστεί μόνος του κάποιες πτυχές της ιστορίας.

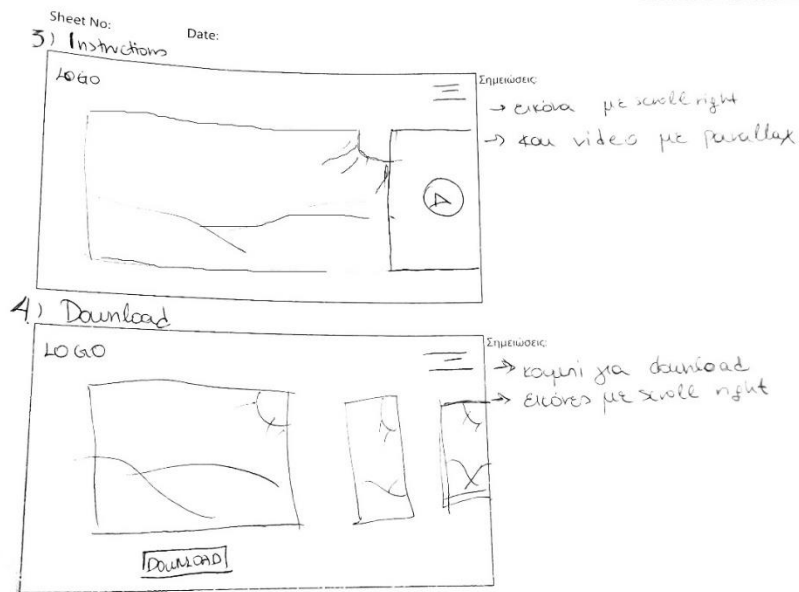
4. Υλοποίηση Website

4.1 Storyboards Website

Τα storyboards χρησιμοποιήθηκαν και για τον σχεδιασμό του website. Σε αυτή την περίπτωση δεν έγινε τόσο αναλυτικός σχεδιασμός και αναπαράσταση των οθονών. Τα storyboards είχαν περισσότερο τη λογική της αναπαράστασης των λειτουργιών και των διαδράσεων του χρήστη. Ο σχεδιασμός τους ακολούθησε τα λογική, από το γενικό στο ειδικό, απεικονίζοντας τις δράσεις και την πορεία της εικονογράφησης. Παρακάτω παραθέτουμε εικόνες από τη διαδικασία του storyboard για το site.



Εικόνα 40 Οθόνες 1 - 2



Εικόνα 41 Οθόνες 3 - 4

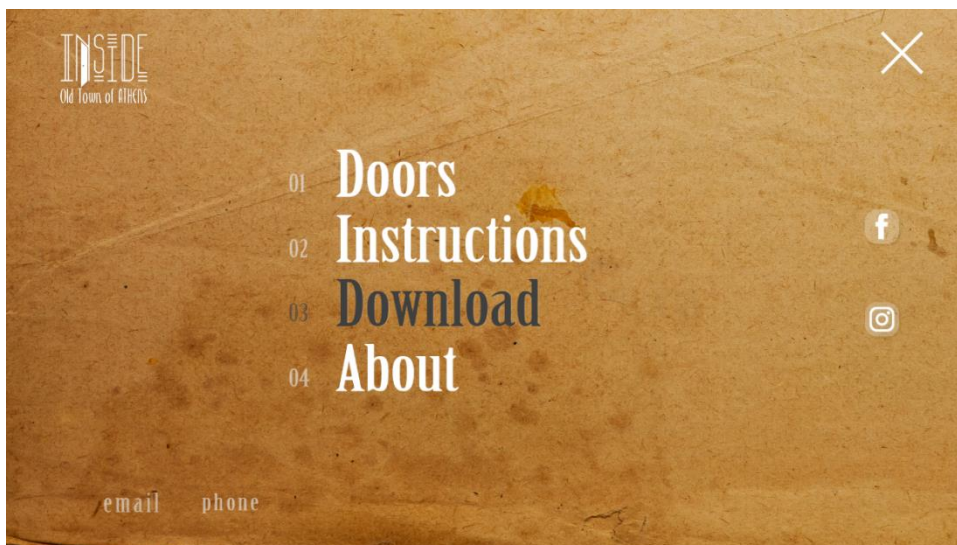
4.2 Μηχανισμός Λειτουργίας του Website

Το site είναι συμπληρωματικό κομμάτι της εφαρμογής. Έχει σχεδιαστεί για ανάλυση HD και για αντίστοιχες αναλύσεις με αναλογία 16 x 9. Για καλύτερη θέαση του site, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει το full screen mode πατώντας το F11 για τα desktop pc & Fn key + F11 για τα laptop.

Η πρώτη οθόνη που εμφανίζεται στον χρήστη είναι η καρτέλα με τις πόρτες. Εδώ, ο χρήστης καλείται να γράψει τον κωδικό που εμπεριέχεται στο τελευταίο στοιχείο που παίρνει σε κάθε ιστορία για να εισέλθει σε μια από αυτές. Το πάνω μέρος της εφαρμογής είναι κοινό σε όλες τις οθόνες που μπορεί να επισκεφτεί ο χρήστης. Περιέχει μια άσπρη μπάρα με το logo της εφαρμογής στο αριστερό μέρος και ένα σύμβολο για το μενού στο δεξιό. Ο χρήστης για να δει όλες τις πληροφορίες που περιέχει η κάθε σελίδα, πρέπει να κάνει right scroll στο site. Πατώντας το σύμβολο του menu, εμφανίζεται μια νέα οθόνη, στην οποία ο χρήστης μπορεί να επιλέξει μια από τις τέσσερις αρχικές οθόνες του site.



Εικόνα 42



Εικόνα 43

Η δεύτερη οθόνη περιέχει πληροφορίες για την εφαρμογή και εστιάζει στο πως εγκαθίσταται το παιχνίδι στο κινητό, καθώς και σε κάποιες βασικές λειτουργίες του, που είναι απαραίτητο να γνωρίζει ο χρήστης. Η τρίτη οθόνη περιέχει το QR Code με το link της εφαρμογής. Ο χρήστης με αυτό τον τρόπο μπορεί να το κατεβάσει στο κινητό του και να το εγκαταστήσει. Η τέταρτη οθόνη περιέχει κάποια σύντομα βιογραφικά στοιχεία, που αφορούν τους δημιουργούς, κάποια link με τους χώρους που βοήθησαν ή χρησιμοποιούνται στην εφαρμογή, στο τρίτο section αναφέρονται οι ηθοποιοί που συμμετείχαν στις ηχογραφήσεις, ενώ γίνεται αναφορά και σε συγκεκριμένα πρόσωπα, τα οποία μας παρείχαν σημαντική βοήθεια και στο τέταρτο section υπάρχει ένα βίντεο, το οποίο περιέχει κάποια πλάνα από την δημιουργία της εφαρμογής και κάποιες αποτυχημένες, αλλά χιουμοριστικές στιγμές κατά την ηχογράφιση των διαλόγων.



Εικόνα 44

Όταν ο χρήστης εισέρχεται στην πρώτη πόρτα, η οθόνη που εμφανίζεται περιέχει πληροφορίες για την κοινωνικοπολιτική ζωή της Αθήνας τα πρώτα μετεπαναστατικά χρόνια. Επίσης, εστιάζει στον χώρο που διαδραματίζεται το σενάριο της πρώτης ιστορίας (Πλάκα), αναφέρει συνοπτικά το έθιμο του Αϊ Γιάννη και στο τελευταίο section γίνεται αναφορά στα ατμόπλοια (στο οποίο περιγράφεται τι πραγματικά έγινε με τις ακτοπλοϊκές γραμμές στο νέο Ελληνικό κράτος). Η δεύτερη επιλογή που μπορεί να επιλέξει ο χρήστης, αφορά τους χαρακτήρες της ιστορίας. Εδώ, αναφέρονται συνοπτικά πληροφορίες για τον George Cochrane, για τον θείο του Thomas, για τον George Finley, τον φίλο του Don Patchifiko, τον στρατηγό Richard Church, τον κύριο και την κυρία Hill και για την Ελισάβετ Κονταζάκη. Η τρίτη επιλογή που έχει ο χρήστης αφορά τα σπίτια. Ο χρήστης μπορεί να βρει πληροφορίες για την αρχιτεκτονική και την ιστορία, για τα τέσσερα κτήρια που επισκέπτεται.



Όταν κληθιά για οδία για ταν με λε το μούσε

οικία από μια εριδο των ασ, κάπια α ι τους

Πρόκειται για ένα εθιμοτυπικό που λάμβανε μέρος στους εορτασμούς ανήμερα του Γενεσίου Ιωάννη Προδρόμου στις 24 Ιουνίου κάθε χρόνο στις συνάξεις της Αθήνας. Οι εορτασμοί είχαν προαιώνιες ρίζες σε αρχαία, ρωμαϊκά και βυζαντινά αγροτικά έθιμα που συνέβαιναν κάθε νομηνία ή πρωτοχρονιά.

Οι εορτασμοί του Αγ Γιάννη του Κληθιάνα ξεκινούσαν από την παρατήρηση της γιορτής και κορυφώνονταν σε μεγάλες φωτιές στα σταυροδρόμια των κεντρικών οδών. Οι προετοιμασίες γίνονταν από το νεαρό κόσμο που περιμελούσε παλιά έπιπλα, ξύλα κεντρικών και αγυρμένα ανδρικήλα με παλιά ρούχα και τα στοίβαζαν σε κάποιο ελεύθερο χώρο. Πάνω σε αυτούς τους σωρούς άναβαν οι νέοι φωτιές και ανταγωνίζονταν το ύψος θα έφταναν οι φλόγες της δικής τους φωτιάς με αποτέλεσμα οι καπνοί και φλόγες να είναι ορατές από όλα τα σημεία της Αθήνας και να δημιουργεί ένα κλίμα μυσταγωγικό. Στη συνέχεια όταν οι φωτιές θέρμευαν τα νεαρά αγόρια και κορίτσια έκαναν άλματα πάνω από τη φωτιά. Το έθιμο πρότο ότι έπρεπε να πηδήξουν τρεις φορές τις δύο πλευρές.

The custom of "Klidonas"



Ο γάμος του με νεαρή Αρμένισσα από την Κωνσταντινούπολη έμεινε παροιμιώδης για πολλά χρόνια. Το ζεύγος των ερωτευμένων συμφώνησε να κληφτούν και η κοπέλα να μεταφερθεί μέσα σε μια κασέλα στον Πειραιά. Την τελευταία στιγμή η καλλονή διατάσσει να μπει στην κασέλα. Είναι αντί γι' αυτήν μήτικη η αδελφή της που δεν διέθετε την ανάλογη ομορφιά. Για να μην ξεσπάσει σκάνδαλο, την παντρεύτηκε. Το γεγονός αυτό πρέπει να συνέβη το 1833.

Η Υπόθεση Πατσιφίκο ήταν μια διπλωματική υπόθεση μεταξύ Ελλάδας και Βρετανίας το 184 ήταν Πρέσβης της Πορτογαλίας στην οπότε και παύθηκε συνεπεία καταχρησιά επιδόθηκε στην τοκογλυφία με άγνωστο τέλος.

Η κυβέρνηση είχε απαγορεύσει το έθιμο του «κάψιμο του Ιουδαίου», λόγω της έκτακτου του Γάλλου τραπεζίτη Ρότσιλντ. Με αλόγως επιτέθηκε στον Εβραίο Δον Πατσιφίκο και προξένησε καταστροφές. Ο Γάλλος πρέσβης αποζημιώθηκε. Αυτό περιλάμβανε αγρό του Φίνελι που περιλήφθηκε στην κατοχή του από το Ελληνικό κράτος βρετανική κυβέρνηση. Η υπέρμετρη κορφοβία με τον ναυτικό αποκλεισμό Βρετανικό Ναυτικό το 1850.

Η κρίση έληξε ύστερα από παρέμβαση προστατών των δυνάμεων του νεοσύστατου Γαλλίας και της Ρωσίας και αφού η Ελλάδα οικονομικό πλήγμα.

George Finlay
The History of Greece

Don Patchifiko



Το 1840 αγοράστηκε από την οικογένεια Κοντόσταυλου, στην ιδιοκτησία της οποίας παρέμεινε επί έναν αιώνα, και στέγασε διαδοχικά το Β' Γυμνάσιο (1852-1880), το Φρουραρχείο Αθηνών (1881), το Κακορμιοδικείο (1890-1910) και οικογενειακές προσφύγιες (1922). Από το 1959 ανήκει στην Εθνική Τράπεζα. Από το 1984 το κτίριο ανακαινισμένο στεγάσει το Μορφωτικό Ίδρυμα της Εθνικής Τραπέζης, το οποίο συστάθηκε το 1966 και πραγματοποιεί σημαντικό εκδοτικό έργο (Αρχειο Νεότερων Μηνεμίων).

Το λιθόκτιστο διώροφο κτίριο της οδού Θουκυδιδίου είναι ένα από τα ελάχιστα κτίσματα των οθωμανικών χρόνων που έχουν διασωθεί στη μετεπαναστατική Αθήνα. Η πρόσοψή του είναι λιτή και στιβαρή, με μια βαριά ξύλινη πύλη ενώ στο εσωτερικό, όπου αναπτύσσεται σε σχήμα Π γύρω από ένα εσωτερικό αίθριο, με μια περιμετρική ισόγειο στοά και λιακωτό με μεγάλα ανοίγματα στον όροφο, οι μορφές είναι περισσότερο ανάλαφρες και η διακόσμηση πιο περίτεχνη. Επί Τουρκοκρατίας ανήκε σε Οθωμανό, ενώ μετά την απελευθέρωση λειτουργούσε εκεί ένα από τα πρώτα ξενοδοχεία, με το συμβολικό όνομα "Ευρωπιά" (1830-1840).

ΞΕΝΟΔΟΧΕΙΟ ΕΥΡΩΠΗ

Εικόνα 45

4.3 Υλοποίηση του site στο Unity

Η κατασκευή του site ακολούθησε την ίδια λογική με την εφαρμογή. Πρώτα σχεδιάστηκε το πως πρέπει να είναι το site, μετά φτιάχτηκε το storyboard και ακολούθως δημιουργήθηκαν οι σκηνές στο Unity. Όλες οι σκηνές, εκτός της σκηνής του menu έχουν μια οριζόντια μπάρα περίπου στο ¼ της οθόνης η οποία μένει σταθερή και έχει το logo και το σύμβολο του menu. Το site έχει οριζόντιο scroll και οι πρώτες τέσσερις σκηνές που βλέπει ο χρήστης περιέχουν γενικές πληροφορίες και οδηγίες για την εφαρμογή. Μόνο η σκηνή του menu διαφέρει, καθώς περιλαμβάνει τις τέσσερις επιλογές και τα link για τα social media. Η κάθε οθόνη έχει το δικό της εξειδικευμένο script. Στην σκηνή του Download τοποθετήσαμε QR-code για το app. Στη σκηνή με τις πόρτες περάστηκαν οι πόρτες που έχουμε δημιουργήσει για το app μαζί με text input με τον κωδικό του τελευταίου στοιχείου (για την πρώτη πόρτα). Μέσα στην πρώτη πόρτα υπάρχουν τρεις σκηνές με την ίδιο ακριβώς λογική. Λόγω του ότι το Unity σε μέγεθος ριxel μπορεί να υποστηρίξει μέχρι 8192px, οι σκηνές στο History και στο Character αποτελούνται από 2 οθόνες που φαίνονται σαν μια. Το βάρος στο site έπεσε στην καλύτερη οπτικοποίηση της πληροφορίας, στο feedback που παίρνει ο χρήστης. Κατά το scroll right αρκετοί τίτλοι εμφανίζονται με την έναρξη της θέασης, κάποια κείμενα εμφανίζονται σταδιακά και ήχοι ακούγονται σε συγκεκριμένα σημεία. Στα σημεία των link το βελάκι μετατρέπεται σε δάκτυλο ώστε ο χρήστης να καταλαβαίνει ότι μπορεί να πατήσει κάτι. Όταν ο χρήστης κάνει scroll right το βελάκι γίνεται χεράκι.

Σημαντικό πρόβλημα το οποίο μας καθυστέρησε ήταν η εύρεση domain (δωρεάν) ώστε να ανέβει το site. Οι πρώτες προσπάθειες απέτυχαν traffic. Τελικά, βρέθηκε server και πλέον το site παίζει κανονικά.

4.4 Τροπικότητες website

Το Website σχεδιάστηκε με βάση την ανάγκη ο χρήστης της εφαρμογής, μετά το τέλος του παιχνιδιού, να ενημερωθεί για όλους τους χαρακτήρες, τις ιστορίες και τα μέρη από τα οποία πέρασε.

4.4.1 Εικόνα

Ο σχεδιασμός του website πραγματοποιήθηκε ώστε ο χρήστης, ολοκληρώνοντας κάθε ιστορία στην εφαρμογή, να μπορεί να ενημερωθεί για τα πραγματικά στοιχεία της ιστορίας. Για τον λόγο αυτό οι πόρτες που εμφανίζονται στην εφαρμογή, εμφανίζονται και στην αρχική σελίδα του site με διαφορετικό background. Ο χρήστης αναγνωρίζει την πόρτα της ιστορίας που ολοκλήρωσε, πληκτρολογεί το τελευταίο στοιχείο που έλαβε στο παιχνίδι, η πόρτα ανοίγει με ένα μικρό animation και οδηγείται στην επόμενη οθόνη.

Σημαντικό είναι το γεγονός ότι ο χρήστης μπορεί να δει το menu κάθε στιγμή. Πρόκειται για ένα hidden menu, που όμως οδηγεί σε νέα οθόνη με διαφορετικό background. Με ένα μικρό animation, το εικονίδιο του menu αλλάζει λίγο, όταν διέρχεται ο κέρσορας από πάνω. Στην οθόνη του menu υπάρχουν εικονίδια για τα social media, που επίσης αλλάζουν χρώμα, με την διέλευση του κέρσορα. Ο χρήστης μπορεί να πλοηγηθεί σε όλο το site με scroll right.

Όταν ο χρήστης ξεκλειδώνει κάθε πόρτα, εμφανίζονται στο πάνω μέρος της οθόνης οι κατηγορίες History, Characters και Houses. Σε κάθε κατηγορία υπάρχει εικονογράφηση και μικρά animation, που συμβάλλουν στην καλύτερη διάδραση του χρήστη. Τα animation, είτε βρίσκονται σε διαρκή λούπα, είτε ενεργοποιούνται με το scroll right του χρήστη. Με τον ίδιο

τρόπο αναπαράγεται το backstage video στην κατηγορία About. Όταν ο χρήστης κάνει scroll right και η εικόνα του video εμφανιστεί μέχρι το μέσο της οθόνης, ξεκινάει αυτόματα η αναπαραγωγή του. Το video αποτελεί μοντάζ κάποιων στιγμών κατά τη διάρκεια προετοιμασίας της εφαρμογής και του website. Η επεξεργασία του έγινε σε πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας και ήχου Adobe Premiere. Ακόμα, στην κατηγορία About υπάρχουν λογότυπα - links ιδρυμάτων και μουσείων που οδηγούν σε άλλα sites. Για να είναι εμφανές ότι ο χρήστης μπορεί να τα πατήσει και να τα επιλέξει, έχει προστεθεί ένα εφέ λάμψης.

4.4.2 Κείμενο

Το Website σχεδιάστηκε εξ' αρχής, ώστε να φιλοξενήσει έναν μεγάλο αριθμό πληροφοριών. Το κείμενο είναι σε γ' πρόσωπο με μόνη εξαίρεση την κατηγορία Download, όπου δίνονται οδηγίες σε β' πρόσωπο και την κατηγορία About, όπου υπάρχουν αναφορές σε α' πρόσωπο. Στις κατηγορίες αυτές το ύφος του κειμένου είναι πιο ανάλαφρο, χιουμοριστικό και προφορικό. Στο υπόλοιπο site αν και το ύφος είναι διδακτικό, υπάρχει μια ανάλαφρη και νοσταλγική χροιά.

Στην κατηγορία History οι τίτλοι στις ενότητες κινούνται ανάλογα με το scroll right του χρήστη. Λόγω του μεγάλου όγκου των πληροφοριών, σε κάποια σημεία, ένα μέρος των κειμένων εφαρμόζεται μια ανάλογη κίνηση. Τα κείμενα εμφανίζονται σταδιακά, όσο το σημείο θέασης του χρήστη πλησιάζει στο κέντρο του οπτικού του πεδίου και αντίστοιχα εξαφανίζονται όσο απομακρύνεται. Στην κατηγορία Characters υπάρχουν κάποιοι μικροί υπότιτλοι σε ορισμένους χαρακτήρες, στους οποίους έχει προστεθεί ένα μικρό animation. Ο χρήστης αντιλαμβάνεται έτσι τη διαφορά με το υπόλοιπο κείμενο και τους επιλέγει. Οι υπότιτλοι αυτοί είναι links που οδηγούν σε άλλα site. Τέλος, στην οθόνη του menu οι τίτλοι στις κατηγορίες αλλάζουν χρώμα με τη διέλευση του κέρσορα.

4.4.3 Ήχος

Ηχητικό background εντοπίζεται στο website, αφού ο χρήστης ξεκλειδώσει την πόρτα της αντίστοιχης ιστορίας που ολοκλήρωσε στην εφαρμογή. Στην κατηγορία History με το scroll right του χρήστη αναπαράγονται διαφορετικοί ήχοι, αναλόγως την ενότητα στην οποία βρίσκεται ο χρήστης. Όλοι οι ήχοι έχουν fade in και fade out και ακολουθούν το ρυθμό του scroll right δηλαδή της πλοήγησης του χρήστη στο site.

5. Αξιολόγηση

5.1 Ερευνητικά Ερωτήματα

Η παρούσα ερευνητική μελέτη στόχευε, κατά κύριο λόγο, στην διερεύνηση της εμπειρίας χρήσης της εφαρμογής "Inside Old Town of Athens". Οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε δύο group. Το πρώτο group δεν είχε πρόσβαση στο website μετά το τέλος της εφαρμογής, ενώ το δεύτερο είχε. Τα δύο group περιείχαν παίχτες διαφορετικής ηλικίας, με μικρή ή μεγάλη γνώση στους υπολογιστές, μικρή ή μεγάλη γνώση για την περίοδο που αναφέρεται η ιστορία καθώς και διαφορετική εργασιακή εμπειρία. Η συγκρότηση τους έγινε με σκοπό την εξαγωγή, όσο το δυνατόν, πιο αξιόπιστων συμπερασμάτων, αναφορικά με τα ερωτήματα της έρευνας. Τα ερωτήματα που τέθηκαν στην αρχή της εργασίας και αποτέλεσαν την βάση της δημιουργίας της εφαρμογής και του website είναι τα παρακάτω:

1. Η διεξαγωγή του παιχνιδιού στον χώρο της Πλάκας και στα εσωτερικά κτηρίων συνέβαλε στην καλύτερη εμπειρία χρήσης;
2. Άτομα τα οποία δεν έχουν προηγούμενη εμπειρία στο gaming μπόρεσαν να παρακολουθήσουν την διαδραστική αυτή ιστορία και εν τέλει αποκόμισαν γνώσεις από το παιχνίδι;
3. Τα αληθινά στοιχεία στα οποία βασίζεται η ιστορία και η ένταξη των πραγματικών κτηρίων στο σενάριο έδωσαν κίνητρο στους χρήστες για να αναζητήσουν πληροφορίες για τους χαρακτήρες, την περιοχή και τα κτήρια της ιστορίας (στο πρώτο group παιχτών που δεν είδαν το site).
4. Το δεύτερο group παιχτών επισπεύστηκε το website της εφαρμογής μετά το τέλος του παιχνιδιού για να πληροφορηθεί για τους χαρακτήρες, την περιοχή και τα κτήρια της ιστορίας;
5. Οι χρήστες θεώρησαν χρήσιμη την ύπαρξη site στο οποίο είναι μαζεμένες όλες οι πληροφορίες για την ιστορία.

Μέθοδος

Η μελέτη ήταν διερευνητική και αποσκοπούσε στην σκιαγράφιση των απόψεων των χρηστών ως προς την ευχρηστία, δηλαδή το πόσο εύκολα εξοικειώθηκαν με τις λειτουργίες της εφαρμογής, την εμπειρία τους στο παιχνίδι, τις δυνατότητες χρηστικότητας επαναλαμβανόμενων λειτουργιών στο παιχνίδι, την έρευνα που έκαναν ή όχι μετά και την πλοήγηση στο website της εφαρμογής. Μια εφαρμογή που συνδυάζει το παιχνίδι με την εκπαίδευση πρέπει πρώτα απ' όλα να είναι εύχρηστη και διασκεδαστική.

Βασικές υποθέσεις της έρευνας ήταν οι εξής:

- Οι διαφορετικές απόψεις ως προς την ευχρηστία της εφαρμογής οφείλονται στο διαφορετικό επίπεδο εξοικείωσης των χρηστών με τις κινητές συσκευές τους.
- Δεν ήταν απαραίτητο να υπάρχει ιδιαίτερη εξοικείωση των χρηστών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διότι το παιχνίδι λάμβανε χώρα τόσο στον ψηφιακό όσο και στον πραγματικό κόσμο. Επομένως υπήρχαν απτές «διαδράσεις».
- Τα πραγματικά πρόσωπα – χαρακτήρες, γεγονότα και κτήρια θα προκαλούσαν το ενδιαφέρον στους χρήστες να αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες.
- Μια διαδραστική και ευχάριστη εφαρμογή με στόχο την πληροφόρηση, καμουφλαρισμένη σε ένα αληθοφανές σενάριο έχει καλύτερα αποτελέσματα από μια απλή διαδραστική περιήγηση.

Επίσης, καταγράφηκαν τα δημογραφικά στοιχεία των συμμετεχόντων ως εξής: α.) όνομα και επώνυμο, β.) περιοχή διαμονής, γ.) ηλικία, δ.) επίπεδο εκπαίδευσης, ε.) επάγγελμα.

Περιγραφή του εργαλείου της έρευνας

Το εργαλείο μέτρησης της έρευνας ήταν το ερωτηματολόγιο. Αρχικά, πριν τις ερωτήσεις μέτρησης των μεταβλητών, ευχαριστούσαμε τους χρήστες για τη συμμετοχή τους. Η καταγραφή των δημογραφικών στοιχείων των συμμετεχόντων έγινε με κλειστές ερωτήσεις. Η μέτρηση των υπόλοιπων μεταβλητών που αναφέρθηκαν στην προηγούμενη παράγραφο έγινε με χρήση πενταβάθμιας κλίμακας (1=καθόλου και 5=απολύτως) καθώς και με χρήση «ΝΑΙ» ή «ΟΧΙ». Στο τέλος του ερωτηματολογίου, οι συμμετέχοντες μπορούσαν να κάνουν τις προτάσεις και τις παρατηρήσεις του στο σύνολο της εφαρμογής και του website του "Inside Old Town of Athens".

5.2 Αποτελέσματα Έρευνας

Όπως αναφέραμε πιο πάνω οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε δύο group, το πρώτο group δεν είχε τη δυνατότητα να επισκεφτεί το site μετά το τέλος της ιστορίας, στο δεύτερο το site ήταν διαθέσιμο. Φροντίσαμε το δείγμα των χρηστών και στα δύο group να είναι ομοιόμορφο τόσο ως προς τον αριθμό όσο και προς την ηλικία και το επίπεδο εκπαίδευσης. Ο λόγος που έγινε αυτή η διάσπαση στα δύο group έγκειται στο γεγονός ότι θέλαμε να συγκρίνουμε τα αποτελέσματα στο κομμάτι της έρευνας και της πληροφόρησης (για να μάθουν λεπτομέρειες για την ιστορία που μόλις είχαν ολοκληρώσει) στους χρήστες που δεν μπορούσαν να μπουν στο site και στους χρήστες που μπορούσαν. Παραθέτουμε παρακάτω αναλυτικά τα αποτελέσματα:

INSIDE OLD TOWN OD ATHENS (APPLICATION)

15 responses



SUMMARY

INDIVIDUAL

Accepting responses

Τμήμα Α: Πληροφοριακά στοιχεία χρήστη

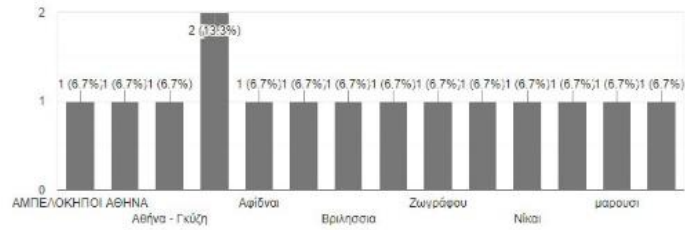
Όνομα και επίθετο:

15 responses

Σιδέρης Τσανακτής
Μένη Φιλοπούλου
Ανδρέας Ζαχαριάδης
Αγλαΐα Κόντου
Βαφειάδης Γεωργιος
Στεφανακίδη Αλεξία
Κιμων Καραγεωργης
Αθανασακοπουλος Αλεξ
Νίκος Καστελλάνος
Άγγελος Δεληβασιλης
Αναστάσιος Βασιος
ΠΑΝΝΗΣ ΣΤΟΓΙΑΝΝΙΔΗΣ

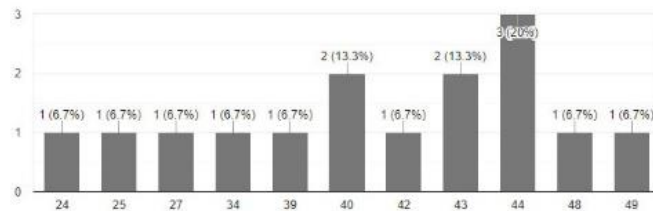
Περιοχή διαμονής:

15 responses

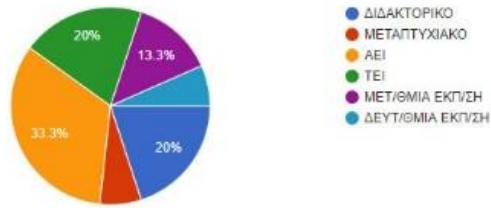


Ηλικία:

15 responses



Επίπεδο εκπαίδευσης:



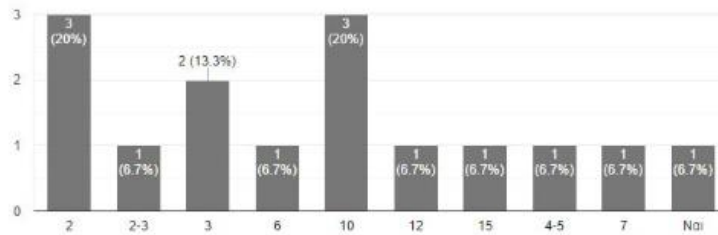
Επάγγελμα:

15 responses



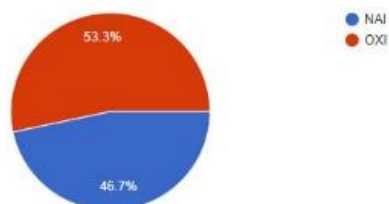
Πόσες ώρες χρησιμοποιείτε το κινητό σας το 24ωρο:

15 responses



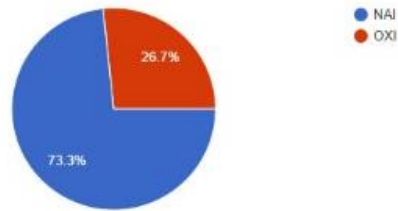
Παίζετε παιχνίδια στο desktop PC:

15 responses



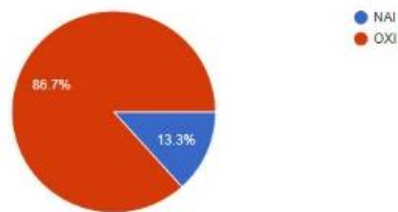
Παίζετε παιχνίδια στο κινητό:

15 responses



Έχετε παίξει παρόμοιο παιχνίδι με το «Inside Old Town of Athens»:

15 responses



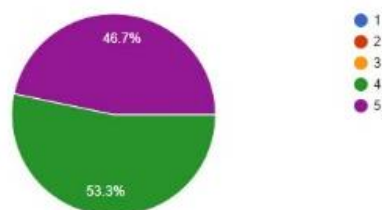
Βρήκατε ενδιαφέρουσα την δυνατότητα να επιλέγετε την εξέλιξη της ιστορίας:

15 responses



Πόσο θα βαθμολογούσατε το παιχνίδι από το 1 (κακό) έως το 5 (εξαιρετικό):

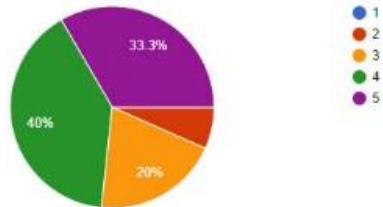
15 responses



Τμήμα Β: Ευχρηστία

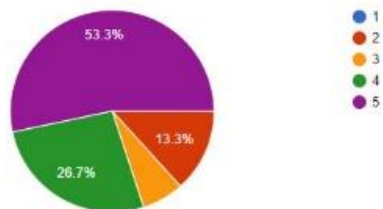
Το inventory ήταν πρακτικό και βοηθητικό;

15 responses



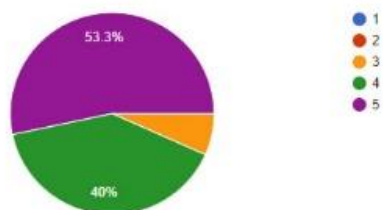
Η χρήση ακουστικών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ήταν βολική.

15 responses



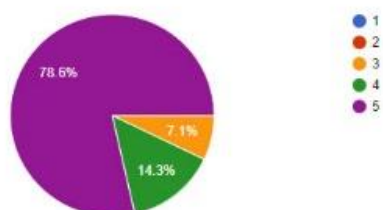
Οι πληροφορίες που εμφανίζονται στην οθόνη, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, (που αφορούν την επιλογή διαδρομής) ήταν κατανοητές;

15 responses



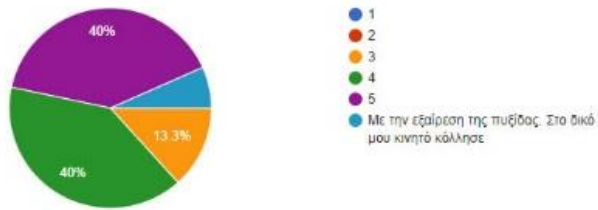
Η δυνατότητα να παίζω χωρίς δίκτυο ήταν χρήσιμη και βολική.

14 responses



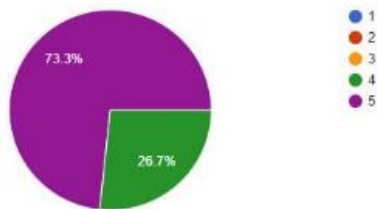
Το παιχνίδι και οι λειτουργίες του απέδωσαν καλά χωρίς σοβαρά λάθη ή προβλήματα;

15 responses



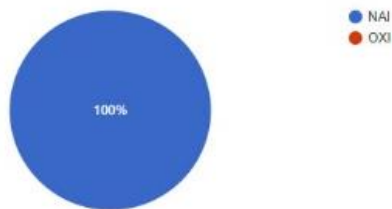
Τα ηχογραφημένα μηνύματα με βοήθησαν να βιώσω καλύτερα την ιστορία.

15 responses



Η ύπαρξη booklet λειτούργησε θετικά στην εξέλιξη του παιχνιδιού;

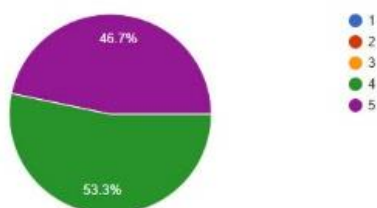
15 responses



Τμήμα C: Εμπειρία παιχνιδιού

Η δυνατότητα επιλογής της διαδρομής αλλά και της έκβασης της ιστορίας σε συγκεκριμένα σημεία ήταν μια σημαντική πτυχή του παιχνιδιού.

15 responses



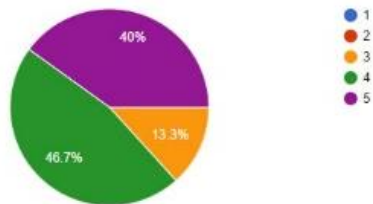
Η δυνατότητα να παίξω το παιχνίδι στο φυσικό χώρο της Πλάκας και στα πραγματικά μέρη που διαδραματιζόταν η ιστορία πριν από περίπου 200 χρόνια ήταν σημαντική.

15 responses



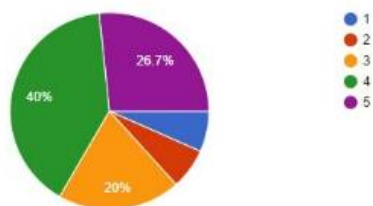
Η εσκεμμένη απουσία χάρτη από το παιχνίδι αύξησε τη δυσκολία, το μυστήριο και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

15 responses



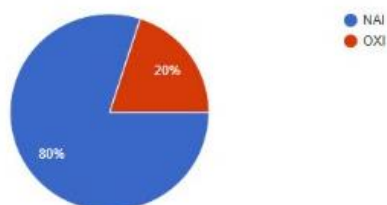
Το booklet ως σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού βοήθησε στην ατμόσφαιρα και στην διάδραση του χρήστη με τον χώρο και τον χρόνο;

15 responses



Θα θέλατε περισσότερες διαδράσεις στους εσωτερικούς χώρους που επισκεφτήκατε;

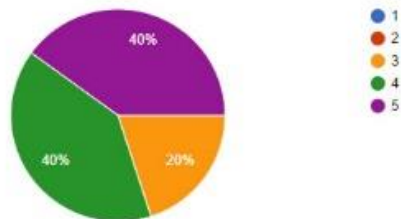
15 responses



Τμήμα D: Χρηστικότητα επαναλαμβανόμενων λειτουργιών

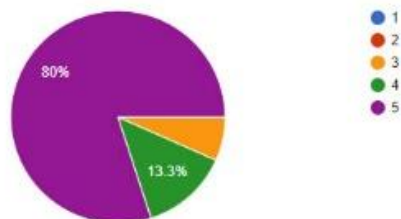
Η δυνατότητα να βλέπω στην ατζέντα του inventory την εξέλιξη του παιχνιδιού μέχρι το σημείο που έχω φτάσει, αλλά και τα σημαντικά αντικείμενα που έχω συλλέξει, ήταν βολική και χρήσιμη.

15 responses



Η δυνατότητα να μπορώ να ακούσω όλες φορές θέλω τα ηχογραφημένα μηνύματα, ήταν σημαντική στην κατανόηση της ιστορίας.

15 responses



Τμήμα F: Έρευνα και Πληροφόρηση

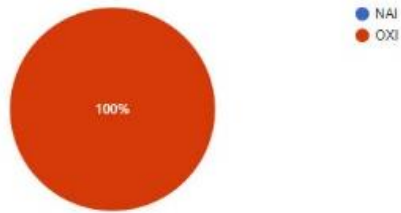
Το γεγονός ότι η ιστορία που εκτυλίσσεται στο παιχνίδι βασίζεται σε πραγματικά στοιχεία, δημιούργησε πρόσθετο ενδιαφέρον;

15 responses



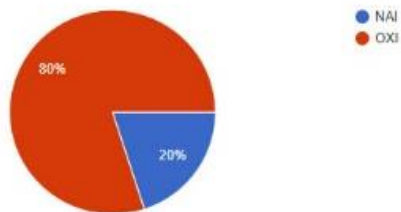
Γνωρίζα όλους τους χαρακτήρες, τα σπίτια και τα μέρη που αναφέρθηκαν στην ιστορία, πριν παίξω το παιχνίδι;

15 responses



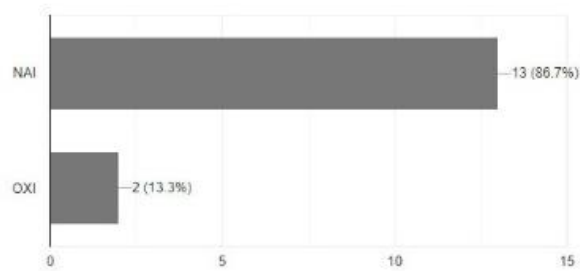
Γνωρίζα κάποιους από τους χαρακτήρες, τα σπίτια και τα μέρη που αναφέρθηκαν στην ιστορία, πριν παίξω το παιχνίδι;

15 responses



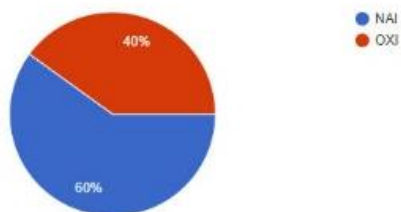
Θα ήθελα να πληροφορηθώ για τους χαρακτήρες και τα μέρη που επισκέφτηκα.

15 responses



Έκανα έρευνα μετά το παιχνίδι και πληροφορήθηκα για τους χαρακτήρες, τα σπίτια και τα μέρη που αναφέρθηκαν στην ιστορία;

15 responses



INSIDE OLD TOWN OF ATHENS (APPLICATION & WEBSITE)

16 responses



SUMMARY INDIVIDUAL

Accepting responses

Τμήμα Α: Πληροφοριακά στοιχεία χρήστη

Όνομα και επίθετο:

16 responses

ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΜΑΚΡΑΚΗΣ
Βικυ μπασδεκη
ΘΕΩΝΗ ΝΤΡΕΝΟΓΙΑΝΝΗ
Γεωργία Αβραμίδου
Μαρία Κουπαρίτσα
Αλεξανδρος Μποτονακης
Ελένη Φουλιρά
Μαργαρίτα Πέτροβα
Άννα Πέτροβα
Ανδρέας Αγγέλης
Καρμελλα Βεντουρη
Αλεξία Ζήση

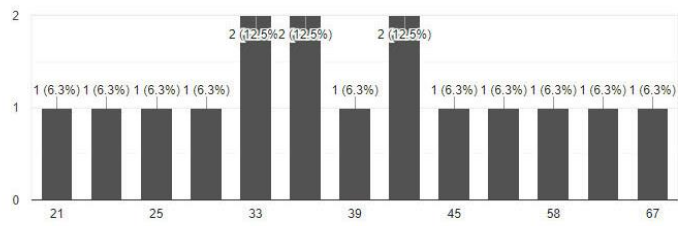
Περιοχή διαμονής:

16 responses



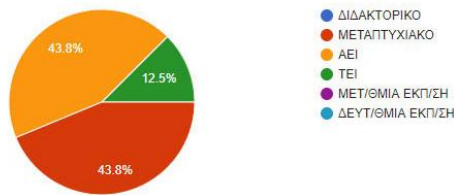
Ηλικία:

16 responses



Επίπεδο εκπαίδευσης:

16 responses



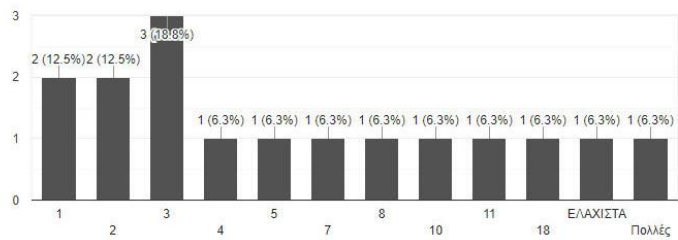
Επάγγελμα:

16 responses

- Δημόσιος υπάλληλος
- Φοιτήτρια/πρωθητρια
- Αρχιτέκτονας
- Φαρμακοποιός
- Ιστορικός
- φωτογραφος
- Δημόσιος Υπάλληλος
- εικαστικός
- οικιακά
- Networker
- Ιδιωτική Υπάλληλος
- Ελεύθερος επαγγελματίας

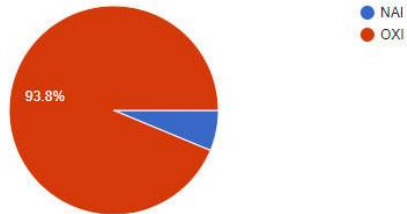
Πόσες ώρες χρησιμοποιείτε το κινητό σας το 24ωρο:

16 responses



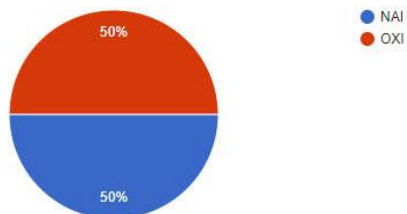
Παίζετε παιχνίδια στο desktop PC:

16 responses



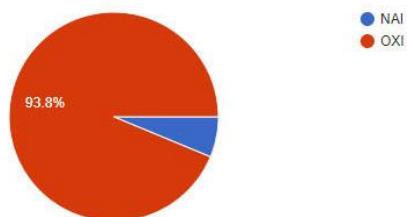
Παίζετε παιχνίδια στο κινητό:

16 responses



Έχετε παίξει παρόμοιο παιχνίδι με το «Inside Old Town of Athens»:

16 responses



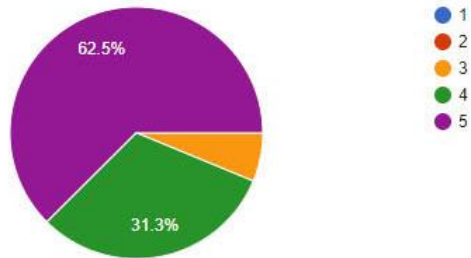
Βρήκατε ενδιαφέρουσα την δυνατότητα να επιλέγετε την εξέλιξη ιστορίας:

16 responses



Πόσο θα βαθμολογούσατε το παιχνίδι από το 1 (κακό) έως το 5 (εξαιρετικό):

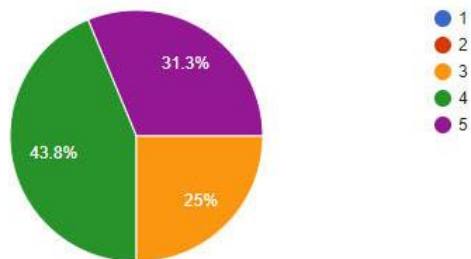
16 responses



Τμήμα Β: Ευχρηστία

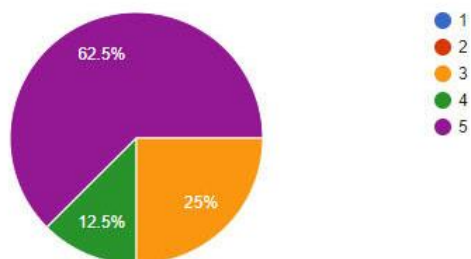
Ήταν εύκολο να χρησιμοποιώ το inventory.

16 responses



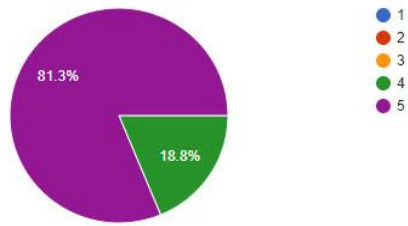
Η χρήση ακουστικών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ήταν βολική.

16 responses



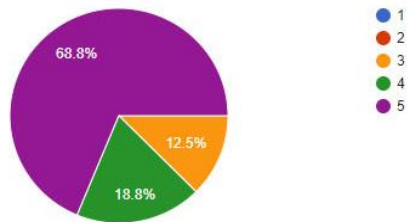
Οι πληροφορίες που εμφανίζονται στην οθόνη, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, (που αφορούν την επιλογή διαδρομής) ήταν κατανοητές;

16 responses



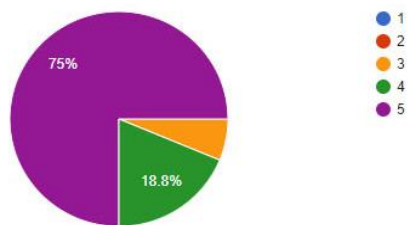
Η δυνατότητα να παίζω χωρίς δίκτυο ήταν χρήσιμη και βολική.

16 responses



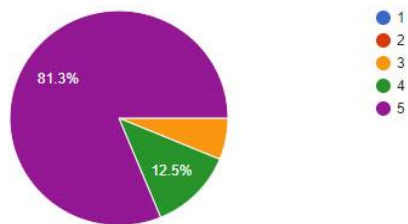
Συνολικά, το σύστημα παιχνιδιού απέδωσε καλά χωρίς σοβαρά λάθη ή προβλήματα.

16 responses



Τα ηχογραφημένα μηνύματα με βοήθησαν να βιώσω καλύτερα την ιστορία.

16 responses



Η ύπαρξη booklet λειτούργησε θετικά στην εξέλιξη του παιχνιδιού;

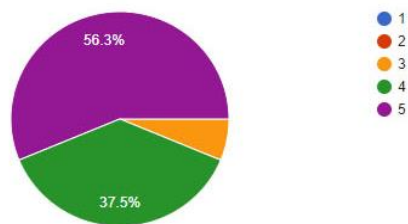
16 responses



Τμήμα C: Εμπειρία παιχνιδιού

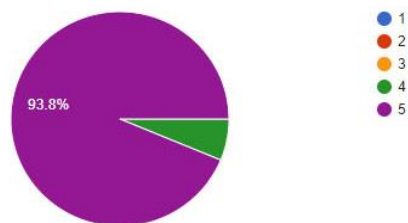
Η δυνατότητα επιλογής της διαδρομής αλλά και της έκβασης της ιστορίας σε συγκεκριμένα σημεία ήταν μια σημαντική πτυχή του παιχνιδιού.

16 responses



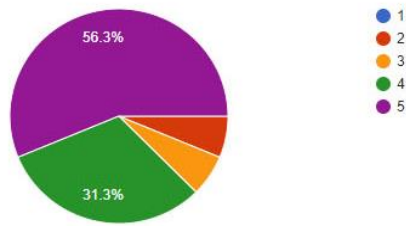
Η δυνατότητα να παίξω το παιχνίδι στο φυσικό χώρο της Πλάκας και στα πραγματικά μέρη που διαδραματιζόταν η ιστορία πριν από περίπου 200 χρόνια ήταν σημαντική.

16 responses



Η εσκεμμένη απουσία χάρτη από το παιχνίδι αύξησε τη δυσκολία, το μυστήριο και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

16 responses



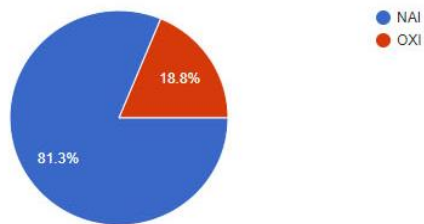
Το booklet ως σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού βοήθησε στην ατμόσφαιρα και στην διάδραση του χρήστη με τον χώρο και τον χρόνο;

16 responses



Θα θέλατε περισσότερες διαδράσεις στους εσωτερικούς χώρους που επισκεφτήκατε;

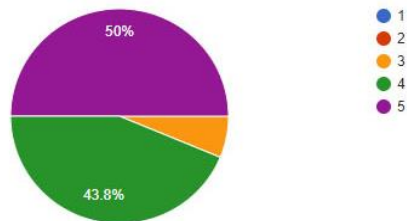
16 responses



Τμήμα D: Χρηστικότητα επαναλαμβανόμενων λειτουργιών

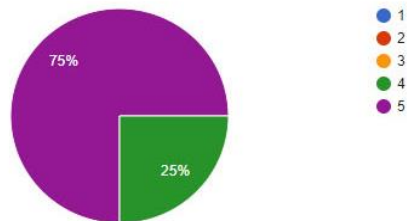
Η δυνατότητα να βλέπω στην ατζέντα του inventory την εξέλιξη του παιχνιδιού μέχρι το σημείο που έχω φτάσει, αλλά και τα σημαντικά αντικείμενα που έχω συλλέξει, ήταν βολική και χρήσιμη.

16 responses



Η δυνατότητα να μπορώ να ακούσω συνεχόμενα όσες φορές θέλω τα ηχογραφημένα μηνύματα, ήταν σημαντική στην κατανόηση της ιστορίας.

16 responses



Τμήμα F: Έρευνα και Πληροφόρηση

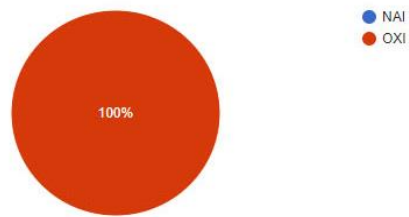
Το γεγονός ότι η ιστορία που εκτυλίσσεται στο παιχνίδι βασίζεται σε πραγματικά στοιχεία, δημιούργησε πρόσθετο ενδιαφέρον;

16 responses



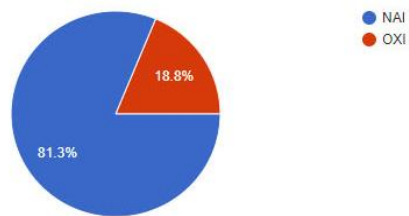
Γνώριζα όλους τους χαρακτήρες, τα σπίτια και τα μέρη που αναφέρθηκαν στην ιστορία, πριν παίξω το παιχνίδι;

16 responses



Γνώριζα κάποιους από τους χαρακτήρες, τα σπίτια και τα μέρη που αναφέρθηκαν στην ιστορία, πριν παίξω το παιχνίδι;

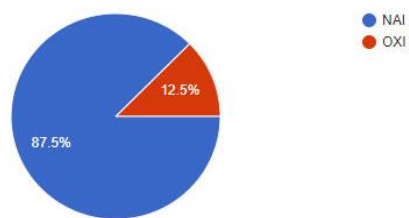
16 responses



Τμήμα F: Website

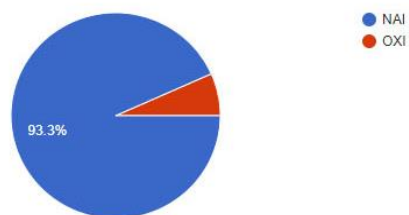
Μετά το τέλος του παιχνιδιού μπήκα στο website της εφαρμογής;

16 responses



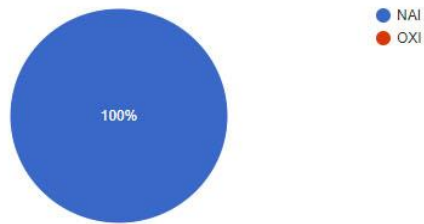
Η πλοήγηση στο site ήταν εύκολη;

15 responses



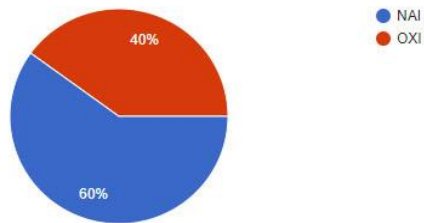
Ήταν χρήσιμο το γεγονός ότι στο site ήταν διαθέσιμες οι πληροφορίες για τα πραγματικά στοιχεία της ιστορίας;

15 responses



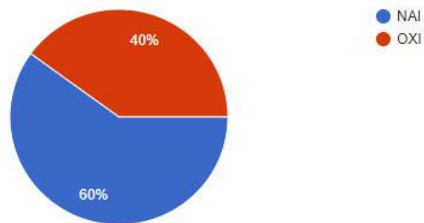
Αν δεν υπήρχε το site θα έψαχνα μόνος/η μου να βρω πληροφορίες για τα πραγματικά στοιχεία της ιστορίας;

15 responses



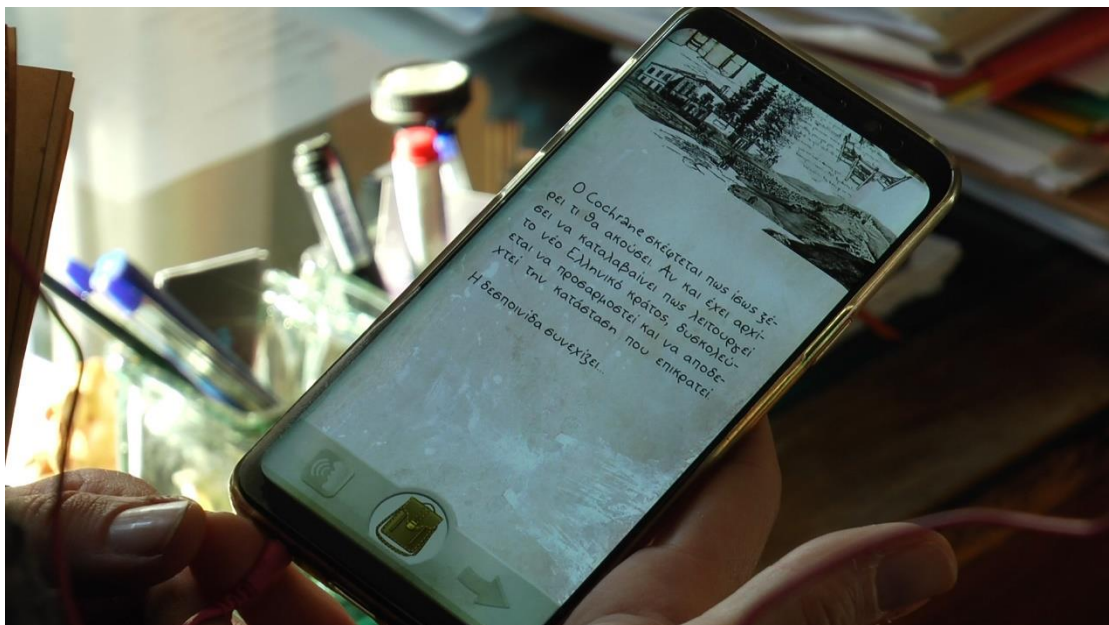
Θα ήθελα το site να περιλαμβάνει κι άλλες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία;

12 responses



Μια σημαντική παράμετρος της αξιολόγησης, αφορά την εμπειρία την χρήσης και την αλληλεπίδραση του χρήστη στον πραγματικό κόσμο. Η εμπειρία του χρήστη κατά την διάρκεια του παιχνιδιού είναι καθαρά προσωπική και είναι δύσκολο να περιγραφεί ή να αναλυθεί. Η σύνδεση του πραγματικού και του ψηφιακού κόσμου, μέσω του φανταστικού στοιχείου (διαφορετικό ποσοτικά και ποιοτικά στον κάθε χρήστη), προσδίδει μια έννοια performance στην εμπειρία του χρήστη, καθώς συμβαίνει μια φορά και για ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Η προσπάθεια ομαδοποίησης και αξιολόγησης μπορεί να περιγράψει μόνο ένα μικρό κομμάτι από αυτό που αισθάνεται πραγματικά ο χρήστης.

Από τους χρήστες που πήραν μέρος στο τεστ της εφαρμογής μόνο ο 1 στους 4 παίζει παιχνίδια σε PC, ενώ οι 6 στους 10 παίζουν παιχνίδια σε κινητό. Επίσης σχεδόν όλοι δεν έχουν ξαναπαίξει παρόμοιο παιχνίδι με το Inside Old Town Of Athens. Η δυνατότητα να μπορούν να συμμετέχουν στην εξέλιξη της πλοκής με δικές τους αποφάσεις, λειτούργησε για όλους θετικά. Σε ποσοστό που ξεπερνάει το 90% οι χρήστες βρήκαν την εφαρμογή από πολύ καλή ως εξαιρετική.



Εικόνα 46 Κατά τη διάρκεια του test της εφαρμογής στη Σχολή Χιλλ

Στο τμήμα της ευχρηστίας της εφαρμογής, οι 3 στους 4 βρήκαν το inventory πρακτικό και λειτουργικό. Το ίδιο ποσοστό βρήκε τη χρήση των ακουστικών από πολύ, ως πάρα πολύ χρήσιμη. Στο ερώτημα εάν οι οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη είναι κατανοητές, το πρώτο group απάντησε με ποσοστό 93% πολύ ως πάρα πολύ και το δεύτερο group, μετά από μικρές διορθώσεις που κάναμε, στα κείμενα απάντησε στο 100% πως ήταν πολύ ως απόλυτα κατανοητές. Οι 4 στους 5 βρήκαν την δυνατότητα να λειτουργεί η εφαρμογή χωρίς δίκτυο βολική. Η πρώτη απόκλιση, που είναι και αναμενόμενη, αφορά το αν το παιχνίδι λειτούργησε καλά, χωρίς σοβαρά προβλήματα. Εδώ το πρώτο group κατά ποσοστό 40% απάντησε χωρίς προβλήματα, κατά 40% με λίγα και κατά 20% με περισσότερα από λίγα. Στο δεύτερο group που έγινε μια εβδομάδα μετά και υπήρξαν διορθώσεις στην εφαρμογή, το 75% απάντησε πως

δεν αντιμετώπισε κανένα πρόβλημα, το 20% πως αντιμετώπισε λίγα προβλήματα και το υπόλοιπο 5% αντιμετώπισε περισσότερα προβλήματα. Αναφορικά με τους ηχογραφημένους διαλόγους σχεδόν όλοι τους βρήκαν ευχάριστους και σημαντικούς για την διαμόρφωση της ατμόσφαιρας στην εξέλιξη της ιστορίας. Επίσης, όλοι βρήκαν την ύπαρξη booklet θετική για την εξέλιξη της ιστορίας.

Στο τμήμα της εμπειρίας χρήσης, οι περισσότεροι βρήκαν την δυνατότητα επιλογής διαδρομής ως σημαντική πτυχή του παιχνιδιού. Επίσης, σε ποσοστό πάνω από 95% ο φυσικός χώρος τη πλάκας όπου διαδραματίστηκε η ιστορία λειτούργησε πολύ θετικά. Η εσκεμμένη απουσία χάρτη σε ποσοστό πάνω από 75% έδωσε στο παιχνίδι μυστήριο και ατμόσφαιρα. Στην ερώτηση για το αν το booklet βοήθησε στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, έχουμε την δεύτερη απόκλιση που είναι και αναμενόμενη καθώς την δεύτερη εβδομάδα τελειοποιήσαμε το booklet ξανασχεδιάζοντάς το. Στο πρώτο group οι απαντήσεις ήταν μοιρασμένες, με το 65% να απαντάει πολύ έως πάρα πολύ, ενώ στο δεύτερο group οι απαντήσεις ήταν 100% πάρα πολύ. Στην ερώτηση εάν οι χρήστες θα ήθελαν περισσότερες διαδράσεις με τους εσωτερικούς χώρους που επιστράφηκαν, η θετική απάντηση ξεπέρασε το 80%.



Εικόνα 47 Ψάχνοντας έναν γρίφο του παιχνιδιού στη Σχολή Χιλλ

Στο τμήμα της χρηστικότητας των επαναλαμβανόμενων λειτουργιών (ατζέντα και ηχογραφημένα μηνύματα), τα ποσοστά από 80 έως και 100% ήταν θετικά από το πολύ έως το πάρα πολύ.

Στο τμήμα της πληροφόρησης, όλοι συμφώνησαν πως τα αληθινά στοιχεία στα οποία βασίστηκε η ιστορία, λειτούργησαν θετικά στο ενδιαφέρον των χρηστών. Επίσης, κανένας από τους χρήστες δεν γνώριζε όλους τους χαρακτήρες, ενώ ένα ποσοστό γύρω στο 20% ήξερε κάποιους από αυτούς.

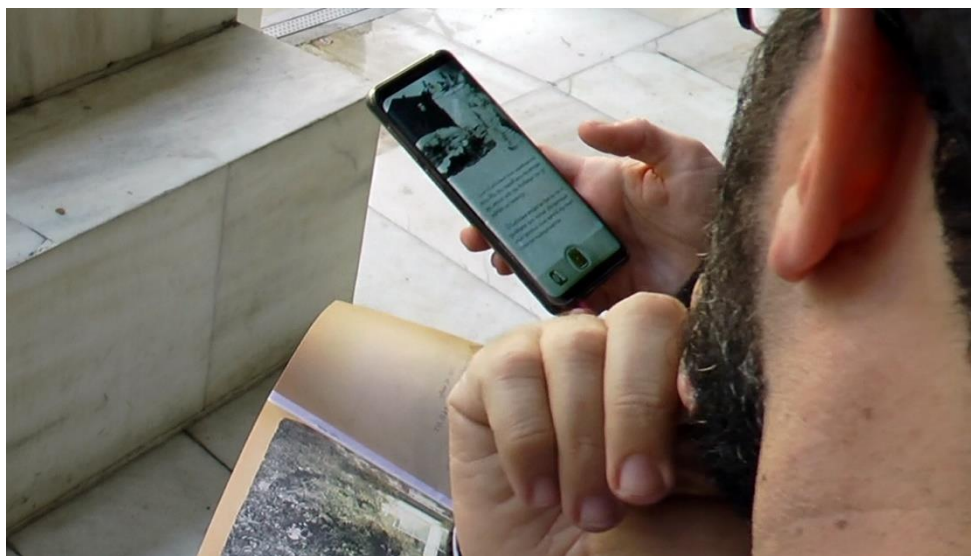
Το πρώτο group το οποίο δεν γνώριζε για το site απάντησε σε ποσοστό 86% πως θα ήθελε να πληροφορηθεί περισσότερο για τους χαρακτήρες και για τα μέρη που επισκέφτηκε. Από αυτούς τελικά το 60% έκανε μια σχετική έρευνα μετά το τέλος του παιχνιδιού.

Για το δεύτερο group το οποίο γνώριζε το site τα αποτελέσματα ήταν εξίσου ενδιαφέροντα. Το 88% μπήκε στο site της εφαρμογής. Το 94% θεωρεί πως η πλοήγηση ήταν εύκολη. Το 60% δήλωσε πως αν δεν υπήρχε site θα έκανε έρευνα από μόνο του. Επίσης, το 60% δήλωσε πως θα ήθελε περισσότερα στοιχεία.

5.3 Παρατηρήσεις

Κατά την διεξαγωγή του τεστ της εφαρμογής συγκεντρώσαμε κάποιες παρατηρήσεις και σχόλια τα οποία σχετίζονται είτε με το τεχνικό σκέλος (κινητά και λειτουργίες), είτε με την λειτουργία της εφαρμογής, είτε με τους χρήστες και τις αντιδράσεις τους.

Σε καθαρά τεχνικό επίπεδο, τα προβλήματα συνοψίζονται στα εξής. Κάποιοι χρήστες δεν μπόρεσαν να εγκαταστήσουν την εφαρμογή, γιατί δεν είχαν τον απαραίτητο αποθηκευτικό χώρο ελεύθερο στα κινητά. Κάποιοι χρήστες δεν εγκατέστησαν την εφαρμογή, γιατί δεν έδινε η συσκευή άδεια για εγκατάσταση από άγνωστες πηγές. Σε κάποιες συσκευές δεν λειτουργούσε πάντα σωστά το GPS, αλλού η εφαρμογή κόλλαγε λόγω περιορισμένης μνήμης, σε μια συσκευή η κάμερα υπολειποταν με αποτέλεσμα να μην βλέπει σωστά και να μην δουλεύει το AR και κάποια άλλα μικροπροβλήματα, που παρουσιάστηκαν, τα οποία ξεπεράστηκαν την πορεία του τεστ.



Εικόνα 48 Κατά τη διάρκεια του test της εφαρμογής στο Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης

Σε επίπεδο χρήσης της εφαρμογής, το πρώτο βασικό πρόβλημα που αντιμετωπίστηκε με τη δημιουργία του Booklet, όπως έχουμε αναφέρει παραπάνω, αφορά την δυσλειτουργία του Vuforia. Επίσης, μετά τα πρώτα τεστ προσθέσαμε το tip κατά την διάρκεια της θέασης του AR (μετά από ένα λεπτό) για να διευκολύνουμε τον χρήστη στον γρίφο.

Μια δεύτερη βασική τροποποίηση που κάναμε αφορά το βελάκι που εμφανίζεται στον χρήστη, στις οθόνες με μεγάλα κείμενα, διότι παρατηρήσαμε ότι οι χρήστες προχωρούσαν στην επόμενη οθόνη χωρίς να διαβάζουν ολόκληρο το κείμενο.

Μετά την πρώτη εβδομάδα τεστ, προσθέσαμε δόνηση σε όλες τις περιπτώσεις που υπήρχε εμφάνιση του next, γιατί παρατηρήσαμε ότι οι χρήστες δεν το καταλάβαιναν εύκολα. Επίσης, η θέαση όλων των αντικειμένων και των φωτογραφιών έγινε υποχρεωτική για να ανοίξει η επιλογή του next, καθώς σε 1-2 περιπτώσεις που δεν ίσχυε αυτή η συνθήκη, οι χρήστες δεν έβλεπαν τις φωτογραφίες.

Εκτός από τις τεχνικές και τις χρηστικές παρατηρήσεις υπήρξαν και κάποιες παρατηρήσεις που αφορούσαν τους ίδιους τους χρήστες. Σε κάποιες περιπτώσεις μερικοί χρήστες παρουσίαζαν δυσκολίες, με τις βασικές λειτουργίες των smartphone τους. Επιπρόσθετα, οι μεγαλύτερες ηλικίες ήταν πιο δεκτικές στις οδηγίες και προσπαθούσαν να βρουν μόνοι τους λύσεις στους γρίφους και στην κατανόηση της ιστορίας, ενώ οι μικρότερες ηλικίες χρηστών ήθελαν πιο σαφείς οδηγίες και γρήγορες εναλλαγές στην εξέλιξη της ιστορίας.

Κάποιες σημαντικές παρατηρήσεις που εκφράστηκαν από τους χρήστες αφορούσαν την χρηστικότητα της εφαρμογής και διορθώθηκαν στην πορεία. Το πρώτο group από τους χρήστες που δεν είχε γνώση για το site ζήτησε πληροφόρηση για τους χαρακτήρες και τα κτήρια. Χρήστες και από τα δύο group ζήτησαν περισσότερους γρίφους, κατά βάση στους εσωτερικούς χώρους των δύο κτηρίων, ενταγμένους στο σενάριο. Επίσης ζήτησαν περισσότερες πόρτες για να παίξουν.

Συμπεράσματα

Η περίοδος της Δημιουργίας του Νέου Ελληνικού Κράτους είναι ένα μεταβατικό διάστημα, κατά το οποίο συνέβησαν πολλά σοβαρά, αλλά και ευτράπελα γεγονότα. Χρονικά, απέχει τόσο, ώστε να την διδασκόμαστε σε ιστορικά βιβλία. Είναι όμως και τόσο κοντά, ώστε να μπορούμε να δούμε κάποια από αυτά τα κομμάτια της ιστορίας με τα μάτια μας, να περπατήσουμε στους δρόμους που διαβάζουμε για αυτές τις ιστορίες, να μπορούμε στα σπίτια που συνέβησαν κάποια από τα γεγονότα, να ταυτιστούμε με διάφορους χαρακτήρες και να αναγνωρίσουμε καταστάσεις, πολύ οικείες στα βιώματά μας.

Η εφαρμογή Inside “Old Town Of Athens” επιχειρεί την σύνδεση του παρόντος, με αυτό, το πρόσφατο παρελθόν. Η έρευνα που κάναμε για την πρώτη ιστορία μας αποκάλυψε ανθρώπους και ιστορίες, οι οποίες είναι άγνωστες στο ευρύ κοινό, χωρίς όμως να στερούνται αξίας και ενδιαφέροντος, συγκριτικά με τις πιο γνωστές. Τα κτήρια που επιλέξαμε να χρησιμοποιήσουμε, είναι επίσης κτίσματα τα οποία παραμένουν λειτουργικά μέχρι σήμερα και που η πρόσβαση σε αυτά είναι εφικτή, μόνο μετά από σχετική άδεια. Ένα τέτοιο εγχείρημα απαιτεί πολύ μεγαλύτερη προσπάθεια για να υλοποιηθεί, όμως προσφέρει ένα σαφώς αναβαθμισμένο αποτέλεσμα, καθώς αποκαλύπτει πτυχές της Αθήνας που είναι σχεδόν άγνωστες και πληροφορίες που δεν είναι εύκολα προσβάσιμες. Η υλοποίηση της εφαρμογής θα έπρεπε να γίνει με γνώμονα την προσωπική παρουσία του χρήστη και να εμπλουτιστεί με διαδράσεις οι οποίες θα προσέφεραν ενδιαφέρον στην όλη διαδικασία. Επιλέξαμε να σχεδιάσουμε την εφαρμογή, βάση των χώρων και να ενισχύσουμε τις διαδράσεις στα εσωτερικά των σπιτιών. Ο χρήστης στους εσωτερικούς χώρους είχε περισσότερο χρόνο, για να αφομοιώσει τις πληροφορίες που του έδινε η εφαρμογή και παράλληλα διαμόρφωνε προσωπική άποψη, για το τώρα και το τότε. Η βιωματική διαδικασία για την απόκτηση γνώσης, ήταν ο βασικός στόχος της δημιουργίας αυτού του μηχανισμού της εφαρμογής.

Βάση των αποτελεσμάτων της έρευνας η παρουσία των χρηστών στους πραγματικούς χώρους είχε πολύ θετική επίδραση στο συνολικό αποτέλεσμα. Άλλωστε, οι κοινωνικές σχέσεις, οι επιδιώξεις, οι προσωπικές φιλοδοξίες και τα πάθη παραμένουν ίδια. Το μόνο που αλλάζει είναι ο τόπος, ο χρόνος και τα μέσα. Η εφαρμογή “Inside Old Town Of Athens” είναι απλά το μέσο σε αυτό το ταξίδι στον χρόνο.

Το πρώτο συμπέρασμα που βγαίνει από τις απαντήσεις, αφορά το ποσοστό των χρηστών που παίζουν παιχνίδια γενικώς. Περισσότεροι από το 75% των χρηστών του δείγματος δεν παίζουν παιχνίδια στο pc, ενώ ποσοστό που αγγίζει το 45% δεν παίζει παιχνίδια ούτε στο κινητό. Όμως, σε ποσοστό 100% οι χρήστες βρήκαν το παιχνίδι ενδιαφέρον λόγω υπόθεσης, ενώ θετικά στο 100% επέδρασε η δυνατότητα να συμμετέχουν ενεργά στην εξέλιξη. Άλλωστε, ένα ποσοστό που αγγίζει το 85% βρήκε το παιχνίδι από πολύ καλό έως εξαιρετικό. Τα ίδια ποσοστά συγκεντρώνει και το ερώτημα που αφορά την ευχρηστία του παιχνιδιού, ιδιαίτερα την δεύτερη εβδομάδα, που διορθώθηκαν κάποια προβλήματα. Αν προστεθεί και ένα ποσοστό που αγγίζει το 95%, αναφορικά με την εμπειρία χρήσης στον πραγματικό χώρο, τότε τα αποτελέσματα είναι απολύτως ικανοποιητικά. Τα δύο πρώτα ερευνητικά ερωτήματα έχουν απαντηθεί με ποσοστά που κυμαίνονται από το 85 – 100%.

Στο επίπεδο της εμπειρία χρήσης, όπως και σε αυτό των επαναλαμβανόμενων λειτουργιών, τα ποσοστά ήταν υψηλά. Σχεδόν 4 στους 5 απάντησαν από πολύ καλό έως εξαιρετικό. Αυτό έχει πολύ μεγάλη βαρύτητα καθώς είναι καθοριστικός παράγοντας για την επίτευξη των στόχων της εφαρμογής. Η απρόσκοπτη λειτουργία της εφαρμογής σε συνδυασμό με την χρηστικότητα και την καλή αίσθηση που αφήνει στον χρήστη, είναι απαραίτητα στοιχεία για

την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Εάν ο χρήστης δεν έμενε ευχαριστημένος από το αποτέλεσμα ή για τεχνικούς λόγους δεν ολοκλήρωνε το παιχνίδι, τότε η εφαρμογή δεν θα εκπλήρωνε κανέναν από του στόχους που έχουμε θέσει. Δεν θα είχε κανένα νόημα το αν περιεχόμενο της εφαρμογής και του site ήταν σωστά και πλήρη.

Στο επίπεδο της έρευνας και της πληροφόρησης, σε συντριπτικό ποσοστό, οι χρήστες δεν γνώριζαν σχεδόν τίποτα για την ιστορία, τους χαρακτήρες και τους χώρους που επισκέφτηκαν. Το πρώτο group που δεν γνώριζε για το site δήλωσε σε ποσοστό 87% πως θα ήθελε να πληροφορηθεί για τους χαρακτήρες και τα μέρη που επισκέφτηκε. Επίσης, το 60% δήλωσε πως έκανε έρευνα μετά το παιχνίδι για να μάθει περισσότερες πληροφορίες για τους χαρακτήρες και τους χώρους που επισκεφτήκαν. Αυτό το ποσοστό από μόνο του συνιστά μια επιτυχία για την εφαρμογή και καλύπτει το τρίτο ερευνητικό ερώτημα που τέθηκε. Η επιτυχία της εφαρμογής αντικατοπτρίζεται στο υψηλό ποσοστό ενδιαφέροντος που δημιούργησε στους χρήστες, όσο και στο υψηλό ποσοστό αυτών που έκαναν έρευνα, με δεδομένη τη έλλειψη χρόνου και των διαφορετικών ενδιαφερόντων που είχε ο καθένας.

Το δεύτερο group που γνώριζε την ύπαρξη του site το επισκέφτηκε μετά το τέλος του παιχνιδιού σε ποσοστό 88%. Στην ερώτηση που αφορούσε την μη ύπαρξη site αν θα έκαναν έρευνα για να πληροφορηθούν για τους χαρακτήρες και τους χώρους που επισκεφτήκαν απάντησαν θετικά το 60%, ποσοστό ίδιο με αυτών από το πρώτο group. Αυτό από μόνο του συνιστά επιτυχία. Πρώτον απαντά στο τέταρτο ερευνητικό ερώτημα αναφορικά με την επίσκεψη στο site. Επίσης, η απόκλιση προς τα πάνω από το 60% στο 88% δείχνει ότι και μόνο η ύπαρξη του site επίδρασε θετικά κατά 28% στο ενδιαφέρον των χρηστών. Στα ερωτήματα και ευχρηστία στην πλοήγηση και χρησιμότητα περιεχομένου τα ποσοστά που αγγίζουν το 100% απαντάνε στο πέμπτο ερευνητικό ερώτημα που είχε τεθεί. Μάλιστα, το 60% των χρηστών θα ήθελε ακόμα περισσότερες πληροφορίες.

Τα αποτελέσματα της έρευνας αφήνουν ένα πολύ αισιόδοξο μήνυμα για το όλο εγχείρημα. Το γεγονός πως περίπου οι μισοί χρήστες ζήτησαν μετά το test να ξεκινήσουν άμεσα και την δεύτερη ιστορία. Αυτό ήταν μια απόδειξη, ότι μια τέτοια εφαρμογή μπορεί να συνδυάσει αρμονικά τα χαρακτηριστικά ενός διάχυτου παιχνιδιού και μιας εκπαιδευτικής εφαρμογής και να απευθυνθεί σε ανθρώπους, που δεν χρειάζεται να έχουν κάποια ιδιαίτερη εξοικείωση με το gaming.

Προεκτάσεις και Προτάσεις

Το πεδίο των προεκτάσεων και των προτάσεων για το μετέπειτα στάδιο της εφαρμογής είναι ευρύ. Θα ολοκληρωθούν και οι άλλες δύο ιστορίες – πόρτες. Η δεύτερη ιστορία θα έχει έναν πιο χιουμοριστικό χαρακτήρα. Λαμβάνει χώρα το 1851 με τον Ιταλό ποιητή Giuseppe Regaldi, ο οποίος υποφέρει από ερωτική απογοήτευση λόγω της δεσποινίδας Κονταξάκη. Η δομή της ιστορίας αυτής θα περιλαμβάνει τρία σημεία ενδιαφέροντος και ένα τερματικό κτήριο. Επίσης, θα υπάρχει και ένα κρυφό κτήριο που ο χρήστης θα το ανακαλύπτει μέσω της εξέλιξης του παιχνιδιού και θα είναι στη διακριτική του ευχέρεια αν θα το επισκεφτεί. Η τρίτη ιστορία θα αφορά την διάσημη φωτογράφιση της Nelly στον Παρθενώνα το 1829 με την Ρωσίδα χορεύτρια Elizaveta Nikolska.

Υπάρχει ακόμα η πρόβλεψη κάποιο μέρος του κειμένου να οπτικοποιηθεί, ώστε να μειωθεί η έκτασή του. Η οπτικοποίηση θα γίνει είτε με μικρά βίντεο, είτε με κομμάτια animation, ώστε να βελτιωθεί η εμπειρία χρήσης. Το κείμενο είναι σημαντικό, άλλα κάποια κομμάτια του θα πρέπει να αποκτήσουν περισσότερες διαδράσεις με τον χρήστη (συμμετοχικότητα),

ώστε να αυξήσουμε κι άλλο το ενδιαφέρον. Επίσης, θα πρέπει να προστεθούν περισσότεροι γρίφοι και διαδράσεις στα κτήρια που επισκέπτεται ο χρήστης, καθώς τα τεστ μας έδειξαν ότι αυτό ήταν και το δυνατότερο κομμάτι του παιχνιδιού. Οι χρήστες έδειξαν να απολαμβάνουν περισσότερο το παιχνίδι τους εσωτερικούς χώρους, γιατί είχαν χρόνο να σκεφτούν και να αντιδράσουν καλύτερα στα ζητούμενα της ιστορίας. Μια σκέψη, αφορά τα κομμάτια με τις προτροπές. Εδώ, θα πρέπει να εφαρμοστεί ένας πιο διαδραστικός τρόπος, ώστε να γίνεται ακόμα πιο κατανοητό στους χρήστες το τι πρέπει να κάνουν οι ίδιοι, ώστε να συνεχιστεί το παιχνίδι. Ακόμα, σε συγκεκριμένα σημεία της ιστορίας που χρειάζεται να τονιστούν περισσότερο, θα πρέπει να σχεδιαστούν κάποια εφέ τα οποία θα δίνουν έμφαση αλλά θα αναδεικνύουν και το αισθητικό σκέλος του παιχνιδιού. Τέλος, θα μπορούσε σε συγκεκριμένα σημεία της διαδρομής (με την χρήση του GPS) να εμφανίζονται στον χρήστη κρυμμένες πληροφορίες που να ενεργοποιούνται μόνο εάν ο χρήστης έχει πάνω του κάποιο συγκεκριμένο αντικείμενο που έχει συλλέξει πρωτύτερα. Κάτι τέτοιο θα εμπλουτίσει το παιχνίδι και θα δώσει περισσότερες επιλογές στους χρήστες.

Αφού ολοκληρωθούν οι τρεις ιστορίες θα επιδιώξουμε να πραγματοποιήσουμε, σε συμφωνία με τους χώρους που συμμετέχουν, ένα testing της εφαρμογής με περισσότερους χρήστες. Μια προέκταση της εφαρμογής στην οποία σκοπεύουμε να προχωρήσουμε άμεσα είναι η σύνδεση της με τα social media. Καθώς ο χρήστης συναντάει πρόβλημα σε κάποια διάδραση ή γρίφο να μπορεί να συμβουλευτεί μια κοινότητα με χρήστες που έχουν ήδη παίξει το παιχνίδι.

Για το website του “Inside Old Town of Athens” στόχος μας είναι να αυξηθούν οι διαδράσεις, να φιλοξενήσει περισσότερες πληροφορίες και ίσως κάποια σχόλια χρηστών, τα οποία θα σχετίζονται με την ιστορία. Το site, κατά την εξέλιξη του σχεδιασμού του, απέκτησε κίνηση σε περισσότερους τίτλους, ενώ τα κινούμενα κομμάτια του κειμένου αυξήθηκαν. Σε επίπεδο διάδρασης, αλλά και feedback, θα προστεθούν σημεία στο background ώστε, όταν ο χρήστης κάνει dragover με τον δείκτη του mouse, θα ακούγονται κάποιοι ήχοι, οι οποίοι μπορεί να συνδυάζονται και με εφέ. Ένα παράδειγμα αφορά τα link των βιβλίων, των χαρακτήρων της ιστορίας. Εκεί, σχεδιάζουμε να βάλουμε εφέ λάμπης στα γράμματα. Επίσης, όταν γίνεται dragover θα ακούγεται ένας ήχος που θα σχετίζεται με την προσωπικότητα του χαρακτήρα (πχ στον στρατηγό Τσωρτς μπορεί να ακούγονται κανόνια). Το site, λόγω της στατικότητας και του μεγέθους του, προσφέρεται για κομμάτια με animation στο background. Κάποιες συνθέσεις που έχουμε κατασκευάσει θα αποκτήσουν κίνηση ώστε, να κάνουν πιο ενδιαφέρουσα την πλοήγηση. Ακόμα, μια ιδέα είναι σε συγκεκριμένα σημεία, να εμφανίζονται πιο εξειδικευμένες πληροφορίες σε popur πλαίσιο για όση ώρα βρίσκεται ο δείκτης στην συγκεκριμένη θέση.

Φυσικά μόλις ολοκληρωθούν και οι υπόλοιπες ιστορίες, κάθε πόρτα θα περιλαμβάνει αντίστοιχες καρτέλες με (διαφορετικά γραφικά) που θα περιγράφουν την ιστορία, τους χαρακτήρες και τους χώρους που επισκέφτηκε ο χρήστης. Τέλος, όταν κάποιος ολοκληρώσει και τις τρεις ιστορίες, και επισκεφτεί και τις τρεις πόρτες στο site θα εμφανίζεται μια τέταρτη πόρτα (ως επιβράβευση), η οποία θα περιέχει πρόσθετο υλικό για τις ιστορίες και φωτογραφίες από την έρευνα.

Πηγές

Ξένη Βιβλιογραφία

- Aylett, R. (1999). Narrative in virtual environments - Towards emergent narrative. In Proceedings of the 1999 AAAI Fall *Symposium on Narrative Intelligence* (pp. 83–86).
- Aylett, R., Dias, J., & Paiva, A. (2006). An affectively-driven planner for synthetic characters. In *Proceedings of the International Conference on Automated Planning and Scheduling (ICAPS 2006)* (pp. 2–10).
- Aylett, R., Louchart, S., Tychsen, A., Hitchens, M., Figueiredo, R. & Mata, C. (2008). Managing emergent character-based narrative. In *Proceedings of the Second International Conference on Intelligent Technologies for interactive entertainment (INTETAIN2008)* (pp. 1 – 8).
- Brady, B. & Lee, L. (1988). *The Understructure of Writing for Film and Television*. Austin: University of Texas Press.
- Dancyger, Ken (2001). *Global Screenwriting*. London: Focal press.
- Bubaris, N. (2015). Media Walks: Culture, Media and Design. Στο Theona, Iouliani & Charitos, Dimitris (eds) *Data to the People*. Reasearch Institute of Applied Communication, University of Athens, 317-323.
- Burke, B. (2014). <https://goo.gl/fZ4TcU>, τελευταία επίσκεψη: 09/02/2019.
- Caillois, R. *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press, (2001), Urbana, Chicago.
- Chou, Y. (2013). Octalysis Complete Gamification Framework, [Online] <https://goo.gl/RuqS4a>, τελευταία επίσκεψη: 10/02/2019.
- Chu, S. (2014). Developing 21st century skills with plagiarism-free inquiry learning, collaborative teaching, social media, and gamification. Learning and Teaching Expo. [Ανακτήθηκε 10 Φεβρουαρίου 2019, από: <http://web.hku.hk/~samchu/docs/Chu%202014%20Developing%2021st%20century%20skills%20with%20plagiarism-free%20%20inquiry%20learning-v2016-5-31.pdf>].
- Chu, S. K. W. (2015). A New Challenge for School Librarians: Helping students develop reading interest and ability. [Ανακτήθηκε, 30 Αυγούστου, 2016, από: <http://140.122.127.190/vjs/vj-attachment/internationalconference/SamChu.pdf>].
- Colazzo, L., Molinari, A., Ronchetti, M., Trifonova, A. (2003). Towards a Multi-Vendor Mobile Learning Management System. *Proceedings of the World Conference on Elearning in Corporate, Government, Healthcare, & Higher Education (E-learn 2003)*, Phoenix, Arizona, USA.
- Crawford, C. (2012). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, 2nd edn, New York, NY: New Riders.
- Dickers, S., Martin, J., Coulter, B., (2011). *Mobile Media Learning: Amazing uses of mobile devices for learning*, USA: ECT Press.
- Egg. (2013). Gamification and Playful Design. [Ανακτήθηκε 7 Φεβρουαρίου 2019, από [http://www.expertisecentrumgames.nl/app/webroot/userfiles/files/handout_EGG_gamification_and_playful_design-3-1\(5\).pdf](http://www.expertisecentrumgames.nl/app/webroot/userfiles/files/handout_EGG_gamification_and_playful_design-3-1(5).pdf)].

- Frensham, R. (1996). *Screenwriting*, London: Holder Headline.
- Freytag, G. (1863). *Die Technik des Dramas*, Leipzig: S. Hirzel Verlag.
- Hauge, M. (1989). *Writing Screenplays that Sell*, London: Elm Tree books.
- Klopfer, E., (2008). *Augmented Learning: Research and Design of Mobile Educational Games*, USA: MIT Press, 52.
- Laurel, B. (1993). *Computers as theater*, Reading, MA: Addison-Wesley.
- Lethbridge, S., & Mildorf, J. (2003). *Basics of English studies: An introductory course for students of literary studies in English*. Freiburg im Breisgau: Freiburg University.
- Lucero, A., Karapanos, E., Arrasvuori, J., & Korhonen, H. (2014). Playful or gameful? Creating delightful UX. Doi: <http://dx.doi.org/10.1145/2590973>
- Miller, W. (1998). *Screenwriting for film and television*, MA: Ohio University.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*. USA: Morgan Kaufmann.
- Montola, M., Stenros, J., Wærn, A. (2009). *Pervasive Games: Theory and Design*, Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press.
- Nieuwdorp, E. (2007). "The pervasive discourse: an analysis", ACM Computers in Entertainment (CIE), Vol. 5, No. 2. Article 13..
- Pachler, N., Bachmair, B., Cook, J. (2010). *Mobile Learning: Structures, Agency, Practices*, London: Springer.
- Propp, V. (1968). *The Morphology of the Folk Tale* (Second English edition). Austin: University of Texas Press.
- Rashid, O., Mullins, I., Coulton, P. & Edwards, R. (2006). Extending cyberspace: Location based games using cellular phones. Computers in Entertainment. Lancaster, U.K., Lancaster University.
- Ryan, M., Emerson, L., Robertson B., (2014). *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryu, H., Parsons, D. (2009). *Innovative Mobile Learning. Techniques and Technologies*. New York: Information Science Reference.
- Salcu, A. & Acatrinei, C. (2013). Gamification Applied in Affiliate Marketing. Case Study of 2 Parale, ανακτήθηκε από: <https://goo.gl/2No80Y>, τελευταία επίσκεψη: 12/02/2019.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zhang, F. (2012). *Computer-Enhanced and Mobile-Assisted Language Learning: Emerging Issues and Trends*. USA: Information Science Reference.

Kukulska-Hulme, A., Traxler, J., (2005). *Mobile Learning. A handbook for educators and trainers*, New York: Taylor and Francis Group.

Tobias, R. (1993). *Twenty Master Plots and How to Build Them*, London: Piatkus.

Ελληνική Βιβλιογραφία

Αριστοτέλης (1982). *Ποιητική* (μτφρ. Στάθης Δρομάζος), Αθήνα: Κέδρος.

Βαλούκος, Σ. (2002). *Το Σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Βιγγοπούλου, Ι. (2004). *Le Monde Grec Vu par les Voyageurs du XVIe Siècle*, Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών (Ε.Ι.Ε.). Ινστιτούτο Νεοελληνικών Ερευνών

Γιοχάλας, Θ., Καφετζάκη, Τα (2017). *ΑΘΗΝΑ: Ιχνηλατώντας την πόλη με οδηγό την ιστορία και τη λογοτεχνία*, Αθήνα: ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟΝ ΤΗΣ «ΕΣΤΙΑΣ» Ι.Δ. ΚΟΛΛΑΡΟΥ & ΣΙΑΣ Α.Ε.

Δημητριάδης, Κ. (2013). Α.Σ.Ο.Ε.Ε, Εργασία στο Μάθημα Ηλεκτρονικό Μάρκετινγκ. <https://goo.gl/Gls6kF>, Τελευταία Επίσκεψη: 26/04/2016.

Ζήσης, Β. (2017). *Η μαγική τοπογραφία των Αθηνών*, Εκδόσεις MUNDUS, Αθήνα.

Καλογεροπούλου, Χ.(2006). *Σενάριο - Η τέχνη της επινόησης της αφήγησης στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Νεφέλη.

Κεκές, Ι., Μυλωνάκου, Η.(2002). Διαδραστικές «Αφηγήσεις»: Δυνατότητες και εκπαιδευτικές προεκτάσεις της μοντελοποίησης μη γραμμικών δυναμικών συστημάτων στον υπολογιστή. Στο Δημητράκοπούλου, Α. (επιμ.) «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση», Τόμος Α΄, Πρακτικά 3^{ου} Συνεδρίου ΕΤΠΕ, 26 –29/09/2002, Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Ρόδος: Καστανιώτης

Κέσλερ, Α. (1976). *Η πράξη της δημιουργίας*. Αθήνα: Χατζηνικολή.

Κεχαγιάς, Α. (1997). *Το σενάριο – Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση*, Αθήνα: Έλλην.

Μιχελή, Λ. (1991). *Η ΑΘΗΝΑ ΤΩΝ ΑΝΩΝΥΜΩΝ: Περιήγηση στα πλατώματα τους μαχαλάδες και τις γειτονιές της Παλιάς Αθήνας*, Αθήνα: ΔΡΩΜΕΝΑ.

Μπίρης, κ. (2005). *ΑΙ ΑΘΗΝΑΙ: ΑΠΟ ΤΟΥ 19^{ΟΥ} ΕΙΣ ΤΟΝ 20^{ΟΝ} ΑΙΩΝΑ*, Αθήνα: Εκδοτικός Οίκος ΜΕΛΙΣΣΑ.

Σιντόρης, Χ., Γιαννούτσου, Ν., Στόικα, Α., Αβούρης, Ν. (2010). Πλαίσιο αξιολόγησης χώρου-ευαίσθητων παιχνιδιών με στόχο τη μάθηση σε χώρους πολιτισμού. 7ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση». τόμος ΙΙ. Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. Κόρινθος, 711-718.

Παράρτημα

Η πολιτικοκοινωνική κατάσταση στην Αθήνα του 1835

Η περίοδος του Όθωνα ξεκινά ουσιαστικά τον Απρίλιο του 1833 με την εγκαθίδρυση της Αντιβασιλείας (φον Άρμανσμπεργκ αρμόδιος για τα οικονομικά, φον Μάουρερ για τα εκκλησιαστικά και τα εκπαιδευτικά, φον Χάυντεκ για τα ναυτικά και τα στρατιωτικά και φον Άμπελ για τα διοικητικά και τα εξωτερικά θέματα). Το έργο της Αντιβασιλείας ήταν θεμελιακό για την οργάνωση και τη συγκρότηση ενός σύγχρονου, ευρωπαϊκού τύπου, αστικού κράτους. Τη διετία 1833-34 τέθηκαν τα θεμέλια των θεσμών της δημόσιας διοίκησης, της δημόσιας εκπαίδευσης, της εθνικής Εκκλησίας, του στρατού, της του δικαίου κτλ.

Το 1834 πρωτεύουσα του κράτους ορίστηκε η Αθήνα, η οποία μόλις είχε απελευθερωθεί, και την 1 Δεκεμβρίου μεταφέρθηκαν εκεί οι πολιτικές και στρατιωτικές αρχές από το Ναύπλιο. Η ανάδειξη της Αθήνας σε πρωτεύουσα ήταν συνειδητή επιλογή της βαυαρικής αυλής λόγω των «αναμνήσεων του αττικού πολιτισμού» της και της «αθάνατης δόξας» του αρχαιοελληνικού παρελθόντος της. Στα χρόνια της βαυαρικής δυναστείας η Αθήνα μετεξελίχθηκε από ένα χωριό 4.000 κατοίκων σε ευρωπαϊκή πρωτεύουσα 41.000 κατοίκων (1861). Η συνεχής άφιξη νέων κατοίκων δημιούργησε έντονο στεγαστικό πρόβλημα. Πολλαπλασιάστηκαν οι πρόχειρες κατασκευές, ενώ τα ενοίκια ήταν ιδιαίτερος υψηλά. Η πόλη άρχισε να επεκτείνεται βόρεια της Ακρόπολης ενώ από τη νότια πλευρά συνέχισε να μένει ακατοίκητη. Η νέα πρωτεύουσα απέκτησε πολεοδομικό σχέδιο από τον Κλεάνθη Σταμάτη, τον Εδουάρδο Schaubert και εν συνεχεία τον Leo von Klenze, το οποίο, αν και παρέμεινε ημιτελές, άφησε μόνιμο το αποτύπωμά του στο ιστορικό κέντρο της μεγαλούπολης. Η παλαιά πόλη συνέχισε να αποτελεί για πολλά χρόνια ακόμα το κέντρο της Αθήνας, με βασική αρτηρία την οδό Ανδριανού και ζωτικό σημείο την Αγορά-Παζάρι. Τα πρώτα σπίτια κτίστηκαν στην περιοχή της Πλάκας του Μοναστηρακίου, αλλά και στους νέους δρόμους την Ερμού, την Αιόλου και την Αθηνάς.

Όταν η Αθήνα ανακηρύχτηκε πρωτεύουσα αριθμούσε 10.000 κατοίκους. Γρήγορα ο πληθυσμός της άρχισε να αυξάνει. Την αριστοκρατία της Αθήνας συγκροτούσαν οι οικογένειες των αγωνιστών και οι φαναριώτικες οικογένειες. Από τους μεταξύ τους γάμους διαμορφώθηκαν τα νέα αθηναϊκά τζάκια. Λαμπρές δεξιώσεις δίνονταν στις αριστοκρατικές οικίες της πόλης. Χαρακτηριστικό των πρώτων οθωνικών χρόνων ήταν η χρήση της γαλλικής γλώσσας, ειδικά στις δεξιώσεις όπου έμοιαζαν με παρισινά σαλόνια. Η μεσαία τάξη δεχόταν στα σπίτια της τους καλεσμένους, σερβίροντας ρετσίνα, ξηρούς καρπούς, χαλβά, κολοκυθόπιτα και σπανακόπιτα, όλα ετοιμασμένα από την οικοδέσποινα και τις κόρες της. Οι Αθηναίοι λοιπόν της μεσαίας τάξης αλλά και των χαμηλότερων στρωμάτων της κοινωνίας, διασκέδαζαν με παραδοσιακούς χορούς στην ύπαιθρο καθώς η μουσική κίνηση στην Αθήνα ήταν ανύπαρκτη, υπήρχε μόνο η Βαυαρική μπάντα. Η πολυτέλεια του πιάνου αφορούσε μόνο τις αριστοκρατικές οικίες, ενώ ο λαός διασκέδαζε με τη φυσαρμόνικα, τα ελληνικά όργανα και με το σφύριγμα που ήταν ιδιαίτερα διαδεδομένο.

Η ενηλικίωση του Όθωνα την 1 Ιουνίου 1835 (όταν συμπλήρωσε την ηλικία των 20 ετών) ενίσχυσε περαιτέρω τον συγκεντρωτισμό της εκτελεστικής εξουσίας. Σύμφωνα με τον Ι. Μακρυγιάννη, ο νεαρός βασιλιάς «κόλλησε» στον θρόνο. Ο ενεργός ρόλος των Βαυαρών συμβούλων στην πολιτική διατηρήθηκε ωστόσο ως το 1837. Ο αυταρχικός τρόπος διακυβέρνησης της Αντιβασιλείας και του Όθωνα δημιούργησαν κλίμα δυσαρέσκειας στην κοινωνία, το οποίο οδήγησε σε μεγάλες πολιτικές εξελίξεις αργότερα.

Την ίδια χρονιά περπατώντας κανείς στην Αθήνα παρατηρούσε πως τα κεντρικά σημεία της φωτίζονταν με φανάρια λαδιού, που άναβαν οι φανοκόροι το βραδύ. Παρ' όλα αυτά δεν υπήρχε δημόσιος φωτισμός στους υπόλοιπους δρόμους οι οποίοι παρέμεναν στενοί, βρώμικοι γεμάτοι νερά. Οι μεταφορές γίνονταν με άλογα, μουλάρια και καμήλες, ενώ άρχισαν να εμφανίζονται και τα πρώτα τροχοφόρα οχήματα όπως οι σούστες. Πρόβλημα αντιμετώπιζε ακόμα, η πόλη και στο θέμα της ύδρευσης. Οι Αθηναίοι έπαιρναν νερό από τις δημόσιες βρύσες ενώ για την καθαριότητα των σπιτιών χρησιμοποιούσαν νερό από τα πηγάδια.

Πλάκα

Η γειτονιά της Πλάκας αποτελεί μια οικιστική μονάδα τυπική των μορφών ζωής που αναπτύχθηκαν στην Αθήνα από τον καιρό της Τουρκοκρατίας, μέχρι τις πρώτες δεκαετίες του 20^{ου} αι. Μέχρι μια ορισμένη εποχή, η περιοχή αυτή αποτελούσε μια μικρογραφία της Αθήνας και το γεγονός αυτό κάνει τη μελέτη της ενδιαφέρουσα. Στο χώρο της Πλάκας καταγράφηκε η ζωή της πόλης σε επάλληλες οικήσεις λόγω της συνεχόμενης κατοίκησης της από τα αρχαία χρόνια. Ο πολεοδομικός ιστός της όμως έμεινε σταθερά ο ίδιος. Η μορφολογία του εδάφους και οι ανάγκες βασικά αναλλοίωτες έκαναν το πολεοδομικό σχέδιο της Αθήνας να επιβιώσει στον γύρω απ' την Ακρόπολη χώρο. Υπάρχουν δρόμοι της Πλάκας, όπως η Ανδριανού ή η Τριπόδων που ακολουθούν ίχνη αρχαίων δρόμων. Η γειτονιά αυτή ειδικά είναι ο μοναδικός κρίκος που συνδέει την Αθήνα με το μεσαιωνικό και νεότερο της παρελθόν που είναι σχετικά άγνωστο.

Η περιοχή που σήμερα ονομάζουμε Πλάκα καλύπτει την ανατολική και τη βορινή πλευρά του λόφου της Ακρόπολης. Την ορίζουν σε γενικές γραμμές οι δρόμοι Φιλελλήνων, Αμαλίας, Διονύσου Αρεοπαγίτου, ο λόφος του Αρείου Πάγου και η ανασκαφή της Αρχαίας Αγοράς από τη μία και από την άλλη πλευρά την περιοχή κλείνουν η οδός Ανδριανού και η Μητροπόλεως. Η οδός Ανδριανού χωρίζει την περιοχή σε κάτω και άνω Πλάκα, η οποία έχει ως φυσική συνέχεια τα Αναφιώτικα. Σύμφωνα με το διαχωρισμό που γίνεται στους αρχιτεκτονικούς χάρτες.

Τα πιο παλιά σπίτια της περιοχής που ανήκουν στην εποχή της Τουρκοκρατίας είναι ελάχιστα. Λίγα επίσης χτίστηκαν την περίοδο ανάμεσα στο 1834 και 1864, μόλις 8,5% του συνόλου. Όλα τα υπόλοιπα ανήκουν στην μετά το 1865 εποχή (Λ. Μιχελή, 1990, σ. 77). Μορφολογικά το 37% αποτελούν τα λαϊκά τύπου σπίτια, επιβιώσεις του τυπικά αθηναϊκού σπιτιού της οθωμανικής εποχής. Πολλά αντιγράφουν τα παλιά πρότυπα κι άλλα έχουν ξαναχτιστεί πάνω στην ίδια οικοδομική γραμμή με τα κατεστραμμένα στην Επανάσταση. Αυτός ο τύπος σπιτιού χαρακτηρίζει κυρίως την ψηλότερη περιοχή της Πλάκας, όπου η σύνθεση του πληθυσμού ήταν ανέκαθεν πιο λαϊκή. Τα νεοκλασικά αντιπροσωπεύουν το 20% του συνόλου σκορπισμένα σε διάφορα σημεία της περιοχής.

Την οθωμανική περίοδο το κομμάτι της παλιάς πόλης που ονομάζεται σήμερα Πλάκα δεν είχε ενιαία ονομασία. Η Αθήνα ήταν χωρισμένη σε 36 μαχαλάδες γειτονιές δηλαδή που έχουν σχηματιστεί γύρω από τις σημαντικότερες εκκλησίες της. Κοινή πεποίθηση αποτελεί ότι η προέλευση του ονόματος Πλάκα, είναι αλβανική- από το πλιάκου = παλιός, Πλιάκου Αθήνα = Παλιά Αθήνα. Η εξήγηση που δίνεται από τους ιστορικούς είναι ότι εξαιτίας πειρατικής επιδρομής είχε μείνει ακατοίκητος ο χώρος αυτός. Όταν η περιοχή εποικίστηκε ξανά από Αλβανούς φρουρούς της πόλης στην υπηρεσία των Τούρκων, πήρε την ονομασία Πλάκα από αυτούς. Υπάρχουν βέβαια κι άλλες εκδοχές που αφορούν το όνομα της Πλάκας. Σύμφωνα με

τον Δ.Καμπούρογλου(1922) στο σημείο όπου η οδός Θέσπιδος τέμνεται από τις οδούς Ανδριανού και Τριπόδων, υπήρχε μια μεγάλη άσπρη πλάκα η οποία έδωσε το όνομα την περιοχή.

Οι μαχαλάδες Κανδύλη, Αγίου Νικολάου, Κιμνιάτου, Κωττάκη, Ραγκαβά, Μαγκούτη, Κατηφόρη, Καλογρεώνη, Ροδακίου, Καπνικαρέας, Σπηλαιώτησας, Βλασαρούς, Αποστόλων, Αγίου Θωμά, Υπαπαντής ανήκουν στη σημερινή περιοχή της Πλάκας. Την εποχή της Επανάστασης αναφέρονταν ακόμα ξεχωριστά στα κείμενα των απογραφών (Λ. Μιχελή, 1990, σ. 78). Παρ' όλο που σε έγγραφα μεταγενέστερα παύουν να αναφέρονται, η προφορική παράδοση διατήρησε για χρόνια τα ονόματά τους ως ανεπίσημων υποδιαϊρέσεων της Πλάκας, μαζί με τα τοπωνύμια Αλίκοκκος, Κοντίτο, Γοργοπήκο, Βρυσάκι, Ριζόκαστρο.

Η βαθιά τομή που δημιουργεί η Επανάσταση του 1821 στην ιστορία της Αθήνας, καθορίζει ως ένα σημείο και τη μετέπειτα εξέλιξη της ως πόλης. Οι πολιτικές συνθήκες της μετεπαναστατικής εποχής δημιουργούν στην ως τότε μικρή οθωμανική πόλη προοπτική ν' αναδειχτεί πρωτεύουσα του κράτους. Στη φάση αυτή και πάλι η Πλάκα θα αποτελέσει τον πυρήνα της νεόκοπης πρωτεύουσας.

George Cochrane

Ο George Cochrane ο οποίος είναι και πρωταγωνιστής της πρώτης ιστορίας κατάγεται από μια γνωστή και μεγάλη Σκωτσέζικη οικογένεια, θεϊός του είναι ναύαρχος του Βασιλικού Ναυτικού της Μεγάλης Βρετανίας Thomas Cochrane. Έφτασε στην Ελλάδα τον Ιανουάριο του 1827 μαζί με τον θείο του, τον ναύαρχο Thomas Cochrane, ο οποίος συνόδευε δύο αγγλικά ατμόπλοια που θα ενίσχυαν το ελληνικό στόλο στον Απελευθερωτικό Αγώνα. Ο George ξαναήρθε στην Ελλάδα τα έτη 1834 και 1835-36, με σκοπό να ιδρύσει ακτοπλοϊκές γραμμές που θα συνέδεαν τον Πειραιά, τη Μασσαλία, τη Μάλτα, τη Νάπολη και την Κωνσταντινούπολη, τη Σύρο, τη Σμύρνη και την Αλεξάνδρεια. Κατέγραψε τα ταξίδια του αυτά στην Ελλάδα σε δύο τόμους "Wanderings in Greece I&II, 1837" με ιδιαίτερη λεπτομέρεια. Τα κειμενά του παραδίδουν μια πολύ αντιπροσωπευτική εικόνα του δημόσιου βίου πολλών προσωπικοτήτων, κυρίως του πολιτικού χώρου, με μια διεισδυτική ματιά στην ελληνική κοινωνία τα πρώτα χρόνια της ίδρυσης του Ελληνικού Κράτους.

Ο George ως πρωταγωνιστής της ιστορίας διατηρεί κάποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του που διαφαίνεται και στα βιβλία του. Είναι εξαιρετικά παρατηρητικός και δίνει λεπτομερείς περιγραφές. Χαρακτηριστικό γνώρισμά του είναι η περιέργεια του να γνωρίσει την κοινωνική ζωή των Αθηναίων, γι' αυτό και συμμετέχει σε γάμους, πανηγύρια, δεξιώσεις, εκδρομές, αποκριάτικα έθιμα κ.ά. Αν και έχει μεγάλες φιλοδοξίες και όνειρα παραμένει ρεαλιστής και περιγράφει με σαρκασμό τα προβλήματα που αντιμετωπίζει με τους Έλληνες πολιτικούς και την γραφειοκρατία που συναντά, στηλιτεύοντας την αναξιοπιστία του Νέου Ελληνικού κράτους. Σε αντίθεση με τον θείο του είναι πιο ηθικός. Μέσα από τις αφηγήσεις του αντιλαμβανόμαστε ότι αναπτύσσει πολύ καλή σχέση με σημαντικές πολιτικές και μη προσωπικότητες της Αθήνας, αλλά και με οικογένειες και ανθρώπους από χαμηλότερες κοινωνικές τάξεις, με μεγάλη ευκολία. Έχει λεπτούς τρόπους και αφοσιώνεται στους στόχους του. Το φινάλε της ιστορίας βασίζεται στα δικά του γραπτά και περιέχει αληθινές πληροφορίες για το πώς έχασε ένα σημαντικό ποσό, προσπαθώντας να πραγματοποιήσει τα επιχειρηματικά του σχέδια.

Η σχέση του George Cochrane με την κυβέρνηση

Παραθέτουμε εδώ την έκβαση του επιχειρηματικού σχεδίου που προσπάθησε ο George Cochrane να πραγματοποιήσει και να ιδρύσει ακτοπλοϊκές γραμμές που θα συνέδεαν τον Πειραιά, τη Μασσαλία, τη Μάλτα, τη Νάπολη και την Κωνσταντινούπολη, τη Σύρο, τη Σμύρνη και την Αλεξάνδρεια. Ωστόσο οι πολιτικές και οικονομικές συνθήκες του Ελληνικού κράτους δεν του επέτρεψαν να προχωρήσει στην υλοποίηση των σχεδίων του.

«Για άλλη μια φορά, έπρεπε να παρουσιάσω τις εργασίες μου στην ελληνική κυβέρνηση και να προσπαθήσω να επιστρέψω τα χρήματα που είχα καταθέσει ο ίδιος και τέσσερις άλλοι κύριοι (ύψους 790l.) Σύμφωνα με τη σύμβαση μεταξύ της κυβέρνησης και μένα σε σχέση με το έργο των ατμοπλοίων. Ήμουν επίσης, ομολογώ, με την ελπίδα ότι η ελληνική κυβέρνηση θα λάβει υπόψη τις ιδιαιτερότητες της υπόθεσης και θα επιστρέψει το ποσό των ζημιών μου, με τη μορφή ενός μικρού ποσού πληρωμής ετησίως. Οι λόγοι μου για αυτό το συναίσθημα ήταν τρεις - πρώτον, επειδή οι προσπάθειές μου είχαν αναμφισβήτητα ενθουσιασεί τη γαλλική κυβέρνηση και ήθελε να συνεχίσει την επιχείρηση. Δεύτερον, επειδή η ελληνική κυβέρνηση θα αποκομίσει τώρα το όφελος αυτής της ανακοίνωσης χωρίς να καλείται να καταβάλει το ετήσιο επίδομα 1000l. (l = ασημένιες λίρες) ετησίως, το οποίο δεσμεύονταν από τη σύμβαση να μου δίνει. Τρίτον, επειδή η πρώην υπηρεσία μου ως αξιωματικός κατά τη διάρκεια του πολέμου της ανεξαρτησίας δεν είχε ποτέ αμείφθει με οποιονδήποτε τρόπο...» (G. Cochrane, 1837, σ.103)

«Πρέπει εδώ να ζητήσω την άδεια της δεσποινίδος για να αναφερθώ, κάπως λεπτομερώς, στη φύση αυτής της κατάστασης. Εγώ ο ίδιος και αρκετοί άλλοι είχαν καταθέσει το ποσό των 790l ως εγγύηση ότι θα έπρεπε να καθοριστεί η γραμμή των ατμοπλοίων, υπό την προϋπόθεση της οποίας ήθελα να αντλήσω ορισμένα πλεονεκτήματα από την ελληνική κυβέρνηση. Λόγω της αποτυχίας των πλάνων μου υπέβαλα αίτηση στη Μεγαλειότητά του να μου έδινε πίσω τα χρήματα που είχα καταθέσει και επίσης το ποσό που είχα εξαντλήσει από την τσέπη μου ύψους 600l στην προσπάθεια να πραγματοποιήσω τα σχέδιά μου». (G. Cochrane, 1837, σ. 154-155)

«Επιπλέον, πρόσθεσα, ότι από τα 790l που είχαν κατατεθεί, η δική μου μετοχή ήταν 160l, και 320l που είχα πληρώσει για ασφάλεια. Σχετικά με το 600l που είχα χάσει από την υπόθεση, τους ζήτησα να λάβουν υπόψη τις υπηρεσίες μου στην Επανάσταση και πρότεινα τον τρόπο αποπληρωμής των 100l. ετησίως, έως ότου εκκαθαριστεί το σύνολο, υπονοώντας ταυτόχρονα ότι, μέσω των προσπαθειών μου η ελληνική κυβέρνηση είχε αποκτήσει την επιθυμητή επαφή με τη Δυτική Ευρώπη, χωρίς να επιβαρυνθεί με τίποτα. Η κυβέρνηση στην απάντησή της ισχυρίστηκε, επί του παρόντος, ότι δεν είχε τα μέσα να το ικανοποιήσει - ότι ήταν πολύ «φτωχοί», αλλά ότι η Μεγαλοπρέπεια του θα μου αποκαταστήσει τα χρήματα μόλις το επιτρέψουν οι περιστάσεις. Το γεγονός είναι ότι υπήρχε μεγάλη αλήθεια σε αυτό και δεν έχω καμία αμφιβολία ότι ήταν η φτώχεια της κυβέρνησης που τους ανάγκασε να παρακρατήσουν αυτά τα χρήματα. Γιατί δεν μπορώ να αντιληφθώ για μια στιγμή, ότι σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση η ελληνική κυβέρνηση θα επέτρεπε κάτι τέτοιο για έναν παλιό φιλέλληνα που δεν υπηρετούσε μόνο την Ελλάδα με το σπαθί του, αλλά επίσης με τον χρόνο και την τύχη του, και κατευθύνει τις ενέργειες αυτές κατά τρόπο που να δημιουργεί την αντιπαλότητα ενός ισχυρού βασιλείου όπως η Γαλλία, και αυτό εξ ολοκλήρου, προς όφελος της Ελλάδας. Σε κάθε περίπτωση, τα προσωπικά μου συναισθήματα εναντίον της ελληνικής κυβέρνησης δεν θα

επηρεάσουν τη δημόσια συμπεριφορά μου. Η κυβέρνηση της Ελλάδας δεν είναι οι άνθρωποι της». (G. Cochrane, 1837, σ. 154-155)

Η πλατεά ρούγα του Αλίκοκκου

Η συνοικία της Πλάκας που εκτεινόταν στην περιοχή όπου βρίσκεται η εκκλησία της Αγ. Σωτείρας του Κοττάκη στην οδό Κυδαθηναίων ονομαζόταν συνοικία του Αλίκοκκου ή Αλήκοκου. Πρόκειται για μεσαιωνική ονομασία και συνδεόταν με την παράδοση ότι τη νύχτα έβγαινε το στοιχειό του Αλήκοκου και προμηνούσε τις συμφορές που θα ενέσκηπταν. Σύμφωνα με τον Κ. Μπίρη () η ονομασία οφείλεται στο όνομα ενός Αλβανού Αλή Κόκου. Σύμφωνα με την Λ.Μιχελή (1990, σ.82) η συνοικία του Αλίκοκκου ονομάστηκε έτσι από μια οικογένεια που διέμενε εκεί την περίοδο της Φραγκοκρατίας. Η οικογένεια των Αλίκοκκων, επώνυμη της συνοικίας, πρέπει να ήταν φράγκικη που σε κάποια φάση εξελληνίστηκαν. Η ονομασία Κυδαθηναίων δόθηκε το 1834 από τους Βαυαρούς.

Πριν την έλευση του Όθωνα και των Βαυαρών οι δρόμοι της Παλιάς Αθήνας διαιρούνταν σε ρούγες, σοκάκια, στενοσόκακα και τυφλοσόκακα. Πλατεά ρούγα ήταν το χαρακτηριστικό όνομα των μεγάλων δρόμων (λεωφόρων)(Δ.Καμπούργλου,1921, σ. 102). Για την ρούγα του Αλίκοκκου σώζονται λαϊκά δίστιχα:

«Άσπρο ποδάρι που ειδ' εγώ στου Αλίκοκκου τη βρύση!

Και θερμασία μ' έπιασε όσο που να γεμίσει»

«Στου Αλίκοκκου τη γειτονιά και στην πλατεά ρούγα

Εφάνηκεν η πέρδικα με τη χρυσή φτερούγα»

Ξενοδοχείο Ευρώπη (Μ.Ι.Ε.Τ.)

Το λιθόκτιστο διώροφο κτίριο της οδού Θουκυδίδου είναι ένα από τα ελάχιστα κτίσματα των οθωμανικών χρόνων που έχουν διασωθεί στη μετεπαναστατική Αθήνα. Η πρόσοψή του είναι λιτή και στιβαρή, με μια βαριά ξύλινη πύλη ενώ στο εσωτερικό, όπου αναπτύσσεται σε σχήμα Π γύρω από ένα εσωτερικό αίθριο, με μια περιμετρική ισόγεια στοά και λιακωτό με μεγάλα ανοίγματα στον όροφο, οι μορφές είναι περισσότερο ανάλαφρες και η διακόσμηση πιο περίτεχνη. Επί Τουρκοκρατίας ανήκε σε Οθωμανό ενώ, μετά την απελευθέρωση, λειτούργησε εκεί ένα από τα πρώτα ξενοδοχεία, με το συμβολικό όνομα "Ευρώπη" (1830-1840) . Το 1840 αγοράστηκε από την οικογένεια Κοντόσταυλου, στην ιδιοκτησία της οποίας παρέμεινε επί έναν αιώνα, και στέγασε διαδοχικά το Β' Γυμνάσιο (1852-1880), το Φρουραρχείο Αθηνών (1881), το Κακουργιοδικείο (1890-1910) και οικογένειες προσφύγων (1922). Από το 1959 ανήκει στην Εθνική Τράπεζα. Από το 1984 το κτίριο ανακαινισμένο στεγάζει το Μορφωτικό Ίδρυμα της Εθνικής Τραπέζης, το οποίο συστήθηκε το 1966 και πραγματοποιεί σημαντικό εκδοτικό έργο (Αρχείο Νεότερων Μνημείων).

Μεταξύ των ετών 1980-1984, πραγματοποιήθηκε η αποκατάσταση του κτιρίου, που περιλάμβανε την αντικατάσταση όλων των ξύλινων στοιχείων (που είχαν περιέλθει σε κατάσταση σήψης) με νέα από το ίδιο υλικό και την ενίσχυση της διατηρούμενης λιθοδομής με έναν "αφανή" σκελετό από οπλισμένο σκυρόδεμα (βάσει μελέτης των αρχιτεκτόνων Α. Σ. Καλλιγά και Α. Γ. Ρωμανού).

Οι φωτιές του Αη Γιάννη

Πρόκειται για ένα εθιμοτυπικό που λάμβανε μέρος στους εορτασμούς ανήμερα του Γενέσιου Ιωάννη Προδρόμου στις 24 Ιουνίου κάθε χρόνο στις συνοικίες της Αθήνας. Σύμφωνα με τον Κ. Δημητριάδη (Δημητριάδης, 1947, σ.127) οι εορτασμοί είχαν προαιώνιες ρίζες σε αρχαία, ρωμαϊκά και βυζαντινά αγροτικά έθιμα που συνέβαιναν κάθε νομηνία ή πρωτοχρονιά. Το εν λόγω έθιμο είχε την τιμητική του στην Αθήνα μέχρι τη δεκαετία του '50 όπου υπερίσχυσε πια η αστική ανάπτυξη.

Οι εορτασμοί του Αη Γιάννη του Κλήδονα ή Ριγανά (Α. Καρκαβίτσας, 1885, σ.327) ξεκινούσαν από την παραμονή της γιορτής και κορυφώνονταν σε μεγάλες φωτιές στα σταυροδρόμια της κάθε συνοικίας. Οι προετοιμασίες γίνονταν από το νεαρό κόσμο που περισυνέλλεγε παλιά έπιπλα, ξύλα κλπ. καθώς και αχυρένια ανδρείκελα με παλιά ρούχα και στα στοίβαζαν σε κάποιον ελεύθερο χώρο. Πάνω σε αυτούς τους σωρούς άναβαν οι νέοι φωτιές και ανταγωνίζονταν το ύψος που θα έφταναν οι φλόγες της δικής τους φωτιάς με αποτέλεσμα οι καπνοί και οι φλόγες να είναι ορατές απ' όλα τα σημεία της Αθήνας και να δημιουργούν ένα κλίμα μυσταγωγικό (Β. Ζήσης, 2017, σ.447). Κάθε νοικοκυρά προσέφερε στις φωτιές το σκόρδο και το ξεραμένο στεφάνι που είχε κρεμάσει έξω από την πόρτα της τον περασμένο Μάιο. Στη συνέχεια όταν οι φωτιές θέριευαν τα νεαρά αγόρια και κορίτσια έκαναν άλματα πάνω από τη φωτιά. Το έθιμο πρόσταζε ότι έπρεπε να πηδήξουν τρεις φορές από τις δύο πλευρές. Η Christiana Luth αναφέρεται στη συνήθεια των Ελλήνων να ανάβουν φωτιές το βράδυ του Αη Γιάννη και να τις πηδάνε ώστε να μην παθαίνουν θέρμες. Στις 23 Ιουνίου το 1844 συμμετείχε και η ίδια: "Το βράδυ γιόρταζαν σε όλους τους κήπους τον Αη Γιάννη. Έπεφταν γύρω μας τόσες πιστολιές που ήταν πια φοβερό. Η οικογένεια Μαρινάκη άναψε μια φωτιά και έπρεπε όλοι να την πηδήξουμε. Η οικοδέσποινα ήταν πολύ αστεία. Μάζεψε τα φουστάνια της και χίμηξε σαν μάγισσα μέσα στη φωτιά" (C. Luth, 1981, σ.74, 121).

Ωστόσο, οι φωτιές του Αη Γιάννη δεν συνδέονται μόνο την γιορτή της Χριστιανοσύνης αλλά και με πανάρχαια έθιμα, τα οποία σηματοδοτούσαν την ακμή του καλοκαιριού και το θερινό ηλιοστάσιο που θεωρούνταν ως μια σημαντική και ορισμένες φορές επικίνδυνη καμπή του χρόνου. Ο πρωτόγονος άνθρωπος παρατηρούσε πως ο ήλιος έφτανε στην ψηλότερη θέση του στον ουρανό και άρχιζε μια φθίνουσα πορεία, γεγονός που προκαλούσε φόβο. Έτσι ο άνθρωπος άναβε τις μεγάλες φωτιές καθώς πίστευε ότι μπορούσε να παρέμβει στην πορεία του ήλιου και να τον βοηθήσει, για να μην σβήσει. Οι μεγάλες φωτιές είχαν ως πρότυπο τη φωτεινότητα του ήλιου. Ο πρωτόγονος άνθρωπος πίστευε πως αν μιμούνταν το φυσικό φαινόμενο του ήλιου, δηλαδή την πραγματικότητα θα μπορούσε να επιδράσει σε ολόκληρο το Σύμπαν (Β. Ζήσης, 2017, σ. 448). Ακόμα, η υπερπήδηση της φωτιάς σύμφωνα με μια δεύτερη ερμηνεία είχε έναν καθαρτήριο χαρακτήρα. Οι άνθρωποι εξαγνίζονταν και απαλλάσσονταν από αρρώστιες. Πρόκειται για ένα έθιμο που σηματοδοτούσε το πέρασμα από μια κατάσταση ή χρονική περίοδο σε μια άλλη ανανεωμένη και "καινούρια".

Πύργος Τσωρτζ (Church)

Αποτελεί ένα από τα ελάχιστα προεπαναστατικά κτίρια της Αθήνας του 18^{ου} αι.. πρόκειται για ένα τριώροφο πυργόσπιτο, του οποίου η οχυρωματική όψη ξεχωρίζει. Επί οθωμανικής κυριαρχίας στην πόλη λειτουργούσε ως φυλάκιο των Τούρκων, γνωστό ως καρακόλι. Μετά την απελευθέρωση αγοράστηκε από τον Τζ. Φίνλεου και το 1835 ανακαινίστηκε και επισκευ-

άστηκε (Θ. Γιοχάλας, Τ. Καφετζάκη, 2017, σ. 97 – 98). Τον πύργο ενοικίασε ο στρατηγός Ρίτσαρντ Τσωρτς (Richard Church 1784 – 1873) αρχιστράτηγος των ελληνικών δυνάμεων από το 1827 μέχρι το 1829.

Ως προς την αρχιτεκτονική ο πύργος Τσωρτς ακολουθεί τον κλειστό τύπο σπιτιού που τον χαρακτήριζε ο εξωτερικά αδιάρθρωτος απλός κυβικός όγκος. Ο τύπος αυτός συνήθως είχε και κατώ για τους βοηθητικούς χώρους, ενώ η πρόσβαση στον υπερυψωμένο όροφο γινόταν με εξωτερική λίθινη σκάλα. Αν υπήρχε και δεύτερος όροφος η επικοινωνία γινόταν με εσωτερική σκάλα. Ο πύργος Τσωρτς χρονολογείται την τελευταία περίοδο της Τουρκοκρατίας, έχει απλούστατη διάταξη δωματίων και εσωτερικό κλιμακοστάσιο. Στην οθωνική περίοδο επιβίωσε και αυτός ο κλειστός τύπος, χωρίς φυσικά να επικρατήσει. Χαρακτηριζόταν από την απλουστευμένη και συγκεντρωμένη οργάνωση των χώρων μέσα σε ένα εσωστρεφές κυβόσχημο κτίσμα. Δεν υπήρχαν σκεπαστοί διάδρομοι, χαγιάτια ή στοές. Ο κλειστός τύπος σπιτιού δεν έδινε τη δυνατότητα διεύρυνσης σε πολλές αυτόνομες κατοικίες, επομένως στέγαζε μια ή δύο οικογένειες (Μ. Μπίρης, 1987, σ. 45 – 46). Εδώ και μερικά χρόνια έχει αρχίσει η αποκατάστασή του.

Απόσπασμα (E. M. Church, 1895, σ. 306)

The semi-Eastern character was still kept up. A square tower of thick walls and small windows, strong to stand an earthquake or a siege, overlooked a large enclosed courtyard in which cypress-trees flanked the entrance from the street, and outer stairs led up to a gallery from which the dwelling-rooms opened. Above it rude houses in tortuous lanes and the cupola of a Byzantine church climbed up the rocky slope, and the great rock, crowned by the wall of the Acropolis, overshadowed all.

Στρατηγός Ρίτσαρντ Τσωρτς (Richard Church)

“[...] θεωρείται παρά πάντων ως υπερεκατοντούτης, είναι τουλάχιστον εννενηκοντούτης και μολαταύτα διατηρεί θαυμάσιαν ενεργητικότητα σώματος τε και πνεύματος. Ουδείς είναι ακριβέστερος αυτού περί την εκτέλεση των κοινωνικών υποχρεώσεων. Σπανίως φέρει επενδυτήν, κομπάζει δε διότι τελευταίος εν Αθήναις ανάπτει την εστία του κατά τον χειμώνα.” Κάρολος Τάκερμαν, Οι Έλληνες της σήμερον

Ο σερ Ρίτσαρντ Τσωρτς (Sir Richard Church) ή Τσωρτζ όπως τον ανέφεραν στην Ελλάδα, γεννήθηκε στο Κορκ της Ιρλανδίας το 1784 και πέθανε στην Αθήνα τον Μάρτιο του 1873). Παρά το γεγονός ότι η προφορά του ονόματός του στα αγγλικά δεν είναι Τσ«ω»ρτς αλλά πιο κοντά στο Τσ«ε»ρτς (ο ήχος του «ε» είναι όπως στο σύμβολο «ε» στο Διεθνές Φωνητικό Αλφάβητο) στο παρόν κείμενο αναφέρεται συνήθως ως Τσωρτς, όπως αναγράφεται το όνομά του σε πολλές πηγές της εποχής.

Απόσπασμα (E. M. Church, 1895, σ. 324)

His English name appears strangely metamorphosed in a proclamation of the Council of State which thanks the people and the garrison of Athens for their orderly conduct, orders an oath of fidelity to the Constitution to be taken by the army, and appoints the 3d September to be kept as a national festival. Richard Church, as "P. Τσώρτσης," is the fourth in the list of names subscribed, following the well-known Greek names of Conduriottes, Mavromichales, and Notaras.

Ο Τσωρτς ήταν μικρόσωμος, καλοφτιαγμένος, με ευχάριστους τρόπους, βελτιωμένους από τις σημαντικές κοινωνικές του εμπειρίες. Σύμφωνα με περιγραφές ήταν πράος, αφελής, φιλομαθής, ομιλητικός, ευγενείς τους τρόπους και ευαίσθητος την καρδιά. Είχε μπλε μάτια, μεγάλο μέτωπο και μουστάκι. Στα 65 του έδινε την εντύπωση Άγγλου ευγενούς ή διπλωμάτη και όχι ενός ανθρώπου χωρίς ακαδημαϊκή μόρφωση που είχε περάσει όλη τη ζωή του στο στρατό, μέρος της μάλιστα με άτακτο στρατό (E. M. Church, 1895, σ. 316).

Απόσπασμα (E. M. Church, 1895, σ. 316)

Here he was living when I first saw him in 1848. He was then an erect and vigorous man of sixty-five, with grey hair and small moustache, high forehead, a bright upward look from keen blue eyes. Cordial but stately in manner, dressed with careful neatness, he gave the impression of the refined English gentleman or diplomatist, rather than of the adventurous soldier who had gone through such rude experiences in Greek guerilla warfare.

Αυθεντικό απόσπασμα (E. M. Church, 1895, σ. 308)

I am no adventurer or buccaneer: to go to Greece I must make heavy sacrifices—must give up my position in the English service, and my commission as lieut.-general of the King of Naples, besides those prospects of home and rank, perhaps of wealth, certainly of comfort. I am willing to give up the reality or the prospect of these advantages. I feel that the glorious enterprise in a just cause has more attractions for me than these pleasurable enjoyments. You will call me a fanatic, an enthusiast, or a fool. I will allow that I am an enthusiast, in loving so glorious a cause, and in being ready to affront the dangers and difficulties attendant upon it.

Αυθεντικό απόσπασμα (E. M. Church, 1895, σ. 327)

Upheld by the conviction that I had done all in my power for Greece at the sacrifice of my own personal interests, I was stung by this unmerited insult from a quarter whence it ought not to have come, and from a sovereign who, I may assert without fear of contradiction, would have lost his throne on the 3d of September had I not interfered on his behalf, and opposed the almost general wish of the Greeks in the moment of their deepest excitement. Subsequent events have left me no option but that of instantly quitting the service of the king, though suffering under the mortification of seeing such an end to my military career in Greece.

This was practically the close of his active military and official life in Greece. For ten years he lived at Athens without any military rank or pay, but holding his position as senator.

King Otho begged General Church to return to the military service with the grade of full General, holding rank next to the king himself, and superior to all other military men.

With much reserve, and only after the persuasion of his friends and the English Minister, Sir Thomas Wyse, and with the full approbation of Lord Clarendon, the English Foreign Secretary, he accepted the proffered honour.

George Finlay

Ο Τζορτζ Φίνλεϊ (George Finlay, 1799 - 1875) ήταν Βρετανός ιστορικός σκωτικής καταγωγής και ενθουσιώδης φιλέλληνας ο οποίος πρωτοήρθε το 1823, σε ηλικία 24 ετών στην Ελλάδα. Συγκεκριμένα έφτασε στην Κεφαλονιά και συναντήθηκε με τον Λόρδο Βύρωνα. Περιηγήθηκαν την Πελοπόννησο, όπου έμαθε την ελληνική γλώσσα. Όμως εξαιτίας του γεγονότος ότι προσβλήθηκε από σφοδρό πυρετό, εξαναγκάστηκε να επιστρέψει στη Σκωτία ειδικότερα στο Εδιμβούργο όπου έλαβε και το πτυχίο του στο δίκαιο. Ο ενθουσιασμός του όμως τον οδήγησε πίσω στην Ελλάδα. Με την απελευθέρωση αγόρασε εκτάσεις από τους Τούρκους που έφευγαν, για τις οποίες, ζητούσε αργότερα υπέρογκα ποσά για την πώληση τους. Το όνομα του έλαβε μέρος στην υπόθεση σκάνδαλο του Δον Πατσίφικο και του υπουργού Εξωτερικών της Μεγάλης Βρετανίας Λόρδου Πάλμερστον. Στην κατοχή του βρισκόταν ένα μεγάλο κτήμα, νοτίως των Ανακτόρων, στο οποίο σχεδίαζε η Αμαλία να κατασκευάσει τον «βασιλικό κήπο». Όταν λοιπόν ο Δον Πατσίφικο ζήτησε τις υπέρογκες αποζημιώσεις, ο Φίνλεϊ ζήτησε κι αυτός

να αποζημιωθεί για την έκταση αυτή. Για την απόκτησή της, η βασίλισσα, με πολύ κόπο, αποζημίωσε τον Φίνλεϊ και πρόσθεσε το τμήμα αυτό στον κήπο.

Το σπίτι του αποτέλεσε το κέντρο της σχηματιζόμενης πνευματικής ζωής στην τουρκοκρατούμενη Αθήνα. Οι πολύπλευρες γνώσεις του και οι πλούσιες εμπειρίες του έκαναν την κουβέντα μαζί του ελκυστική και μορφωτικά πλούσια. Ενδιαφέρον παρουσιάζει ο γάμος του Φίνλεϊ με νεαρή Αρμένισσα που έμεινε παροιμιώδης για πολλά χρόνια. Λέγεται πως ήταν ερωτευμένος με Αρμένισσα καλλονή στην Κωνσταντινούπολη, όμως οι γονείς της διαφωνούσαν με τον γάμο αυτό. Το ζεύγος των ερωτευμένων συμφώνησε να την κλεφτούν και η κοπέλα να μεταφερθεί μέσα σε μια κασέλα στον Πειραιά. Την τελευταία στιγμή η καλλονή δίστασε να μπει στην κασέλα. Έτσι αντί γι' αυτήν μπήκε η αδελφή της που δεν μπορούσε να βρει την τύχη της στην Πόλη, καθώς δεν διέθετε την ανάλογη ομορφιά. Για να μην ξεσπάσει σκάνδαλο, την παντρεύτηκε και, ως λέγεται, έζησε ευτυχισμένος μαζί της. Το γεγονός αυτό πρέπει να συνέβη το 1833 (Σόλων Π. Κυδωνιάτης, 1985).

Επιβαρυσμένος από την κακή του υγεία και την πτώση της ζωτικότητάς του πέρασε τα τελευταία χρόνια της ζωής του ανανεώνοντας και αναθερώντας το ιστορικό του έργο. Από το 1864 έως το 1870 υπήρξε ανταποκριτής της εφημερίδας *The Times*, ενώ η εμφάνισή του στις ελληνικές εφημερίδες της εποχής είχε ως αποτέλεσμα μια διακριτή επίδραση στην ελληνική πολιτική σκηνή. Πέθανε στην Αθήνα στις 26 Ιανουαρίου 1875. Ο τάφος του βρίσκεται στο Πρώτο Νεκροταφείο Αθηνών.

Οικία Finlay

Η λιτή αλλά επιβλητική οικία στη διασταύρωση των οδών Κέκροπος και Θουκυδίδου, θεωρείται κτίσμα της Τουρκοκρατίας που κατά τη δεκαετία του 1830 επισκευάστηκε και τροποποιήθηκε από τον Σκωτσέζο ιστορικό Τζορτζ (George Finlay, 1799-1875), ο οποίος έλαβε μέρος στην Ελληνική Επανάσταση του 1821 και στη συνέχεια έζησε στην Ελλάδα ως τον θάνατό του. Ο Φίνλεϊ κατείχε επίσης μια οικία στην οδό Σχολείου (κατοικία του στρατηγού Church) και άλλη μια στην οδό Αδριανού. Πλέον η οικία έχει επισκευαστεί και κατοικείται.

Ελισάβετ Κονταξάκη

Παρουσία δυναμική και ενθουσιώδης, ικανή συζητήτρια με διανοούμενους Έλληνες, Ευρωπαίους και Αμερικανούς, η Ελισάβετ Β. Κονταξάκη εντυπωσίαζε με την ευφυΐα, την οξυδέρκεια, την ευρυμάθεια, την ισχυρή μνήμη, τη γλωσσομάθειά της (μιλούσε και έγραφε άπταιστα αγγλικά, γαλλικά, ιταλικά), τη βαθιά γνώση της αρχαίας ελληνικής γλώσσας και γραμματείας και της λατινικής και της αγγλικής λογοτεχνίας.

Θα προκαλούσε την προσοχή οπουδήποτε στην Ευρώπη, παρ' όλο που δεν είχε τίποτε φανταχτερό στην εμφάνισή της. Μέτριου αναστήματος, λεπτοκαμωμένη, με κατάμαυρα μαλλιά, με χλομό πρόσωπο και πλατύ μέτωπο, τη φώτιζαν ολόκληρη τα μεγάλα, διαπεραστικά, λαμπερά και φλογερά μαύρα μάτια της. Ασκητικά εγκρατής και σιδερένιας αντοχής, ταξίδευε και κυκλοφορούσε άφοβα μόνη της ντυμένη ευρωπαϊκά, με μοναδική προστασία τον σεβασμό που απέπνεε.

Η αθηναϊκή περίοδος (1831-1855)

Γεννήθηκε στον Αλικιανό Κυδωνίας Χανίων το 1819 και ορφάνεψε από πατέρα. Κατά την Επανάσταση, το 1824 μαζί με άλλους Κρητικούς επιβιβάστηκαν σε κάποιο ελληνικό πλοίο και κατέληξαν πρόσφυγες στη Σύρο, όπου η Ελισάβετ αργότερα θα φοιτήσει στο νεοϊδρυθέν ιεραποστολικό αγγλικανικό σχολείο. Τον Σεπτέμβριο του 1831 κι ενώ δεν είχε ολοκληρώσει τις βασικές σπουδές της ούτε ήξερε αγγλικά, της ζητήθηκε και πήγε στην μετεπαναστατική Αθήνα, για να εργαστεί ως βοηθός δασκάλα στο σχολείο που θα άνοιγε το ζεύγος των Αμερικανών ιεραποστόλων Τζον και Φράνσις Χιλλ, με δαπάνες της Ιεραποστολικής Εταιρείας της Επισκοπικής Εκκλησίας της Αμερικής.

Η Κονταξάκη ήταν μόλις 12 χρονών όταν ήρθε στην Αθήνα από τη Σύρο. Ήταν ένα μικροκαμωμένο, ατημέλητο κοριτσάκι που όμως έδειχνε να έχει πραγματικό σθένος και προοπτικές, οπότε οι Χιλλ αποφάσισαν την παραμονή της στη σχολή. Ο πρώτος ετήσιος μισθός της ήταν 50 δολάρια. Η Ελισάβετ έδειξε γρήγορα πόσο φιλομαθής και επιμελής ήταν και οι Χιλλ εκτιμώντας τις ικανότητές της την πήραν στο σπίτι τους κι άρχισαν να την προετοιμάζουν εντατικά για το διδασκαλικό επάγγελμα. Δύο χρόνια μετά την όρισαν διευθύντρια του νηπιαγωγείου και τον επόμενο χρόνο του «Ανωτέρου Σχολείου των Κορασιών».

Εν τω μεταξύ, τον Δεκέμβριο του 1834 η πρωτεύουσα του ελληνικού βασιλείου μεταφέρθηκε από το Ναύπλιο στην Αθήνα και όλοι οι πολιτικοί (Κουντουριώτης, Καλλέργης, Μαυρομιχάλης, Κριεζής κ.ά.) αναζητούσαν στο Σχολείο των Χιλλ μια θέση για τις θυγατέρες τους. Η Ελισάβετ, η πρώτη δασκάλα των Χιλλ, αποδείχτηκε το σημαντικότερο στήριγμα και η αίγλη της σχολής τους. Στους γονείς και στους μεγαλόσημους επισκέπτες, Έλληνες και ξένους, προκαλούσε εντύπωση, γοητεία και θαυμασμό η ταλαντούχα νεαρή από την Κρήτη.

Το καλοκαίρι του 1842, μετά τα πολύμηνα δυσάρεστα γεγονότα εναντίον τους, τα γνωστά ως «Χίλλεια» (κατηγορίες για προτεσταντικό προσηλυτισμό), οδηγήθηκαν οι Χιλλ στην απόφαση να παραδώσουν τη σχολή τους στη Φιλεκπαιδευτική Εταιρεία και να φύγουν για τετράμηνο ταξίδι αναψυχής στην Ιταλία. Μαζί τους πήραν την Ελισάβετ και την Αμερικανίδα δασκάλα τους, Mary.

Μετά τον γυρισμό της από την Ιταλία η Κονταξάκη, η χριστιανική κοινότητα των Χανίων την προσέλαβε αμέσως ως δασκάλα στο νεοϊδρυθέν σχολείο της για κορίτσια. Παρέμεινε διδάσκοντας στην ιδιαίτερη πατρίδα της για μια πενταετία.

Επέστρεψε μετά το καλοκαίρι του 1847. Οι Χιλλ την προσέλαβαν αμέσως ως διευθύντρια στο νέο ιεραποστολικό σχολείο που μετά την επιστροφή τους από την Ιταλία είχαν ιδρύσει. Το 1849 βρισκόμενος στην Αθήνα ο Ιταλός ποιητής και φίλος του Διονυσίου Σολωμού Giuseppe Regaldi την ερωτεύτηκε και της έκανε πρόταση γάμου, που απέρριψε αсуζητητή. Εκείνος, απογοητευμένος και προσβεβλημένος, εγκατέλειψε για πάντα την Ελλάδα.

Το 1853 οι Χιλλ, έχοντας διακόψει την οικονομική εξάρτησή τους από την Αμερικανική Ιεραποστολική Εταιρεία, ίδρυσαν ιδιωτικό διδασκαλείο-παρθεναγωγείο, όπου η Ελισάβετ εξακολούθησε να εργάζεται, μένοντας πάντα κοντά τους ως αγαπημένη θυγατέρα τους. Δεν είχαν παιδιά, την έπαιρναν πάντα και παντού μαζί τους στις ποικίλες υψηλές συναντήσεις τους.

Η Ελισάβετ από τα 12 ως τα 23 της διαμόρφωσε τον χαρακτήρα της, καλλιέργησε το πνεύμα της, απέκτησε γνώσεις, έμαθε άπταιστα ξένες γλώσσες, ανέδειξε ικανότητες που

ποτέ δεν αμφισβητήθηκαν και εξελίχθηκε σε αφοσιωμένη ιεραπόστολο και ικανή διδασκά-
λισσα των Χιλλ.

Η κρητική περίοδος (1855-1879)

Η Ελισάβετ έμεινε στους Χιλλ μέχρι τις 7 Ιουνίου του 1855 που κατέβηκε στην Κρήτη για να διευθετήσει δικαστικά τα θέματα της πατρικής αγροτικής περιουσίας. Όταν η Κονταξάκη έφτασε στα Χανιά, πρωτεύουσα τότε της Κρήτης, αντιλήφθηκε ότι αποτελούσε την απόλυτη εξαίρεση ανάμεσα στις γυναίκες και ότι ξεπερνούσε πολλούς άνδρες του νησιού. Σχετικά εύκολα δημιούργησε τον κοινωνικό κύκλο της με την ελίτ της πόλης και έξω από αυτήν. Το σπουδαιότερο, η Κονταξάκη δημιούργησε στενές επαφές με την τουρκική αυλή και συνδέθηκε φιλικά με τον σχεδόν συνομήλικό της γενικό διοικητή Βελή Πασά.

Γοητευμένη κυρίως από την ευρωπαϊκή εμπειρία του, τη γαλλική παιδεία του και την παρασημοφόρησή του από τον αυτοκράτορα της Γαλλίας, δεν δίστασε να σταθεί αμέσως δίπλα του θερμή συμπαραστάτρια και σύμβουλος. Κι άρχισε πιο ενεργά και με εξαιρετικά μεγάλη άνεση να ανακατεύεται στα πολιτικά πράγματα της νήσου και να τον επηρεάζει.

Όμως οι συμπατριώτες της, βλέποντας τις διασυνδέσεις της με τους Οθωμανούς αξιωματούχους και με τον Αγγλο πρόξενο στα Χανιά και κυρίως τη μεγάλη εξάρτηση του Βελή από εκείνη, είχαν την απόλυτη βεβαιότητα ότι εργαζόταν προς όφελος Τούρκων και Αγγλων.

Στις αρχές του 1860 η Κονταξάκη μετοίκησε στην Κωνσταντινούπολη και προσελήφθη ως δασκάλα των τέκνων του γιατρού Ισμαήλ Χεκίμ Πασά. Μετά τον διορισμό του ως γενικού διοικητή Κρήτης τον Ιούλιο του 1861, η Ελισάβετ επέστρεψε στα Χανιά ως δασκάλα της ενδεκάχρονης θυγατέρας του, Λεϊλά Χανούμ. Κατοίκησε ξανά στο μικρό πατρικό σπίτι της απέναντι από την επισκοπή και τον ναό των Αγίων Αναργύρων.

Η μεγάλη επανάσταση του 1866 τη βρήκε στο νησί. Συνδεδεμένη με τους τούρκικους και αγγλικούς κύκλους αποδείχτηκε το σπουδαιότερο και πιο προβεβλημένο μέλος του μικρού κύκλου των αντεπαναστατών στα Χανιά και λόγω μιας απάτης έχασαν όλη την περιουσία τους. Τελικά, πέθανε από φυματίωση στις 3 Αυγούστου του 1879.

Σχολή Χιλλ

Η Σχολή Χιλλ το παλαιότερο ιδιωτικό σχολείο στην Ελλάδα που λειτουργεί μέχρι σήμερα, ιδρύθηκε από τον Αμερικάνο ιεραπόστολο Ιωάννη Χιλλ (John Hill 1791 – 1882) και τη συζυγό του Φάνη Χιλλ (Fanny Frances Hill 1799 – 1884). Οι Χιλλ έφθασαν στην Αθήνα το 1830 για να προσφέρουν τις υπηρεσίες τους στο νεοελληνικό κράτος, στον χώρο της εκπαίδευσης. Τον επόμενο χρόνο (1831) ίδρυσαν τα: «σχολείον κορασίδων», «σχολείον απόρων παιδών» και «διδασκαλείον θηλέων», τα οποία στεγαζόταν στο υπόγειο του τότε σπιτιού τους, έναν φράγκικο πύργο κοντά στη σημερινή οδό Χιλλ. Τα θρανία ήταν φτιαγμένα από τα κιβώτια, στα οποία οι Χιλλ είχαν μεταφέρει τα πραγματά τους. (Θ. Γιοχάλας, Τ. Καφετζάκη, 2017)

Το 1833 το σχολείο στεγάστηκε σε ένα μεγάλο διώροφο κτίριο κοντά στην Πύλη της Αρχηγέτιδος Αθηνάς. Το κτίριο αυτό σχεδιάστηκε από τον Στ. Κλεάνθη και χρηματοδοτήθηκε από την αμερικάνικη ιεραποστολική εταιρεία, στην οποία άνηκαν οι Χιλλ. Χρησιμοποιήθηκε από τη Σχολή Χιλλ μέχρι το 1900, οπότε έκλεισε και λίγο αργότερα κατεδαφίστηκε. Το 1834 οι Χιλλ ίδρυσαν ιδιωτικό Ανώτερο Παρθεναγωγείο και Διδασκαλείο (το πρώτο στην Ελλάδα),

που αρχικά στεγάστηκε σε κάποιο οίκημα στην Πλάκα και το 1835 μεταφέρθηκε σε κτίριο στη συμβολή της Ναυ. Νικοδήμου και Θουκυδίδου, που άνηκε στον Άγγλο αρχιτέκτονα Charles Holt Bracebridge. Σύμφωνα με πληροφορίες στο κτίριο του 1835 η αυλή περιστοιχίζοταν από έναν πέτρινο τοίχο (Αρχείο Σχολής Χιλλ).

Με την ίδρυση του σχολείου της Φιλεκπαιδευτικής Εταιρείας, του οποίου οι πρώτες δασκάλες ήταν πρώην μαθήτριες της Χιλλ, το οικοτροφείο και το διδασκαλείο έπαψαν να λειτουργούν, αλλά διατηρήθηκαν οι υπόλοιπες βαθμίδες. Στο κτίριο της οδού Ναυ.Νικोधήμου, εγκαταστάθηκε για ένα διάστημα το Παρθεναγωγείο της Φιλεκπαιδευτικής εταιρείας. Αργότερα το οικοτροφείο των Χιλλ λειτούργησε εκ νέου, και σ' αυτό έμπαιναν εσωτερικά κορίτσια εύπορων ομογενών, για να καταργηθεί οριστικά το 1925.

Ο Ι. Χιλλ πέθανε το 1882 σε ηλικία 91 ετών και ετάφη στο Α΄ Νεκροταφείο. Η Φανή Χιλλ πέθανε το 1884. Τη διεύθυνση της Σχολής ανέλαβε η κόρη της αδερφής της, Μπέσσου Μάσσον. Το 1885, στον περίβολο της σχολής κτίστηκε το μικρό ορθόδοξο παρεκκλήσι του Αγ. Ιωάννου του Θεολόγου, στη μνήμη των ιδρυτών του σχολείου, για τον εκκλησιασμό των μαθητριών του. Η Μπέσσου Μάσσον πέθανε το 1918. Τη διαδέχτηκαν οι ανιψιές της Μπέσσου Μάσσον – Αλιβιζάτου και Μίννι Μάσσον – Δουβαλατέλλη. Το 1937 κατασκευάστηκε το σημερινό κτίριο. Στη διάρκεια της Κατοχής, το σχολείο επιτάχθηκε από τους Γερμανούς, οι οποίοι προκάλεσαν καταστροφές. Στέγασε και οικογένειες βομβόπληκτων. Σήμερα το σχολείο αποτελείται από νηπιαγωγείο και δημοτικό σχολείο και διευθύνεται από μέλη της πέμπτης και έκτης οικογένειας από την πλευρά της Φανής Χιλλ.

Το ζεύγος Χιλλ κέρδισε την αγάπη και την ευγνωμοσύνη της ελληνικής κοινωνίας για το εκπαιδευτικό του έργο, ενώ είναι αξιοσημείωτο ότι δεν κατηγορήθηκε ποτέ για προσηλυτισμό (Θ. Γιοχάλας, Τ. Καφετζάκη, 2017, σ. 103). Το 1836 απονεμήθηκε από τον Όθωνα χρυσό μετάλλιο για το έργο του, το 1881 έγγραφο βασιλικής ευαρέσκειας για τα πενήντα χρόνια λειτουργίας του από τον Γεώργιο Α΄, το 1928 συγχαρητήριο έγγραφο από τον Ελευθέριο Βενιζέλο.

Οι οικογένειες των αγωνιστών του '21 (Μπότσαρη, Μιαούλη, Μαυρομιχάλη κ.ά.) έστειλαν τα κορίτσια τους στη Σχολή Χιλλ. Εκεί δόθηκε η λαμπρότερη χοροεσπερίδα προς τιμήν του βασιλιά Όθωνα κατά τη δεύτερη επίσκεψή του στην Αθήνα το 1834. Σύμφωνα με το ημερολόγιο του κ. Χιλλ ο ίδιος είχε μεγάλες ενστάσεις όσον αφορά την πραγματοποίηση της χοροεσπερίδας στον χώρο της Σχολής. Δεν επέτρεψε στους μαθητές και στις μαθήτριες να είναι παρών και έλαβε επιστολή από τον βασιλιά Όθωνα που τον καθυσάχαζε για την πρόψουσα συμπεριφορά στην χοροεσπερίδα (Αρχείο Σχολής Χιλλ). Μαθήτρια της Σχολής πρόσφερε λουλούδια στην Αμαλία, όταν εκείνη έφτασε στην Αθήνα το 1837.

Με τη Σχολή Χιλλ συνδέεται η εμφάνιση της πρώτης κουνιστής πολυθρόνας στην Αθήνα, την οποία έφεραν από την Αμερική οι δύο αδερφές της Φανής Χιλλ, όταν ήρθαν για να τη βοηθήσουν στο έργο της. Το αξιοπερίεργο απόκτημα του σχολείου προκάλεσε τον θαυμασμό. Όπως μνημονεύει ο Λουδοβίκος Ρος, στην οικία Χιλλ «έπινε τις την εσπέραν τέιον πράγματι καλόν και ηδύνατο να σαλεύηται επί έδρας δίκην αιώρας κινούμενης». Επίσης, η Σχολή Χιλλ ήταν ένα από τα πρώτα κτίρια στην Αθήνα με τζάμια στα παράθυρα, αλλά και σόμπα. Οι Χιλλ φιλοξένησαν ή δεξιώθηκαν πολλούς ξένους επισκέπτες της Αθήνας. Όπως αναφέρει και ο G. Cochrane είχε παρευρεθεί σε μια από τις γιορτές που έκανε η Σχολή κάθε Φλεβάρη και Ιούνιο για να δουν και οι γονείς των παιδιών την πρόοδο τους αλλά και το έργο της Σχολής, εκεί άλλωστε γνώρισε και την Ελισάβετ Κονταξάκη (G. Cochrane, 1837).

Αυθεντικό απόσπασμα (G. Cochrane, 1837).

I HAD for some time received an invitation to attend a public exhibition of the school under the superintendence of Mr. and Mrs. Hill. The month of June and the month of December are two epochs in this establishment, the youngsters obtaining a respite of two or three weeks from their labours. There is always some ceremony upon these occasions ; and invitations are not only sent to the parents of the children, but also to the foreign ministers and the heads of the government.

The house appropriated as a school is situated a little distance from the Temple of the Winds, and has been recently built under the direction