

# GAMING UX\*

## GAMING AND URBAN EXPERIENCE

Ρόδος Βασίλειος  
Εισαγωγή στην Αρχιτεκτονική Έρευνα - Διάλεξη

Επιβλέπουσα: Μάντζου Πολυξένη

Ιούλιος 2018  
Δημοκρίτειο Πανεπιστήμιο Θράκης  
Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών

## **ABSTRACT [gr]**

Η παρούσα ερευνητική εργασία προσπαθεί να σκιαγραφήσει τον μετασχηματισμό της αστικής εμπειρίας μέσω των παιγνιωδών δραστηριοτήτων. Το παιχνίδι, απελευθερωμένο από την σύμβαση που το ήθελε ως μια μορφή ψυχαγωγίας και γεμίσματος του ελεύθερου χρόνου, εμφανίζεται, υπό το πρίσμα των νέων ψηφιακών τεχνολογιών, σαν μια δύναμη ανακάλυψης και εκμάθησης, πανταχού παρούσας. Μέσω μιας απόπειρας εξέτασης των σημαντικότερων παραγόντων που επέτρεψαν την εμφάνιση του παιχνιδιού στο σύγχρονο αστικό περιβάλλον, επιχειρείται μια διαπίστωση του κατά πόσο αυτό είναι ικανό να μεταβάλλει την αντίληψη μας για τον δημόσιο χώρο και να του αποδώσει διαφορετικά νοήματα, συμβάλλοντας κατά αυτό τον τρόπο στην συνεχή προσπάθεια βελτίωσης των συνθηκών στις πόλεις.

## **ABSTRACT [en]**

This research thesis attempts to outline the transformation of urban experience through gaming. The game, released from the contract that wanted it as a form of leisure and recreation, appears, in the light of new digital technologies, as an omnipresent force of discovery and learning. Through an attempt to examine the most important factors that allowed the game to appear in the modern urban environment, it is attempted to ascertain whether it is capable of changing our perception of the public space and giving it different meanings, thereby contributing to the continuous efforts to improve the urban conditions.