



Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών

Πρόγραμμα Σπουδών

Γραφικές Τέχνες – Πολυμέσα

Διπλωματική εργασία

**Οπτική Επικοινωνία στα Παιχνίδια Ρόλων: Από τον Σχεδιασμό στη
Βιοματική Εμπλοκή**

Κωνσταντίνος Αθανασίου

Επιβλέποντες Καθηγητές

Ηρώ Λάσκαρη

Ιωάννης Κολαξίζης

Θεσσαλονίκη, Ιούνιος 2026

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του/της φοιτήτριας Ελισάβετ Πετρίδη που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης η συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίας στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας της συγγραφέως/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση της συγγραφέως/δημιουργού. Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



«Οπτική Επικοινωνία στα Παιχνίδια Ρόλων: Από τον Σχεδιασμό στη Βιωματική Εμπλοκή»

Κωνσταντίνος Αθανασίου

Επιτροπή Επίβλεψης Πτυχιακής / Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα καθηγήτρια

Ηρώ Λάσκαρη

Επίκουρη Καθηγήτρια στο Ελληνικό
Ανοικτό Πανεπιστήμιο στη

Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και
Βιώσιμου Σχεδιασμού

Συν-Επιβλέπων Καθηγητής

Ιωάννης Κολαξίζης

Αναπληρωτής Καθηγητής τμήματος
Κινηματογράφου της Σχολής Καλών
Τεχνών του

Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου
Θεσσαλονίκης

Θεσσαλονίκη, Ιούνιος 2026

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία εξετάζει τον ρόλο της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (Tabletop Role-Playing Games – RPGs), με έμφαση στην οπτική ταυτότητα ως σημειωτικό σύστημα που διαμορφώνει τις προσδοκίες, οργανώνει την εμπειρία του παίκτη και συμβάλλει στη βιωματική του εμπλοκή. Παρότι η έρευνα γύρω από τα RPG έχει αναπτυχθεί σημαντικά τις τελευταίες δεκαετίες, η οπτική τους ταυτότητα έχει μελετηθεί κυρίως αποσπασματικά, χωρίς ένα ενιαίο θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο ανάλυσης.

Η εργασία βασίζεται στη σύνθεση θεωριών από την κοινωνική σημειωτική, την πολυτροπικότητα, τη θεωρία των παρακειμένων (paratexts), την πλαισίωση της εμπειρίας (framing) και τις θεωρίες της εμπύθισης στα παιχνίδια. Η θεωρητική αυτή σύνθεση οδήγησε στην ανάπτυξη ενός πρωτότυπου εργαλείου συγκριτικής ανάλυσης της οπτικής ταυτότητας των RPG, το οποίο οργανώνεται σε είκοσι εννέα ερευνητικές ερωτήσεις και εφαρμόζεται σε οκτώ σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων. Μέσα από τη συγκριτική ανάλυση αναδείχθηκαν επαναλαμβανόμενες στρατηγικές οπτικής επικοινωνίας, καθώς και διαφορετικές σχεδιαστικές προσεγγίσεις ως προς την οργάνωση της εμπειρίας του παίκτη. Επίσης, κύρια συμβολή της έρευνας αποτελεί η διαμόρφωση ενός πλαισίου σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας, βασισμένου σε τέσσερις μορφές εμπύθισης: την αισθητική, τη συναισθηματική, τη γνωστική και την αφηγηματική.

Το προτεινόμενο πλαίσιο εφαρμόζεται στη μελέτη περίπτωσης του Durhus RPG, ενώ η αποτελεσματικότητά του αξιολογείται μέσω ερωτηματολογίου που διερευνά κατά πόσο η οπτική ταυτότητα επικοινωνεί τους επιδιωκόμενους σχεδιαστικούς στόχους και ενισχύει τη βιωματική εμπλοκή των παικτών.

Η εργασία συμβάλλει θεωρητικά, μεθοδολογικά και σχεδιαστικά στη μελέτη της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, προτείνοντας ένα ενιαίο πλαίσιο που συνδέει την ερμηνεία, την ανάλυση και τον σχεδιασμό της οπτικής ταυτότητας.

Λέξεις-κλειδιά: Οπτική επικοινωνία, οπτική ταυτότητα, επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, κοινωνική σημειωτική, παρακείμενα, πλαισίωση, εμπύθιση, βιωματική εμπλοκή, γραφιστικός σχεδιασμός, RPG.

Visual Communication in Tabletop Role-Playing Games: From Design to Player Engagement

Abstract

This thesis investigates the role of visual communication in tabletop role-playing games (RPGs), focusing on visual identity as a semiotic system that shapes players' expectations, organizes their experience, and supports player engagement. Although RPG studies have expanded considerably over the last decades, the visual identity of role-playing games has largely been examined through isolated aspects, lacking an integrated theoretical and methodological framework.

The study synthesizes concepts from social semiotics, multimodality, paratext theory, framing, and game immersion theories to establish a unified framework for interpreting the visual identity of RPGs. Based on this theoretical foundation, a novel analytical tool consisting of twenty-nine research questions was developed and applied to a comparative analysis of eight contemporary tabletop role-playing games. The analysis identified recurring visual communication strategies as well as diverse design approaches that shape player experience.

The principal contribution of this research is the development of a visual identity design framework based on four forms of immersion: aesthetic, emotional, cognitive, and narrative immersion. These four categories are proposed as practical design dimensions for analyzing, designing, and evaluating the visual identity of tabletop RPGs. The framework is subsequently applied to the Durhus RPG case study, while its effectiveness is assessed through a questionnaire examining whether the game's visual identity successfully communicates its intended design goals and supports player engagement.

The thesis contributes to RPG studies at theoretical, methodological, and design levels by proposing an integrated framework that connects the interpretation, analysis, and design of visual identity in tabletop role-playing games.

Keywords: Visual communication, visual identity, tabletop role-playing games, RPG, social semiotics, paratext, framing, immersion, player engagement, graphic design.

Περιεχόμενα

Επιτροπή Επίβλεψης Πτυχιακής / Διπλωματικής Εργασίας.....	iii
Περίληψη	iv
Visual Communication in Tabletop Role-Playing Games: From Design to Player Engagement	v
Abstract.....	v
1. Αναζητώντας την περιπέτεια - Εισαγωγή στα παιχνίδια ρόλων και παρουσίαση του θέματος.....	1
1.1 Μεθοδολογία, σκοπός και στόχοι της έρευνας, ερευνητικά ερωτήματα.....	1
1.2. Επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (t. R.P.G.)	6
1.3. Η βιωματική εμπλοκή στα παιχνίδια ρόλων	9
1.4. Η υλική και οπτική διάσταση στα παιχνίδια ρόλων	11
1.5 Ιστορική εξέλιξη της γραφιστικής και οπτικής ταυτότητας στα RPGs.....	13
2. Μαθαίνοντας τα ξόρκια - Θεωρητικό Πλαίσιο	18
2.1. Σημειωτική και Οπτική Επικοινωνία.....	18
2.1.1 Οπτική σημειωτική	19
2.1.2 Κοινωνική σημειωτική	21
2.1.3 Πολυτροπικότητα.....	23
2.1.4 Η εξέλιξη της σημειωτικής έρευνας στα RPG Studies	24
2.2. Παρακείμενα (paratexts) και πλαisiώση (framing) στα RPGs.....	25
2.3 Θεωρίες της βιωματικής εμπλοκής στα παιχνίδια	28
2.4 Το εύρος και η εργαλειοθήκη της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια RPGs	29
2.5. Οπτική ταυτότητα ως σημειωτικό σύστημα: πολιτισμικές και εμπορικές διαστάσεις.....	32
2.6. Το RPG ως σύστημα προϊόντος και οικοσύστημα εμπειρίας.....	35
2.7 Μετασχηματισμοί της οπτικής επικοινωνίας: σύγχρονες και μελλοντικές τάσεις στα RPGs	38
3. Ψάχνοντας το πεπρωμένο σου – Δημιουργία ερευνητικών εργαλείων και ανάλυση παραδειγμάτων.....	42
3.1 Τέσσερις κατηγορίες εμπύθισης για τα παιχνίδια ρόλων.....	42
3.2 Μεθοδολογική προσέγγιση ανάλυσης των RPGs ως οπτικών και σημειωτικών συστημάτων.....	44
3.3 Μελέτες περίπτωσης και σχεδιαστικές προσεγγίσεις στα RPGs.....	54
3.4 Συγκριτική ανάλυση.....	64
3.4.1 Το RPG βιβλίο ως παρακείμενο και φορέας οπτικής ταυτότητας	64
3.4.2 Διάταξη, πληροφοριακή οργάνωση και πλαisiώση της εμπειρίας	78
3.4.3 Βιωματική εμπλοκή, αυτενέργεια (agency) και σχέση παίκτη-κόσμου	90
4. Εξερευνώντας το άγνωστο – Μελέτη περίπτωσης – παράδειγμα του Durhus RPG	98

4.1. “Durhus, the world is dying, but you have to live”	98
4.2. Οπτικός σχεδιασμός του Durhus	101
4.2.1 Εικονογραφικό ύφος.....	101
4.2.2 Χρωματική παλέτα.....	103
4.2.3 Φόντο σελίδας	104
4.2.4 Τυπογραφία	106
4.2.5 Όνομα και λογότυπο.....	108
4.2.6 Γραφιστικά στοιχεία	110
4.2.7 Σελιδοποίηση	114
4.2.8 Υλικότητα και συνοδευτικά προϊόντα	116
4.3. Ανάλυση οπτικού σχεδιασμού Durhus.....	123
4.4 Αντίκτυπος οπτικής ταυτότητας στην RPG κοινότητα του Durhus.....	132
5. Το τέλος της περιπέτειας είναι η αρχή της καινούργιας - Συμπεράσματα	137
5.1 Η οπτική ταυτότητα ως σημειωτικό σύστημα στα RPG	137
5.2 Σχεδιάζοντας την εμπύθιση του παίκτη μέσω της οπτικής ταυτότητας	142
5.3 Εφαρμογή και αξιολόγηση των σχεδιαστικών αρχών στο Durhus RPG	150
5.4 Συμβολή της έρευνας, περιορισμοί και προοπτικές	153
6. Βιβλιογραφία	156
Παράρτημα Α - Ερωτηματολόγιο και συγκεντρωτικά αποτελέσματα της έρευνας.....	163
Παράρτημα Β - Αναλυτικά αποτελέσματα αξιολόγησης των οκτώ παιχνιδιών ρόλων	183

1. Αναζητώντας την περιπέτεια - Εισαγωγή στα παιχνίδια ρόλων και παρουσίαση του θέματος

1.1 Μεθοδολογία, σκοπός και στόχοι της έρευνας, ερευνητικά ερωτήματα

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά τον ρόλο της οπτικής ταυτότητας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (Tabletop Role-Playing Games – tRPGs, εφεξής RPGs) και εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο οι επιλογές οπτικής επικοινωνίας επηρεάζουν την πρόσληψη, την κατανόηση και την εμπειρία του παίκτη. Τα RPG αποτελούν ένα σύνθετο επικοινωνιακό μέσο, στο οποίο η αφήγηση, οι κανόνες, η εικονογράφηση, η πληροφοριακή οργάνωση, η υλικότητα και τα συνοδευτικά προϊόντα συνδυάζονται για να διαμορφώσουν έναν συνεκτικό φαντασιακό κόσμο και να υποστηρίξουν τη βιωματική εμπλοκή των παικτών (Jara, 2013· Jara & Torner, 2023).

Παρότι η έρευνα γύρω από τα RPG έχει γνωρίσει σημαντική ανάπτυξη τις τελευταίες δεκαετίες, η οπτική τους διάσταση έχει μελετηθεί αποσπασματικά και συνήθως ως επιμέρους στοιχείο της εικονογράφησης, της τυπογραφίας ή του γραφιστικού σχεδιασμού. Η παρούσα εργασία προσεγγίζει την οπτική ταυτότητα ως ένα ολοκληρωμένο σημειωτικό σύστημα, μέσα από το οποίο οργανώνονται οι πρώτες εντυπώσεις του παίκτη, οι προσδοκίες για το παιχνίδι, η κατανόηση του περιεχομένου, η πρόσληψη της κοσμοπλασίας και η συνολική εμπειρία αλληλεπίδρασης με το προϊόν.

Σκοπός της έρευνας

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η διερεύνηση της οπτικής ταυτότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων ως ενός πολυτροπικού σημειωτικού συστήματος που διαμορφώνει τις προσδοκίες, οργανώνει την εμπειρία του παίκτη και συμβάλλει στη βιωματική του εμπλοκή. Παράλληλα, η εργασία επιδιώκει να αναπτύξει ένα ενιαίο πλαίσιο ανάλυσης και σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας των RPG, το οποίο συνδέει την κοινωνική σημειωτική, τη θεωρία των παρακειμένων, την πλαισίωση της εμπειρίας και τις θεωρίες της εμπύθισης.

Η έρευνα μελετά επιτυχημένα παιχνίδια ρόλων και μέσω αυτής της έρευνας δομεί ένα μεθοδολογικό εργαλείο για τη συγκριτική ανάλυση της οπτικής τους ταυτότητας, καθώς και

στην ανάπτυξη ενός σχεδιαστικού πλαισίου που μπορεί να αξιοποιηθεί κατά τη δημιουργία νέων RPG. Η εφαρμογή του πλαισίου αυτού εξετάζεται μέσα από τη μελέτη περίπτωσης του Durhus RPG, ενώ η αποτελεσματικότητά του αξιολογείται μέσω εμπειρικής έρευνας με τη χρήση ερωτηματολογίου.

Στόχοι της έρευνας

Ειδικότεροι στόχοι της έρευνας είναι:

- η διερεύνηση της οπτικής ταυτότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων μέσα από τη σύνθεση της κοινωνικής σημειωτικής, της θεωρίας των παρακειμένων, της πλαισίωσης της εμπειρίας και των θεωριών της εμπύθισης, με στόχο τη διαμόρφωση ενός ενιαίου θεωρητικού πλαισίου ερμηνείας της σχέσης μεταξύ οπτικής επικοινωνίας, εμπύθισης και βιωματικής εμπλοκής· η διαμόρφωση ενός πρωτότυπου εργαλείου ανάλυσης της οπτικής ταυτότητας των RPG, το οποίο μετατρέπει τις θεωρητικές έννοιες σε συγκεκριμένες κατηγορίες παρατήρησης και αξιολόγησης·
- η συγκριτική ανάλυση επιλεγμένων σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων με στόχο την αναγνώριση επαναλαμβανόμενων στρατηγικών οπτικής επικοινωνίας·
- η ανάπτυξη ενός πλαισίου σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας βασισμένου στις τέσσερις μορφές εμπύθισης που προτείνονται στην παρούσα εργασία·
- η εφαρμογή του προτεινόμενου πλαισίου στον σχεδιασμό του Durhus RPG και η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητάς του μέσω εμπειρικής έρευνας.

Ερευνητικά ερωτήματα

Η παρούσα έρευνα επιχειρεί να απαντήσει στα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα:

- Πώς συγκροτείται η οπτική ταυτότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων ως πολυτροπικό σημειωτικό σύστημα;
- Με ποιους τρόπους οι επιλογές οπτικής επικοινωνίας επηρεάζουν τις προσδοκίες, την κατανόηση, την εμπύθιση και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη;

- Ποιες σχεδιαστικές στρατηγικές αξιοποιούνται συστηματικά στα σύγχρονα RPG για την επικοινωνία διαφορετικών ειδών παιχνιδιού, θεματικών και εμπειριών;
- Είναι δυνατόν να αναπτυχθεί ένα ενιαίο πλαίσιο ανάλυσης και σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας των RPG, βασισμένο στη σύνθεση θεωρητικών προσεγγίσεων και εμπειρικών ευρημάτων;
- Σε ποιον βαθμό το προτεινόμενο πλαίσιο μπορεί να εφαρμοστεί αποτελεσματικά στον σχεδιασμό ενός νέου παιχνιδιού ρόλων και να αξιολογηθεί μέσα από την εμπειρία των χρηστών;

Μεθοδολογία της έρευνας

Η παρούσα έρευνα ακολουθεί μια ποιοτική ερευνητική προσέγγιση, η οποία συνδυάζει θεωρητική σύνθεση, συγκριτική ανάλυση, μελέτη περίπτωσης και εμπειρική αξιολόγηση. Η μεθοδολογική της δομή οργανώνεται διαδοχικά, έτσι ώστε τα ευρήματα κάθε σταδίου να αποτελούν τη βάση για το επόμενο.

Αφετηρία της έρευνας αποτέλεσε η σύνθεση του θεωρητικού πλαισίου, μέσα από την κριτική επισκόπηση της βιβλιογραφίας σχετικά με την κοινωνική σημειωτική, την πολυτροπικότητα, τη θεωρία των παρακειμένων, την πλαisiώση της εμπειρίας και τις θεωρίες της εμπύθισης στα παιχνίδια. Η σύνθεση των θεωρητικών αυτών προσεγγίσεων οδήγησε στη διαμόρφωση ενός ενιαίου ερμηνευτικού πλαισίου για τη μελέτη της οπτικής ταυτότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων.

Στη συνέχεια αναπτύχθηκε ένα πρωτότυπο εργαλείο ανάλυσης της οπτικής ταυτότητας των RPG, το οποίο μετατρέπει τις βασικές θεωρητικές έννοιες σε συγκεκριμένες κατηγορίες παρατήρησης. Το εργαλείο οργανώνεται γύρω από τρεις βασικούς άξονες: την ανάλυση των παρακειμενικών στοιχείων και της οπτικής ταυτότητας, την ανάλυση της πλαisiώσης και της πληροφοριακής οργάνωσης της εμπειρίας και τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ οπτικής επικοινωνίας, εμπύθισης και βιωματικής εμπλοκής. Συνολικά διαμορφώθηκαν είκοσι εννέα ερευνητικές ερωτήσεις, οι οποίες αποτέλεσαν τη βάση της συγκριτικής ανάλυσης.

Η συγκριτική ανάλυση εφαρμόστηκε σε οκτώ σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, επιλεγμένα ώστε να εκπροσωπούν διαφορετικές σχεδιαστικές φιλοσοφίες, θεματικές και Διπλωματική Εργασία

εκδοτικές προσεγγίσεις. Μέσα από τη συστηματική εφαρμογή του εργαλείου εντοπίστηκαν επαναλαμβανόμενα πρότυπα οπτικής επικοινωνίας, καθώς και οι διαφορετικοί τρόποι με τους οποίους οι σχεδιαστικές επιλογές συμβάλλουν στη διαμόρφωση της εμπειρίας του παίκτη.

Τα συμπεράσματα της συγκριτικής ανάλυσης αξιοποιήθηκαν στη συνέχεια για την ανάπτυξη ενός πλαισίου σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας των RPG. Το πλαίσιο αυτό οργανώνεται γύρω από τέσσερις μορφές εμπύθισης — αισθητική, συναισθηματική, γνωστική και αφηγηματική — οι οποίες προτείνονται ως λειτουργικοί άξονες για τη λήψη σχεδιαστικών αποφάσεων και τη διαμόρφωση της συνολικής εμπειρίας του παίκτη.

Η εφαρμογή του προτεινόμενου πλαισίου πραγματοποιήθηκε μέσα από τη μελέτη περίπτωσης του Durhus RPG, στο οποίο οι σχεδιαστικές αρχές που προέκυψαν από την έρευνα αξιοποιήθηκαν κατά την ανάπτυξη της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού. Η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των επιλογών αυτών βασίστηκε σε ερωτηματολόγιο που απευθύνθηκε σε παίκτες επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων. Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων χρησιμοποιήθηκαν για την αποτίμηση του βαθμού στον οποίο η οπτική ταυτότητα επικοινωνώνει τις επιδιωκόμενες εμπειρίες και ανταποκρίθηκε στους αρχικούς σχεδιαστικούς στόχους.

Η παραπάνω μεθοδολογική πορεία συνδέει τη θεωρητική διερεύνηση με τη σχεδιαστική πρακτική και την εμπειρική αξιολόγηση. Με τον τρόπο αυτό, η εργασία αναπτύσσει ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο που επιτρέπει τη μελέτη, τον σχεδιασμό και την αξιολόγηση της οπτικής ταυτότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων.

Δομή της εργασίας

Η εργασία οργανώνεται σε πέντε κεφάλαια, τα οποία ακολουθούν μια διαδοχική πορεία από τη θεωρητική διερεύνηση προς την ανάπτυξη ενός πλαισίου ανάλυσης και σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων και την εφαρμογή του σε μία μελέτη περίπτωσης.

Το πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζει τον σκοπό, τους στόχους, τα ερευνητικά ερωτήματα και τη μεθοδολογία της εργασίας. Στη συνέχεια παρουσιάζονται τα βασικά χαρακτηριστικά των RPG, εξετάζονται η βιωματική εμπλοκή, η υλική και οπτική διάσταση του μέσου και η ιστορική εξέλιξη της γραφιστικής και της οπτικής ταυτότητας των παιχνιδιών ρόλων.

Το δεύτερο κεφάλαιο αναπτύσσει το θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας. Αρχικά εξετάζονται οι βασικές έννοιες της σημειωτικής, της κοινωνικής σημειωτικής και της πολυτροπικότητας, ενώ στη συνέχεια παρουσιάζονται η θεωρία των παρακειμένων, η έννοια της πλαisiώσης της εμπειρίας και οι θεωρίες της εμβύθισης στα παιχνίδια. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την παρουσίαση του εύρους της οπτικής επικοινωνίας στα RPG, της οπτικής ταυτότητας ως σημειωτικού συστήματος και των σύγχρονων τάσεων που διαμορφώνουν τον σχεδιασμό των παιχνιδιών ρόλων.

Το τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζει τη μεθοδολογία της συγκριτικής ανάλυσης. Αρχικά προτείνεται ένα λειτουργικό πλαίσιο τεσσάρων μορφών εμβύθισης, το οποίο προέκυψε από τη σύνθεση των θεωριών που παρουσιάστηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο. Στη συνέχεια αναπτύσσεται το εργαλείο ανάλυσης της οπτικής ταυτότητας των RPG, το οποίο οργανώνεται σε είκοσι εννέα ερευνητικές ερωτήσεις, και παρουσιάζεται η μεθοδολογική προσέγγιση που ακολουθήθηκε για τη συγκριτική μελέτη των επιλεγμένων παιχνιδιών. Τέλος, περιλαμβάνει τη συγκριτική ανάλυση των επιλεγμένων επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων.

Το τέταρτο κεφάλαιο αναπτύσσει τη μελέτη περίπτωσης του Durhus RPG και την παρουσίαση των αποτελεσμάτων της εμπειρικής έρευνας. Η ανάλυση εξετάζει τον σχεδιασμό της οπτικής ταυτότητας του Durhus, ενώ τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των σχεδιαστικών επιλογών.

Το πέμπτο κεφάλαιο συνθέτει τα βασικά ευρήματα της έρευνας και παρουσιάζει τη συνολική συμβολή της. Αρχικά διατυπώνονται τα κύρια συμπεράσματα της συγκριτικής ανάλυσης και προτείνεται ένα πλαίσιο σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας των RPG βασισμένο στις τέσσερις μορφές εμβύθισης. Στη συνέχεια αποτιμάται η αποτελεσματικότητα της οπτικής ταυτότητας του Durhus σε σχέση με τους αρχικούς σχεδιαστικούς στόχους, ενώ το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την παρουσίαση της θεωρητικής, μεθοδολογικής και σχεδιαστικής συμβολής της έρευνας, των περιορισμών της και των προοπτικών για μελλοντική έρευνα.

1.2. Επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων (t. R.P.G.)

Οι παίκτες των παιχνιδιών ρόλων πολλές φορές αντιμετωπίζουν μια αδυναμία προσδιορισμού στο τι ακριβώς είναι ένα παιχνίδι ρόλων. Αυτό επειδή, ξεφεύγει από τα παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια που έχουν συγκεκριμένους κανόνες και αυστηρό πλαίσιο λειτουργίας και γιατί η βίωση του παιχνιδιού από κάθε παίκτη είναι διαφορετική. Για άλλους πρόκειται πρωτίστως για μια μορφή συνεργατικής αφήγησης, για άλλους για ένα σύστημα κανόνων και προσομοιώσεων, ενώ για αρκετούς είναι κυρίως ένα κοινωνικό γεγονός που αναδεικνύεται μέσα από την αλληλεπίδραση της ομάδας. Έχει ενδιαφέρον να διερευνηθεί σύντομα σύμφωνα με τη βιβλιογραφία «τι είναι ένα παιχνίδι ρόλων» και πώς έχει αλλάξει ο ορισμός αυτός κατά το πέρασμα του χρόνου.

Τα παιχνίδια ρόλων εμφανίστηκαν στα μέσα της δεκαετίας του 1970, με την έκδοση του Dungeons & Dragons (1974) των Gary Gygax και Dave Arneson. Η εμφάνιση των παιχνιδιών ρόλων δεν είναι ξαφνική, αλλά προέκυψε από την εξέλιξη των επιτραπέζιων πολεμικών παιχνιδιών (miniature wargames) των δεκαετιών 1960 και 1970, όπου οι παίκτες αναπαριστούσαν στρατιωτικές συγκρούσεις με μινιατούρες και κανόνες προσομοίωσης. Κάποιοι δημιουργοί, σταδιακά, άρχιζαν να εστιάζουν αντί στον έλεγχο ολόκληρων στρατών στον έλεγχο μεμονωμένων χαρακτήρων, εισάγοντας στοιχεία αφήγησης, κάτι που οδήγησε στη γέννηση του role-playing ως ξεχωριστής μορφής παιχνιδιού (Peterson, 2012; Appelcline, 2011).

Στο Dungeons & Dragons (D&D από εδώ και στο εξής) η έμφαση δίνεται στην ενσάρκωση χαρακτήρων μέσα σε έναν φανταστικό κόσμο, με έμφαση στην αφήγηση, την εξερεύνηση και τη συλλογική φαντασία. Οι παίκτες δεν ανταγωνίζονταν απαραίτητα μεταξύ τους αλλά συνεργάζονταν. Ένας από τους παίκτες αναλαμβάνει τον ρόλο του αφηγητή και συντονιστή (Dungeon Master στο D&D ή Game Master σε άλλα.), καθοδηγώντας τον κόσμο και τις καταστάσεις του παιχνιδιού. Αυτή η μετατόπιση από τη στρατιωτική προσομοίωση στη δραματοποιημένη αφήγηση θεωρείται κρίσιμη για τη διαμόρφωση της ταυτότητας των RPGs ως υβριδικών συστημάτων κανόνων και φαντασίας (Peterson, 2020). Αυτή η υβριδικότητα του παιχνιδιού είναι και η πηγή της γενικότερης αδυναμίας του ορισμού του από τους παίκτες.

Λιγότερο από δέκα χρόνια μετά, ο Fine (1983) περιγράφει τα RPGs ως «shared fantasy», δηλαδή συλλογικούς φαντασιακούς κόσμους που συγκροτούνται μέσα από την αλληλεπίδραση των

παικτών, τους κανόνες και τα αφηγηματικά σύμβολα του παιχνιδιού. Ο Fine εισάγει ένα μοντέλο τριών πλαισίων (frames) για να περιγράψει πώς οι συμμετέχοντες βιώνουν το παιχνίδι. Το *πρωτεύον πλαίσιο* (primary framework) αναφέρεται στην κοινή λογική και την κατανόηση του πραγματικού κόσμου. Στοιχεία του αποτελούν το ότι οι παίκτες κάθονται σε ένα τραπέζι και παίζουν. Τρώνε πίτσα και πίνουν αναψυκτικό. Είναι η πραγματικότητα που θα αναγνώριζε οποιοσδήποτε εξωτερικός παρατηρητής που δεν ξέρει τι είναι τα RPGs. Αν κάποιος μπει στο δωμάτιο, δεν βλέπει έναν «Δράκο», βλέπει ανθρώπους να μιλάνε πάνω από χαρτιά.

Κατά το *πλαίσιο του παίκτη* (player frame) οι συμμετέχοντες ενεργούν ως παίκτες των οποίων οι ενέργειες διέπονται από ένα περίπλοκο σύνολο κανόνων και περιορισμών του παιχνιδιού. Στο επίπεδο αυτό λαμβάνουν χώρα όλες οι μηχανικές δραστηριότητες, όπως η ρίψη των ζαριών, ο υπολογισμός των στατιστικών. Το πλαίσιο αυτό λειτουργεί ως «γέφυρα» που επιτρέπει στις πράξεις του πραγματικού κόσμου (π.χ. το να μιλάς ή να κουνάς ένα πiónι) να μεταφράζονται σε γεγονότα εντός της ιστορίας.

Τέλος, κατά το *διηγηματικό πλαίσιο* (diegetic frame) οι συμμετέχοντες κατοικούν στον κόσμο του παιχνιδιού ως χαρακτήρες. Εδώ ο παίκτης «ενσαρκώνει» τον ρόλο του. Όταν λέει "επιτίθεμαι στον φρουρό" ή "τρέμω από φόβο", η δράση αυτή ανήκει στο διηγηματικό πλαίσιο. Οι επιθυμίες, οι φόβοι και τα κίνητρα που εκφράζονται είναι του χαρακτήρα και όχι απαραίτητα του ίδιου του παίκτη.

Ο Mackey (2001), παίρνει το μοντέλο του Fine και το επεκτείνει, εισάγοντας το δύο ακόμα πλαίσια: το αφηγηματικό (narrative) και το διαπιστωτικό (constative) πλαίσιο που τοποθετούνται ανάμεσα στο πλαίσιο του παίκτη και το διηγηματικό πλαίσιο και χαρακτηρίζονται από τους διαφορετικούς ρόλους των παικτών και του Game Master. Συγκεκριμένα, στο *αφηγηματικό πλαίσιο*, οι συμμετέχοντες λειτουργούν ως αφηγητές. Δεν μιλάνε μόνο ως χαρακτήρες ("επιτίθεμαι"), αλλά συζητούν για την εξέλιξη της πλοκής και τη δομή της ιστορίας που δημιουργείται εκείνη τη στιγμή. Κατά το *διαπιστωτικό πλαίσιο* οι πληροφορίες που δίνει ο Game Master για το περιβάλλον (π.χ. «το δωμάτιο είναι σκοτεινό») ή τις ερωτήσεις των παικτών για να κατανοήσουν τα δεδομένα του κόσμου βοηθούν στο να οικοδομηθεί η κοινή αντίληψη για το τι υπάρχει και τι συμβαίνει στον φανταστικό χώρο, πριν αυτό μετατραπεί σε δράση χαρακτήρα.

Ο Montola (2009), υποστηρίζει ότι το ο παιχνίδι ρόλων είναι μια «διαδραστική διαδικασία καθορισμού και επανακαθορισμού της κατάστασης, των ιδιοτήτων και του περιεχομένου ενός φανταστικού κόσμου παιχνιδιού». Οι παίκτες αποσυναρμολογούν κομμάτια του κόσμου, τους δίνουν νέο νόημα και στη συνέχεια επικοινωνούν τη νέα κατάσταση μεταξύ τους, ανασυνθέτοντας τις λέξεις και τις εικόνες που χρησιμοποιούνται για την «επίκληση» (conjuring) αυτού του κόσμου. Στη θεωρία του Montola παρατηρείται μια μετατόπιση από τα δομικά στοιχεία που ορίζουν τα παιχνίδια ρόλων (βλ. Fine και Mackey) σε πιο «ποιοτικά» στοιχεία που καθορίζουν τη βίωση του παιχνιδιού (Mizer 2019).

Η Cover (2010) προσεγγίζει τα RPGs μέσα από τις εγγενείς αντιφάσεις τους: τα RPGs δεν είναι «ούτε εξ ολοκλήρου παιχνίδια ούτε εξ ολοκλήρου αφηγήσεις», αλλά χρησιμοποιούν δομές και από τα δύο, είναι ταυτόχρονα εμβυθιστικά και διαδραστικά. Συγκρίνοντας τα παιχνίδια ρόλων με τον κινηματογράφο ή τη λογοτεχνία, παρατηρεί ότι ο συγγραφέας και το κοινό είναι διακριτοί ρόλοι, ενώ στα RPGs οι παίκτες είναι ταυτόχρονα δημιουργοί και κοινό. Θεωρεί ότι τα πλαίσιο που ορίζουν οι Fine και Mackey είναι ρευστά. Η πράξη της δημιουργίας της ιστορίας (αυτό που ο Mackay ονομάζει αφηγηματικό πλαίσιο) για την Cover δεν είναι απλώς ένα επίπεδο, αλλά η ίδια η ουσία του παιχνιδιού που διαπερνά όλα τα υπόλοιπα.

Ο Mizer (2019) χρησιμοποιεί την Cover ως «γέφυρα» για να περάσει από την καθαρή κοινωνιολογία (Fine) στη δική του ανθρωπολογική προσέγγιση που εστιάζει στο πώς οι παίκτες «κατοικούν» (inhabit) στους φαντασιακούς κόσμους. Αντί για έναν ορισμό του «τι είναι ένα παιχνίδι ρόλων», καταλήγει σε τρεις κεντρικούς άξονες που ορίζουν τι είναι και πώς λειτουργούν τα παιχνίδια ρόλων. Οι άξονες αυτοί ορίζονται σύμφωνα με α) την επίκληση κόσμων (world-conjuring). Βασιζόμενος στον Montola, ο Mizer βλέπει το παιχνίδι ως μια διαδραστική διαδικασία όπου οι παίκτες χρησιμοποιούν λέξεις και εικόνες για να ορίσουν και να επαναπροσδιορίσουν την κατάσταση ενός φανταστικού κόσμου. β) Η «μαγεμένη εξορθολογίκευση» (enchanted rationalization). Τα RPGs πετυχαίνουν κάτι παράδοξο: χρησιμοποιούν τα εργαλεία του ορθολογισμού (κανόνες, νούμερα, στατιστικά) για να δημιουργήσουν μια αίσθηση «μαγείας». Οι κανόνες δίνουν στον φανταστικό κόσμο μια υλική υπόσταση και μια αντίσταση, κάνοντάς τον να μοιάζει με «μαγεμένη πραγματικότητα» και όχι απλώς με μια αυθαίρετη φαντασίωση. γ) Ο τελικός στόχος του παιχνιδιού δεν είναι απλώς η αφήγηση μιας ιστορίας, αλλά η κατοίκηση σε έναν κόσμο. Μέσω της μακροχρόνιας

ενασχόλησης, οι παίκτες έρχονται να «κατοικήσουν» στους φανταστικούς κόσμους, αλλά και οι κόσμοι αυτοί αρχίζουν να «κατοικούν» μέσα στους παίκτες, με αποτέλεσμα ενώ οι ιστορίες έχουν αρχή και τέλος, οι κόσμοι είναι αυτοί που παραμένουν, περιβάλλουν και συντηρούν την εμπειρία.

Ο Mizer (2019) καταλήγει στο ότι «τα RPGs είναι μια μορφή συλλογικής φαντασίας που μετατρέπει το εξωπραγματικό σε βιωμένη πραγματικότητα. Δεν είναι απλώς παιχνίδια με κανόνες ή απλές ιστορίες, αλλά ένας τρόπος να κόβουμε κομμάτια εμπειρίας και να τα ανασυνθέτουμε σε νέα, συνεκτικά σύμπαντα» (Mizer 2019, σελ 12).

1.3. Η βιωματική εμπλοκή στα παιχνίδια ρόλων

Από την παραπάνω γενεαλογική παρουσίαση των ορισμών των παιχνιδιών ρόλων είναι αντιληπτό ότι τα παιχνίδια αυτά φεύγουν από τα στενά καθορισμένα όρια των κλασικών επιτραπέζιων παιχνιδιών. Παρακάτω θα αναλυθεί ένα βασικό χαρακτηριστικό τους: η έντονη βιωματική εμπλοκή των παικτών στα παιχνίδια ρόλων. Πιο συγκεκριμένα, θα παρουσιαστεί πως συντελείται η ατομική βιωματική εμπλοκή που έχει κάθε παίκτης, καθώς και η συλλογική βιωματική εμπλοκή που ζουν όλοι οι συμμετέχοντες ως ομάδα παίζοντας ένα RPG.

Πριν αναλυθούν η ατομική και η συλλογική βιωματική εμπλοκή χρήσιμο για την καλύτερη κατανόηση είναι να τονιστεί ο παράγοντας της διάρκειας του παιχνιδιού που έχουν τα RPGs. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά επιτραπέζια παιχνίδια, τα παιχνίδια απαιτούν μια εκτεταμένη χρονική δέσμευση που υπερβαίνει τη μεμονωμένη συνεδρία. Μπορεί ένας παίκτης να παίζει τον ίδιο χαρακτήρα σε πολλές συνεδρίες μέχρι να ολοκληρωθεί η σειρά ιστοριών και περιπετειών – ένα campaign – που έχει ετοιμάσει ένα game master, χρονική διάρκεια που πολλές φορές κρατάει χρόνια. Όπως επισημαίνει η Nikolaidou (2021), η δομή του campaign επιτρέπει μια συνεχή βιωματική εμπλοκή, ενώ η Bowman (2010) υποστηρίζει ότι αυτή η χρονική διάρκεια είναι απαραίτητη για τη βαθιά ανάπτυξη της συλλογικότητας και την εξερεύνηση της ταυτότητας του παίκτη μέσω του ρόλου.

Η βιωματική εμπειρία ορίζεται συχνά μέσω της εμβύθισης, η οποία διακρίνεται σε διάφορους τύπους: χωρική, χρονική, συναισθηματική και κοινωνική. Οι παίκτες περιγράφουν συχνά την εμπειρία τους ως «χάνω τον εαυτό μου στο παιχνίδι» ή «ο χαρακτήρας με κατέλαβε» (Nikolaidou 2021). Η συμμετοχή στο παιχνίδι επιτρέπει στους παίκτες να υιοθετούν ρόλους, πεποιθήσεις και συμπεριφορές που δεν θα επέλεγαν στην πραγματική ζωή.

Η Bowman υποστηρίζει ότι οι παίκτες δεν υποδύονται απλώς έναν ρόλο, αλλά βιώνουν μια «ρευστότητα του εγώ» (ego permeability). Μέσω του παιχνιδιού, πειραματίζονται με πτυχές του εαυτού τους που είναι καταπιεσμένες ή μη ανεπτυγμένες στην καθημερινότητα (Bowman 2010). Λίγο αργότερα, και επηρεασμένη από τον Markus Montola (2010) η διαδικασία που ονομάζει «αλλοίωση ταυτότητας» (identity alteration) των παικτών αποκτά όλο και πιο κεντρικό ρόλο στη θεωρία της. Εισάγει τον όρο bleed (διαρροή) που αποτελεί ένα από τα κεντρικά φαινόμενα στη μελέτη της βιωματικής εμπειρίας των παιχνιδιών ρόλων περιγράφοντας τη στιγμή που τα όρια μεταξύ παίκτη και χαρακτήρα γίνονται πορώδη. Το φαινόμενο αυτό εκδηλώνεται όταν τα συναισθήματα, οι σκέψεις ή οι αξίες του χαρακτήρα επηρεάζουν την πραγματική ζωή του παίκτη (bleed-out), ή αντίστροφα, όταν οι προσωπικές καταστάσεις του ατόμου καθορίζουν τις αντιδράσεις του χαρακτήρα εντός του παιχνιδιού (bleed-in) (Bowman, 2013). Το bleed αναγνωρίζεται ως ένα ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης και την προσωπική μεταμόρφωση, καθώς επιτρέπει στο υποκείμενο να βιώσει αυθεντικά συναισθήματα μέσα σε ένα προστατευμένο, φανταστικό πλαίσιο (Montola, 2010). Σύμφωνα με τη Nikolaidou (2021), αυτή η βιωματική διασύνδεση αναδεικνύει τα RPG ως πεδία διαπραγμάτευσης της ταυτότητας, όπου η φανταστική εμπειρία ενσωματώνεται τελικά στη βιογραφία του παίκτη.

Η βιωματική εμπλοκή κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού ρόλων δεν είναι καθαρά προσωπικό χαρακτηριστικό, αλλά συλλογικό. Χρησιμοποιώντας τις έννοιες του Victor Turner, η Bowman εξηγεί ότι οι παίκτες εισέρχονται σε μια «οριακή» (liminal) κατάσταση, έναν χώρο ανάμεσα στην πραγματικότητα και τη φαντασία (Turner 1982, Bowman 2010). Η κοινή αυτή βιωματική εμπειρία δημιουργεί ισχυρούς κοινωνικούς δεσμούς (communitas), καθώς οι παίκτες αντιμετωπίζουν μαζί κρίσεις και προκλήσεις.

Στη σύγχρονη βιβλιογραφία των game studies, τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων προσεγγίζονται συχνά ως εμπειρίες που δημιουργούν έναν «οριακό» (liminal) χώρο ανάμεσα στην καθημερινή πραγματικότητα και τη φαντασιακή αφήγηση. Στον χώρο αυτό, οι παίκτες συμμετέχουν σε μια

συλλογική διαδικασία κατασκευής νοήματος, η οποία ενισχύει τη βιωματική εμπλοκή και την αίσθηση κοινής εμπειρίας.

Η Bowman και οι συνεργάτες της υποστηρίζουν ότι το role-playing μπορεί να λειτουργήσει ως μετασχηματιστική πρακτική, όπου οι συμμετέχοντες εισέρχονται σε μια προσωρινή κατάσταση εκτός της καθημερινής κοινωνικής δομής, γεγονός που ευνοεί την ανάπτυξη έντονων μορφών συμμετοχής, ταύτισης και κοινωνικού δεσμού. Ο χώρος και η πράξη του παιχνιδιού τους θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μια ετεροτοπία όπως ορίζεται από τον Foucault, έναν ταυτόχρονα βιωμένο, από αλλά και υπερβατικό χώρο όπου ο χρόνος βιώνεται συλλογικά με διαφορετικό τρόπο απ' ό,τι «έξω από το τραπέζι παιχνιδιού» (Foucault 2008). Σε αυτό το πλαίσιο Η Νικολαΐδου (2021), βασιζόμενη στην ανάλυση του Mackay (2001), υπογραμμίζει την τελετουργική φύση των TRPGs, θεωρώντας ότι η επιτελεστική δράση των παικτών εντός ενός οριοθετημένου "ιερού" χρόνου επιτρέπει τη βιωματική μετάβαση σε έναν κοινό φαντασιακό κόσμο, ενισχύοντας έτσι τους κοινωνικούς δεσμούς της ομάδας.

Η βιωματική εμπλοκή, εν τέλει, προσεγγίζεται ως διαδικασία διαπραγμάτευσης ταυτότητας και αφήγησης μέσα σε ένα κοινό συμβολικό πλαίσιο παιχνιδιού (Bowman et al., 2023). Στο πλαίσιο αυτό, η οριακή εμπειρία του παιχνιδιού δεν αποτελεί απλώς ψυχολογικό φαινόμενο, αλλά θεμελιώδη μηχανισμό μέσω του οποίου οι παίκτες συγκροτούν κοινή εμπειρία, συνεργατική αφήγηση και συλλογική παραγωγή νοήματος (Leon et al., 2024).

1.4. Η υλική και οπτική διάσταση στα παιχνίδια ρόλων

Παρότι τα παιχνίδια ρόλων έχουν μελετηθεί εκτενώς ως κοινωνικά και αφηγηματικά φαινόμενα, η επιστημονική βιβλιογραφία που εξετάζει τις ειδικές μορφές οπτικής ταυτότητας και αισθητικής παρουσιάσεων είναι περιορισμένη. Ήδη από τα πρώτα χρόνια είχε αναγνωριστεί ότι η χρήση συνοδευτικών προϊόντων, όπως (ζάρια, χάρτες, game master screen) «γειώνουν» την αφηρημένη φαντασία στην κοινωνική πραγματικότητα του τραπεζιού (Fine, 1983). Ο MacKay (2001), υποστηρίζει η χρήση οπτικών βοηθημάτων —όπως οι χάρτες, η εικονογράφηση και τα υλικά σύνεργα λειτουργούν ως «άγκυρα» για τη συλλογική φαντασία, επιτρέποντας στους

παίκτες να εμπλακούν σε μια «συλλογική, τελετουργική εμπειρία που ενοποιεί την υλική πραγματικότητα με τη δημιουργική φαντασία». Το παραπάνω είναι κοντά σ' αυτό που αναφέρει και η Bowman (2018), υποστηρίζοντας ότι η οπτική επικοινωνία στα παιχνίδια ρόλων λειτουργεί ως ο συνδετικός κρίκος που μετατρέπει τα περιβαλλοντικά στοιχεία σε έναν σταθερό και κοινό κόσμο.

Η Nikolaidou (2018), μένοντας κοντά στις απόψεις των MacKay και Bowman, ισχυρίζεται ότι η αισθητική του φανταστικού δεν είναι απλώς διακοσμητική, αλλά αποτελεί το μέσο για τη βιωματική μετάβαση των παικτών σε έναν κοινό φαντασιακό χώρο. Μάλιστα, αργότερα (2021), συμπληρώνει ότι η αισθητική των παιχνιδιών ρόλων δεν αποτελεί ένα στατικό πεδίο διαπραγμάτευσης από τους παίκτες, αλλά αποτελεί έναν δυναμικό χώρο, ο οποίος αποτελεί βάση για έμπνευση, εξερεύνηση και εν τέλει υπέρβαση. Έτσι, παρόλο που οι εικονογραφήσεις και τα αρχέτυπα των παιχνιδιών προτείνουν μια συγκεκριμένη εικόνα (π.χ. ο κλασικός ηλικιωμένος μάγος με τη γενειάδα), οι παίκτες συχνά παρεμβαίνουν και ανατρέπουν αυτή την αισθητική. Η Νικολαΐδου αναφέρει παραδείγματα παικτών που άλλαξαν την εμφάνιση των χαρακτήρων τους (π.χ. μάγοι που μοιάζουν με καλλιτέχνες τσίρκου ή μάγισσες με σύγχρονα αξεσουάρ όπως φτερωτά σκουλαρίκια και τατουάζ) για να εκφράσουν τη δική τους ταυτότητα.

Οι Björk και Zagal (2018), από την πλευρά τους τονίζουν ότι η οπτική σχεδίαση λειτουργεί ως η απαραίτητη διεπαφή του «τεχνουργήματος» (artifact) που καθοδηγεί έμμεσα τη συμπεριφορά των παικτών. Κοντά στους Björk και Zagal, στον ίδιο τόμο, ο Torner (2018) επισημαίνει ότι η θεωρία και η πράξη των RPG διαχέονται μέσω του εγχειριδίου του παιχνιδιού, το οποίο λειτουργεί ως το κεντρικό υλικό τεκμήριο. Η οπτική επικοινωνία αυτών των κειμένων δεν μεταφέρει μόνο κανόνες, αλλά ενσωματώνει τη θεωρητική προσέγγιση του σχεδιαστή, καθοδηγώντας τον παίκτη στην κατανόηση του φαντασιακού κόσμου. Τέλος, ο Jara (2013) υπογραμμίζει ότι η σελιδοποίηση και η εικονογράφηση λειτουργούν ως σημειωτικά παρακείμενα (paratext) που επικοινωνεί την οπτική ταυτότητα και το ύφος του παιχνιδιού πριν καν ξεκινήσει η ανάγνωση, μια θέση η οποία θα αναλυθεί διεξοδικά σε παρακάτω κεφάλαιο.

1.5 Ιστορική εξέλιξη της γραφιστικής και οπτικής ταυτότητας στα RPGs

Η εξέλιξη της γραφιστικής και της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων συνδέεται άμεσα με την ανάπτυξη της ίδιας της βιομηχανίας και τις τεχνολογικές, εκδοτικές και πολιτισμικές μεταβολές που τη συνοδεύουν. Παρότι η σχετική βιβλιογραφία δεν έχει εστιάσει συστηματικά στη γραφιστική των RPGs ως αυτόνομο πεδίο, η ιστορική της πορεία μπορεί να ανασυντεθεί μέσα από μελέτες της βιομηχανίας και της εξέλιξης του σχεδιασμού εντύπων (Appelcline, 2014; Meggs & Purvis, 2016).

Στην πρώτη περίοδο των δεκαετιών του 1970 και των αρχών του 1980 (εικόνα 1), τα RPGs εμφανίζονται σε ένα πλαίσιο περιορισμένων εκδοτικών δυνατοτήτων και μικρής κλίμακας παραγωγής. Εκδόσεις όπως το Advanced Dungeons & Dragons χαρακτηρίζονται από απλή τυπογραφία, ασυνεπή σελιδοποίηση και περιορισμένη εικονογράφηση. Η οπτική επικοινωνία λειτουργεί κυρίως εργαλειακά, με στόχο τη μετάδοση κανόνων και πληροφοριών, χωρίς να συγκροτείται ακόμη ένα συνεκτικό αισθητικό σύστημα. Ωστόσο, ακόμη και σε αυτό το στάδιο, η εικονογράφηση συμβάλλει στη διαμόρφωση ενός πρώιμου φαντασιακού λεξιλογίου, το οποίο επηρεάζει καθοριστικά τη μετέπειτα εξέλιξη του είδους (Appelcline, 2014).

CHARACTER ABILITIES				CHARACTER ABILITIES (STRENGTH)				CHARACTER ABILITIES (INTELLIGENCE)				CHARACTER ABILITIES (INTELLIGENCE)			
CHARACTER ABILITIES				CHARACTER ABILITIES (STRENGTH)				CHARACTER ABILITIES (INTELLIGENCE)				CHARACTER ABILITIES (INTELLIGENCE)			
Each and every character has six principal characteristics, the character's abilities. These abilities are strength, intelligence, wisdom, dexterity, constitution, and charisma. (See also APPENDIX 1, Player Ability.) The range of these abilities is between 3 and 18. The premise of the game is that each player character is above average — at least in some respects — and has superior potential. Furthermore, it is usually essential to the character's survival to be exceptional (with a rating of 15 or above) in no fewer than two ability characteristics. The referee has several methods of how this random number generation should be accomplished suggested to him or her in the DUNGEONS MASTER GUIDE . The Dungeon Master will inform you as to which method you may use to determine your character's abilities. The principal abilities are detailed as follows:				STRENGTH TABLE 1.				INTELLIGENCE TABLE 1.				INTELLIGENCE TABLE 2.			
Strength: Strength is a measure of muscle, endurance, and stamina combined. For purposes of relating this ability to some reality, assume that a character with a strength of 3 is able to lift a maximum of 30 pounds weight above his or her head in a military press, while a character with 18 strength will be able to press 180 pounds in the same manner. Strength is the force of fighters, for they must be physically powerful in order to wear armor and wield heavy weapons. Therefore, strength is the major characteristic (or prime requisite) of fighters, and these fighters with strength of 16 or more gain a bonus of 10% of earned experience (explained later). Furthermore, fighters with an 18 strength are entitled to roll percentile dice in order to generate a random number between 01 and 00 (100) to determine exceptional strength; exceptional strength increases his probability and damage done when attacking, and it also increases the weight the character is able to carry without penalty for encumbrance, as well as increasing the character's ability to force open doors and similar points. The tables below give complete information regarding the effects of strength. Note that only fighters are permitted to roll on the exceptional section of STRENGTH TABLE 1: ABILITY ADJUSTMENTS.				INTELLIGENCE TABLE 1.				INTELLIGENCE TABLE 2.				INTELLIGENCE TABLE 2.			
STRENGTH TABLE 1: ABILITY ADJUSTMENTS				INTELLIGENCE TABLE 1.				INTELLIGENCE TABLE 2.				INTELLIGENCE TABLE 2.			
Ability Score	Hit Points	Damage Adjustment	Weight Allowance	Open Doors	Band Bars/Lift Gates	Ability Score	General Information	Possible Number of Additional Languages	Ability Score	General Information	Possible Number of Additional Languages	Ability Score	General Information	Possible Number of Additional Languages	Ability Score
3	-3	-1	250	1	0%	3	Minimum intelligence for a half-orc character.	0	3	Minimum intelligence for a half-orc character.	0	3	Minimum intelligence for a half-orc character.	0	3
4-5	-2	-1	250	1	0%	4	Here or lower the character can only be a fighter.	0	4	Here or lower the character can only be a fighter.	0	4	Here or lower the character can only be a fighter.	0	4
6-7	-1	none	150	1	0%	5	Minimum intelligence for a halfling character.	0	5	Minimum intelligence for a halfling character.	0	5	Minimum intelligence for a halfling character.	0	5
8-9	normal	none	normal	1	0%	6	Minimum intelligence for a gnome character.	0	6	Minimum intelligence for a gnome character.	0	6	Minimum intelligence for a gnome character.	0	6
10-11	normal	none	normal	1	0%	7	Minimum intelligence for an elf character.	1	7	Minimum intelligence for an elf character.	1	7	Minimum intelligence for an elf character.	1	7
12-13	normal	none	normal	1	0%	8	Minimum intelligence for a paladin or magic-user character.	1	8	Minimum intelligence for a paladin or magic-user character.	1	8	Minimum intelligence for a paladin or magic-user character.	1	8
14-15	normal	none	normal	1	0%	9	Minimum intelligence for use of 5th level magic spells.	2	9	Minimum intelligence for use of 5th level magic spells.	2	9	Minimum intelligence for use of 5th level magic spells.	2	9
16	normal	none	normal	1	0%	10	Minimum intelligence for use of 6th level magic spells.	3	10	Minimum intelligence for use of 6th level magic spells.	3	10	Minimum intelligence for use of 6th level magic spells.	3	10
17	+1	+2	+500	1	0%	11	Minimum intelligence for a ranger character.	3	11	Minimum intelligence for a ranger character.	3	11	Minimum intelligence for a ranger character.	3	11
18	+1	+2	+750	1	0%	12	Minimum intelligence for use of 7th level magic spells.	4	12	Minimum intelligence for use of 7th level magic spells.	4	12	Minimum intelligence for use of 7th level magic spells.	4	12
18-01-30	+1	+2	+1,000	1	0%	13	Minimum intelligence for an illusionist character.	4	13	Minimum intelligence for an illusionist character.	4	13	Minimum intelligence for an illusionist character.	4	13
18-31-75	+2	+3	+1,250	1	0%	14	Minimum intelligence for use of 8th level magic spells.	5	14	Minimum intelligence for use of 8th level magic spells.	5	14	Minimum intelligence for use of 8th level magic spells.	5	14
18-76-90	+2	+3	+1,500	1	0%	15	Minimum intelligence for a half-orc character.	6	15	Minimum intelligence for a half-orc character.	6	15	Minimum intelligence for a half-orc character.	6	15
18-91-99	+2	+3	+2,000	1-4 (1)*	25%	16	Minimum intelligence for use of 9th level magic spells.	7	16	Minimum intelligence for use of 9th level magic spells.	7	16	Minimum intelligence for use of 9th level magic spells.	7	16
19-00	+3	+6	+5,000	1-8 (2)*	40%	17	Minimum intelligence for use of 9th level magic spells.	7	17	Minimum intelligence for use of 9th level magic spells.	7	17	Minimum intelligence for use of 9th level magic spells.	7	17
*The number in parentheses is the number of chances out of 10 for the fighter to be able to force open a locked, barred, magically held, or wizard locked door, but only one attempt ever (per door) may be made, and if it fails no further attempts can succeed.				11 range, 1,000 gold pieces could be carried without incurring movement penalty.				INTELLIGENCE TABLE 2: ABILITY FOR MAGIC-USERS				INTELLIGENCE TABLE 2: ABILITY FOR MAGIC-USERS			
Notes Regarding Strength Table 1:				Open Doors: Indicates the number of chances out of 8 which the character has of opening a stuck or heavy door on their try. Successive attempts may be made at no penalty with regard to damage to the character attempting to force the door open, but each such attempt requires time and makes considerable noise.				Chance to Know Each Listed Spell:				Chance to Know Each Listed Spell:			
Damage Adjustment likewise applies to melee combat. The damage done by wearing a successful armor is applicable. Thus, if a hit would normally score 1-6 points of damage upon the opponent, and the character's strength was only 3, the actual damage done would be reduced by 1 point. But, on the other hand, if the attacker had strength of 18/00, the actual damage done would be adjusted upwards by 6 hit points, and possible damage would jump from 1-6 to 7-12.				Band Bars/Lift Gates: States the percentage chance the character has of bending normal left iron bars or of lifting a vertically moving gate (such as a small portcullis barring a passage). The attempt may be made but once, and if the score required is not made, the character will never succeed in the task. Example: A character with 15 strength is trapped in a dead end passage by a set of iron bars which drop down from the ceiling when a stone ball is released and triggers the release of the gate. The character first attempts to lift the gate, a roll of 01-10 indicating success, but the percentile dice come up 74, so failure is indicated. The character next attempts to bend the bars in order to squeeze between them, but the percentage chance of success is no save for lifting the gate, and this time a 07 is rolled, so the character slips out and is free.				Notes Regarding Intelligence Table 1:				Notes Regarding Intelligence Table 1:			
Weight Allowance: is given in number of gold pieces over and above the maximum normally stated for unencumbered movement. (See MOVEMENT.) The conversion ratio of gold pieces to pounds of weight is 10 to 1. If a character could normally carry 500 gold pieces without encumbering the character had strength of 17 instead of the normal 8.				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:			
Notes Regarding Intelligence Table 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:			
Each and every magic-user character must employ the Table in order to determine which and how many of each group of spells (by level) he or she can learn. At first, only the 1st level group of spells are checked. Successive level groups are checked only when the character reaches a level of which the appropriate group of spells is usable by him or her.				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:			
INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:				INTELLIGENCE TABLE 2:			
Ability Score	Chance to Know Each Listed Spell	Minimum Number of Spells/Level	Maximum Number of Spells/Level	Ability Score	Chance to Know Each Listed Spell	Minimum Number of Spells/Level	Maximum Number of Spells/Level	Ability Score	Chance to Know Each Listed Spell	Minimum Number of Spells/Level	Maximum Number of Spells/Level	Ability Score	Chance to Know Each Listed Spell	Minimum Number of Spells/Level	Maximum Number of Spells/Level
3	30%	5	7	3	30%	5	7	3	30%	5	7	3	30%	5	7
4	35%	6	8	4	35%	6	8	4	35%	6	8	4	35%	6	8
5	40%	7	9	5	40%	7	9	5	40%	7	9	5	40%	7	9
6	45%	8	10	6	45%	8	10	6	45%	8	10	6	45%	8	10
7	50%	9	11	7	50%	9	11	7	50%	9	11	7	50%	9	11
8	55%	10	12	8	55%	10	12	8	55%	10	12	8	55%	10	12
9	60%	11	13	9	60%	11	13	9	60%	11	13	9	60%	11	13
10	65%	12	14	10	65%	12	14	10	65%	12	14	10	65%	12	14
11	70%	13	15	11	70%	13	15	11	70%	13	15	11	70%	13	15
12	75%	14	16	12	75%	14	16	12	75%	14	16	12	75%	14	16
13	80%	15	17	13	80%	15	17	13	80%	15	17	13	80%	15	17
14	85%	16	18	14	85%	16	18	14	85%	16	18	14	85%	16	18
15	90%	17	19	15	90%	17	19	15	90%	17	19	15	90%	17	19
16	95%	18	20	16	95%	18	20	16	95%	18	20	16	95%	18	20
17	100%	19	21	17	100%	19	21	17	100%	19	21	17	100%	19	21
18	100%	20	22	18	100%	20	22	18	100%	20	22	18	100%	20	22
19	100%	21	23	19	100%	21	23	19	100%	21	23	19	100%	21	23
20	100%	22	24	20	100%	22	24	20	100%	22	24	20	100%	22	24

Εικόνα 1 Ανάπτυγμα σελίδας από την έκδοση του Dungeons and Dragons του 1978 (πηγή: Gygax, 1978)

Κατά τις δεκαετίες του 1980 και 1990, με την ανάπτυξη της βιομηχανίας, παρατηρείται σταδιακή εδραίωση της οπτικής ταυτότητας των παιχνιδιών. Οι εκδότες αρχίζουν να επενδύουν περισσότερο σε επαγγελματική εικονογράφηση, συνεκτική τυπογραφία και πιο οργανωμένη σελιδοποίηση. Η οπτική επικοινωνία παύει να είναι απλώς υποστηρικτική και μετατρέπεται σε βασικό φορέα ατμόσφαιρας και θεματικής, συμβάλλοντας ενεργά στη συγκρότηση των φαντασιακών κόσμων των παιχνιδιών. Η ανάπτυξη διακριτών αισθητικών κωδίκων (π.χ. fantasy, science fiction, horror) ενισχύει τη σημασιοδοτική λειτουργία της εικόνας και του σχεδιασμού, προετοιμάζοντας τον αναγνώστη-παίκτη για το είδος και το ύφος της εμπειρίας.

Το Vampire: The Masquerade αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της εξέλιξης, καθώς υιοθετεί μια έντονα αναγνωρίσιμη gothic αισθητική μέσω της χρήσης σκοτεινών χρωμάτων, υφών, κολάζ και εκφραστικής τυπογραφίας. Αντίστοιχα, το Call of Cthulhu διαμορφώνει μια συνεκτική οπτική γλώσσα που υποστηρίζει την ατμόσφαιρα του κοσμικού τρόμου. Στο ίδιο πλαίσιο, η σειρά Planescape της TSR, με την καθοριστική συμβολή του Tony DiTerlizzi,

αναδεικνύει τον ρόλο της εικονογράφησης ως βασικού παράγοντα διαμόρφωσης του φανταστικού κόσμου (εικόνα 2). Η ιδιόμορφη αισθητική του έργου διαφοροποιείται από τα καθιερωμένα fantasy πρότυπα, λειτουργεί από μόνη της ως σημαντικός φορέας της οπτικής ταυτότητας τους παιχνιδιού και επιβεβαιώνοντας ότι η εικόνα μπορεί να λειτουργήσει ως αυτόνομο σύστημα νοηματοδότησης και όχι απλώς ως συνοδευτικό στοιχείο του κειμένου.

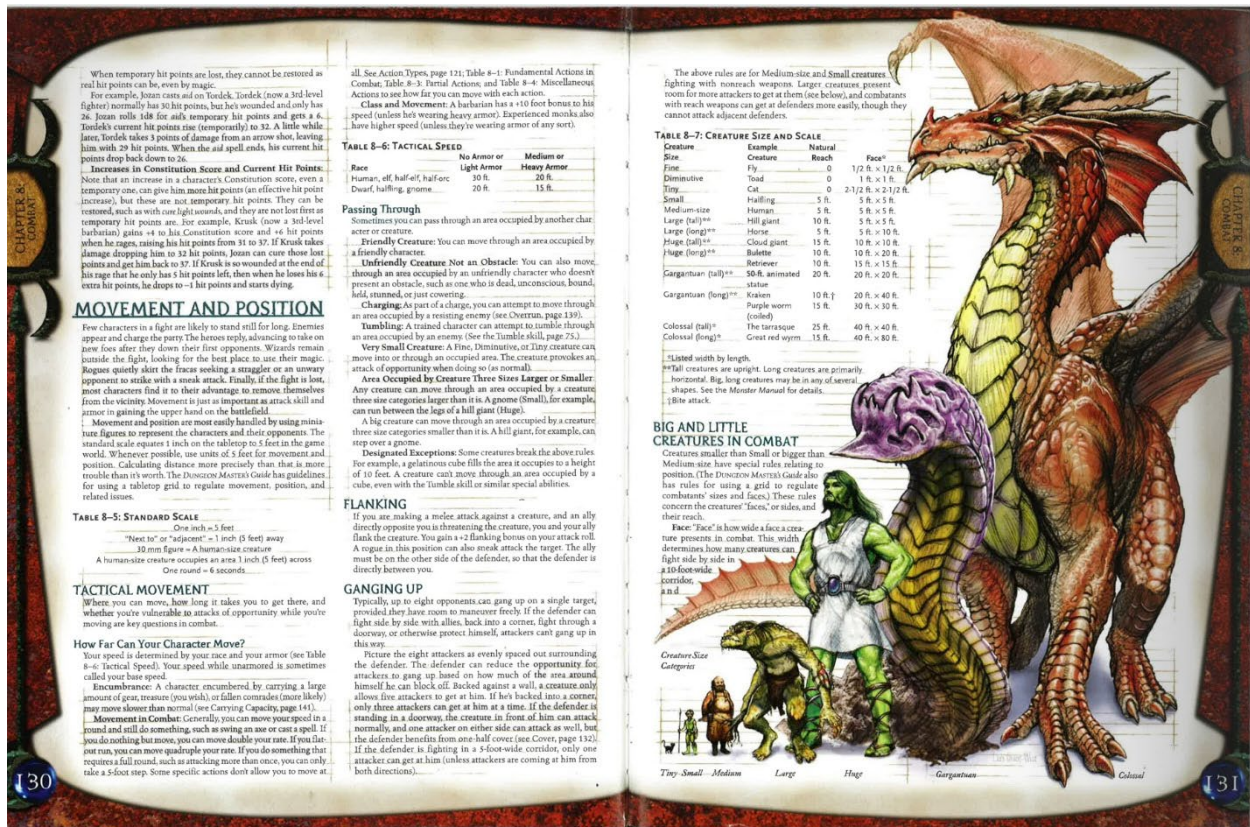


Εικόνα 2 Ανάπτυγμα σελίδας από το Planescape: Planes of Chaos (1994) (πηγή: Cook, 1994)

Η μετάβαση στη δεκαετία του 1990 και στις αρχές του 2000 σηματοδοτείται από την ευρεία διάδοση των εργαλείων desktop publishing (DTP), τα οποία μετασχηματίζουν ριζικά τη διαδικασία σχεδιασμού και παραγωγής. Οι σχεδιαστές αποκτούν μεγαλύτερο έλεγχο στη σελιδοποίηση, τη χρήση τυπογραφίας και την ενσωμάτωση εικόνας, γεγονός που οδηγεί σε πιο σύνθετα και δομημένες σελιδοποιήσεις. Η εξέλιξη αυτή συνδέεται με ευρύτερες μεταβολές στον χώρο της γραφιστικής, όπου η ψηφιακή τεχνολογία επιτρέπει μεγαλύτερη ευελιξία και πειραματισμό στη σύνθεση (Meggs & Purvis, 2016). Στο πλαίσιο των RPGs, τα βιβλία

λειτουργούν ως φορείς κανόνων, και ως σχεδιασμένα αντικείμενα με αυξημένη αισθητική και αφηγηματική συνοχή.

Στο πλαίσιο αυτό, εκδόσεις όπως το Dungeons & Dragons 3rd Edition παρουσιάζουν σαφέστερη ιεραρχία πληροφορίας, συνεκτικά grids και ενοποιημένη αισθητική ταυτότητα (εικόνα 3). Η εξέλιξη αυτή συνδέεται με ευρύτερες μεταβολές στον χώρο της γραφιστικής, όπου η ψηφιακή τεχνολογία επιτρέπει πιο σύνθετες και οργανωμένες μορφές σχεδιασμού (Meggs & Purvis, 2016).



Εικόνα 3 Ανάπτυγμα σελίδας από το Dungeons and Dragons 3rd edition το 2000 (πηγή: Tweet, Cook, & Williams, 2000).

Από τη δεκαετία του 2000 και ιδιαίτερα μετά το 2010, η άνοδος της λεγόμενης ανεξάρτητης σκηνής των RPG, οδηγεί σε περαιτέρω μετατόπιση της γραφιστικής προς πιο πειραματικές και εκφραστικές κατευθύνσεις. Οι δημιουργοί αξιοποιούν τα βιβλία ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης, όπου η μορφή και το περιεχόμενο συνδέονται άμεσα. Σε αυτή τη φάση, η οπτική

επικοινωνία δεν περιορίζεται στην υποστήριξη του κειμένου, αλλά συμβάλλει ενεργά στη διαμόρφωση του νοήματος και της εμπειρίας του παιχνιδιού.

Παιχνίδια όπως το Apocalypse World μετατοπίζουν την έμφαση από την αισθητική εντύπωση προς τη λειτουργικότητα και τη χρήση. Η σελιδοποίηση οργανώνεται με τρόπο που διευκολύνει την άμεση πρόσβαση στην πληροφορία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενώ η οπτική ιεραρχία οργανώνεται με γνώμονα τη ροή της εμπειρίας. Η γραφιστική, σε αυτή την περίπτωση, λειτουργεί ως εργαλείο που υποστηρίζει ενεργά το παιχνίδι.

Στη σύγχρονη περίοδο, η γραφιστική των RPGs εντάσσεται σε ένα διευρυμένο, πολυμεσικό περιβάλλον, όπου το παιχνίδι δεν περιορίζεται πλέον στο έντυπο βιβλίο. Η οπτική επικοινωνία επεκτείνεται σε ψηφιακά formats, online πλατφόρμες και συνοδευτικά υλικά. Το RPG βιβλίο λειτουργεί ως κεντρικός κόμβος, αλλά όχι ως μοναδικό μέσο πρόσβασης στο παιχνίδι. Η εξέλιξη αυτή συνδέεται με ευρύτερες μεταβολές στον σχεδιασμό επικοινωνίας, όπου η έννοια της σελιδοποίησης μετασχηματίζεται από στατική σε δυναμική, ενσωματώνοντας διαδραστικές και πολυτροπικές μορφές πληροφορίας.

Έργα όπως το Mörk Borg αναδεικνύουν μια προσέγγιση όπου το design μετατρέπεται σε βασικό φορέα εμπειρίας. Η χρήση έντονων χρωματικών αντιθέσεων, μη συμβατικής τυπογραφίας και πειραματικών σελιδοποιήσεων δημιουργεί ένα σύστημα όπου η μορφή και το περιεχόμενο είναι άρρηκτα συνδεδεμένα. Παράλληλα, τίτλοι όπως το The One Ring, το Coriolis και το Dune: Adventures in the Imperium αναδεικνύουν την ποικιλομορφία των σύγχρονων σχεδιαστικών προσεγγίσεων, όπου η οπτική ταυτότητα διαμορφώνεται με βάση το ύφος, το είδος και το αφηγηματικό πλαίσιο κάθε παιχνιδιού. Η οπτική ταυτότητα οκτώ παιχνιδιών ρόλων των τελευταίων χρόνων θα παρουσιαστούν αναλυτικά στο 3^ο κεφάλαιο.

Συνολικά, η ιστορική εξέλιξη της γραφιστικής στα RPGs αποτυπώνει μια σαφή μετατόπιση από τη λειτουργική οργάνωση της πληροφορίας προς τη συγκρότηση σύνθετων οπτικών συστημάτων που συμβάλλουν ενεργά στην παραγωγή νοήματος και εμπειρίας. Η οπτική επικοινωνία παύει να αποτελεί δευτερεύον στοιχείο και αναδεικνύεται σε βασικό παράγοντα διαμόρφωσης της ταυτότητας και της βιωματικής εμπλοκής του παίκτη.

2. Μαθαίνοντας τα ξόρκια - Θεωρητικό Πλαίσιο

2.1. Σημειωτική και Οπτική Επικοινωνία

Η οπτική επικοινωνία στα παιχνίδια ρόλων αποτελεί ένα σύνθετο σύστημα παραγωγής νοήματος. Για τον λόγο αυτό, η παρούσα εργασία αξιοποιεί τη σημειωτική ως βασικό θεωρητικό εργαλείο, προκειμένου να διερευνήσει τον τρόπο με τον οποίο τα οπτικά στοιχεία οργανώνουν και μεταδίδουν σημασία.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων αποτελούν σύνθετα επικοινωνιακά αντικείμενα, στα οποία συνυπάρχουν διαφορετικές μορφές έκφρασης, όπως το κείμενο, η εικόνα, η τυπογραφία, η διάταξη της σελίδας και τα σύμβολα. Έτσι, ένα βιβλίο RPG δεν είναι ένα απλό βιβλίο που επιτελεί τη λειτουργία μετάδοσης πληροφοριών ή κανόνων, αλλά ένα περιβάλλον μέσα στο οποίο οργανώνεται και μεταδίδεται ο φαντασιακός κόσμος του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα πολυτροπικό αντικείμενο, το οποίο επικοινωνεί με τους χρήστες σε πολλά επίπεδα (δες παρακάτω για την πολυτροπικότητα)

Η κατανόηση αυτού του περιβάλλοντος προϋποθέτει ένα θεωρητικό εργαλείο ικανό να αναλύσει τον τρόπο με τον οποίο παράγεται νόημα όχι μόνο μέσω της γλώσσας, αλλά και μέσω των οπτικών και σχεδιαστικών στοιχείων που το συγκροτούν. Σε αυτό το πλαίσιο, η σημειωτική προσφέρει ένα κατάλληλο αναλυτικό υπόβαθρο, καθώς ασχολείται με τη μελέτη των σημείων και των διαδικασιών σημασιοδότησης σε διαφορετικά μέσα και μορφές έκφρασης (Chandler, 2007). Μέσα από τη σημειωτική προσέγγιση, τα στοιχεία ενός RPG —όπως η εικονογράφηση, η τυπογραφία ή η σελιδοποίηση— μπορούν να ιδωθούν ως φορείς νοήματος που συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση της εμπειρίας του παίκτη.

Στον πυρήνα της σημειωτικής βρίσκεται η έννοια του σημείου (sign), το οποίο αποτελεί τη βασική μονάδα νοήματος. Σύμφωνα με τη γλωσσολογική παράδοση, το σημείο συγκροτείται από δύο αλληλένδετα στοιχεία: το σημαίνον (signifier), δηλαδή τη μορφή που λαμβάνει (π.χ. μια λέξη, μια εικόνα ή ένα σύμβολο), και το σημαινόμενο (signified), δηλαδή την έννοια στην οποία παραπέμπει (Saussure, 1983).

Η σχέση μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου δεν είναι φυσική, αλλά συμβατική. Τα νοήματα παράγονται μέσα από κοινωνικά και πολιτισμικά συστήματα που ονομάζονται κώδικες, οι οποίοι καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο ερμηνεύονται τα σημεία σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο (Chandler, 2007). Έτσι, η σημασία μιας εικόνας, ενός συμβόλου ή ενός σχεδιαστικού στοιχείου δεν προκύπτει από κάποια εγγενή ιδιότητα, αλλά από τις πολιτισμικές συμβάσεις και τις συλλογικές εμπειρίες που τα συνοδεύουν.

Η σημασιοδότηση, επομένως, δεν αποτελεί μια σταθερή ή αντικειμενική διαδικασία, αλλά εξαρτάται από τον πομπό, το πλαίσιο χρήσης και τον δέκτη. Όπως επισημαίνει ο Hall (1997), το νόημα παράγεται μέσα από διαδικασίες ερμηνείας. Στο πλαίσιο αυτό, τα RPGs μπορούν να ιδωθούν ως συστήματα σημείων που ενεργοποιούν συγκεκριμένους πολιτισμικούς κώδικες και προσκαλούν τον παίκτη να συμμετάσχει ενεργά στην παραγωγή νοήματος. Συνεπώς, το νόημα δεν είναι εγγενές στα στοιχεία του σχεδιασμού, αλλά παράγεται μέσα από τη χρήση και την ερμηνεία τους.

2.1.1 Οπτική σημειωτική

Η μελέτη της εικόνας ως φορέα νοήματος έχει απασχολήσει εκτενώς τη σημειωτική και τις οπτικές σπουδές. Ο Barthes (1977) ανέδειξε την εικόνα ως σύστημα σημείων που φέρει ιδεολογικές και πολιτισμικές σημασίες, οι οποίες ενεργοποιούνται μέσω της ερμηνείας του θεατή. Παράλληλα, την ίδια περίοδο, ο Eco (1976) προσέγγισε τα οπτικά σημεία ως μέρος ευρύτερων πολιτισμικών κωδίκων, τονίζοντας ότι η κατανόησή τους εξαρτάται από τις συμβάσεις και τις γνώσεις που μοιράζεται μια κοινότητα. Στη συνέχεια, η ανάπτυξη της οπτικής σημειωτικής οδήγησε σε πιο συστηματικές προσεγγίσεις της εικόνας ως μορφής επικοινωνίας, με σημαντική συμβολή από τους Kress και van Leeuwen (2006), οι οποίοι προτείνουν ένα ολοκληρωμένο μοντέλο ανάλυσης της οπτικής γλώσσας.

Στο πλαίσιο αυτό, η εικόνα δεν αντιμετωπίζεται ως διακοσμητικό στοιχείο, αλλά ως ενεργός φορέας νοήματος. Η οπτική επικοινωνία συγκροτείται μέσα από μια σειρά πόρων, όπως η σύνθεση, η χρήση του χρώματος, η προοπτική και η κλίμακα. Παράλληλα, εκτείνεται και στη συνολική οργάνωση της σελίδας, δηλαδή στη σελιδοποίηση, την τυπογραφική ιεραρχία και τη

διάταξη των πληροφοριών, τα οποία καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο ο αναγνώστης προσεγγίζει και κατανοεί το περιεχόμενο.

Η σύνθεση οργανώνει τις σχέσεις μεταξύ των στοιχείων και κατευθύνει την προσοχή, δημιουργώντας ιεραρχίες και ρυθμούς ανάγνωσης. Το χρώμα λειτουργεί ως ισχυρός σημασιοδοτικός μηχανισμός, καθώς συνδέεται με συναισθηματικές και πολιτισμικές αξίες, ενώ επαναλαμβανόμενα εικονογραφικά και σχεδιαστικά μοτίβα ενεργοποιούν αναγνωρίσιμους αφηγηματικούς κώδικες. Με τον τρόπο αυτό, τόσο η εικόνα όσο και η διάταξη της σελίδας συμβάλλουν στη διαμόρφωση του ύφους και της εμπειρίας του αναγνώστη.

Στα RPGs, η οπτική επικοινωνία λειτουργεί ως μηχανισμός καθοδήγησης της ανάγνωσης και της ερμηνείας, καθώς μπορεί να υποδείξει τον τόνο, το είδος και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού πριν ακόμη ο αναγνώστης εμπλακεί με το κείμενο. Κατά συνέπεια, η οπτική διάσταση δεν περιορίζεται στην αισθητική, αλλά αποτελεί δομικό στοιχείο της σημασιοδότησης και της εμπειρίας.

Για την ανάλυση των RPG βιβλίων, κεντρικό ρόλο παίζει η «γραμματική» του οπτικού σχεδιασμού, όπως αυτή κωδοποιήθηκε από τους Kress & van Leeuwen (2006), οι οποίοι υποστηρίζουν ότι η διάταξη των στοιχείων σε μια σελίδα παράγει συγκεκριμένα νοήματα μέσω τριών αξόνων:

Αξία Πληροφορίας (Information Value): Η τοποθέτηση στοιχείων αριστερά και δεξιά, ή πάνω και κάτω, δεν είναι τυχαία. Στα RPGs, συχνά βλέπουμε το «Δεδομένο» (Given) στα αριστερά (π.χ. το όνομα μιας ικανότητας) και το «Νέο» (New) στα δεξιά (π.χ. την επεξήγηση του κανόνα). Αντίστοιχα, το πάνω μέρος της σελίδας συχνά καταλαμβάνεται από το «Ιδεατό» (Ideal) —μια εντυπωσιακή εικονογράφηση που θέτει τον τόνο— ενώ το κάτω μέρος από το «Πραγματικό» (Real), δηλαδή το κείμενο, τους πίνακες και τα στατιστικά στοιχεία που απαιτούνται για την εκτέλεση του παιχνιδιού.

Προβολή (Salience): Ο τρόπος με τον οποίο ορισμένα στοιχεία (εικόνες, τίτλοι) τραβούν την προσοχή του παίκτη μέσω του μεγέθους, της αντίθεσης των χρωμάτων ή της κλίμακας. Στα σύγχρονα «art-punk» RPGs, η προβολή συχνά δίνεται στην αισθητική έναντι της χρηστικότητας, ανατρέποντας την παραδοσιακή ιεραρχία της πληροφορίας. (εικόνα art-punk rpg)

Πλαισίωση (Framing): Η χρήση γραμμών, περιθωρίων ή κενού χώρου που συνδέουν ή αποσυνδέουν τα στοιχεία μεταξύ τους. Στα RPGs, η πλαισίωση καθορίζει αν μια εικονογράφηση «συνομιλεί» με το κείμενο ή αν λειτουργεί ως αυτόνομο αφηγηματικό παράθυρο. Παρακάτω, η έρευνα θα βασιστεί στην έννοια της πλαισίωσης και με τη συμβολή του Jara (2013), θα τη διευρύνει σε επίπεδο εμπειρίας και προϊόντος.

2.1.2 Κοινωνική σημειωτική

Η κοινωνική σημειωτική αποτελεί εξέλιξη της κλασικής σημειωτικής, μετατοπίζοντας το ενδιαφέρον από τη δομή των σημείων προς τη χρήση τους μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικά και πολιτισμικά συμφραζόμενα. Η επιλογή της κοινωνικής σημειωτικής ως βασικού θεωρητικού πλαισίου προκύπτει από τη σύνθετη φύση του αντικειμένου μελέτης. Τα RPG δεν μπορούν να προσεγγιστούν επαρκώς μέσω θεωριών που εστιάζουν αποκλειστικά είτε στη γλωσσική διάσταση (κλασική σημειωτική) είτε στην εικόνα είτε στη δομή της αφήγησης (οπτική σημειωτική). Η κλασική σημειωτική, όπως διαμορφώνεται στη γλωσσολογική παράδοση του Saussure τείνει να αντιμετωπίζει τα συστήματα σημασίας ως σχετικά σταθερά και αφηρημένα (Chandler, 2007). Αντίστοιχα, οι αφηγηματολογικές προσεγγίσεις επικεντρώνονται κυρίως στη δομή και τη λειτουργία της αφήγησης (Ryan, 2004), ενώ οι θεωρίες οπτικής ανάλυσης και αισθητικής εστιάζουν στη μορφή και στο ύφος της εικόνας χωρίς να εξετάζουν πάντα τη χρήση τους σε συγκεκριμένα κοινωνικά πλαίσια (Rose, 2016).

Αντίθετα, η κοινωνική σημειωτική, όπως αναπτύσσεται από τους Kress και van Leeuwen (2006) και τον Kress (2010), μετατοπίζει το ενδιαφέρον από τη δομή των σημείων στη χρήση τους ως πόρων για την παραγωγή νοήματος μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικά και επικοινωνιακά συμφραζόμενα. Η έννοια των «σημειωτικών πόρων» (semiotic resources), όπως διατυπώνεται από τον van Leeuwen (2005), επιτρέπει την κατανόηση στοιχείων όπως η εικόνα, η τυπογραφία και η σελιδοποίηση διαθέτουν συγκεκριμένες ιδιότητες που επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την παραγωγή νοήματος. Για παράδειγμα, η εικόνα μπορεί να μεταφέρει άμεσα ατμόσφαιρα και συναισθηματικό τόνο, ενώ το κείμενο επιτρέπει μεγαλύτερη ακρίβεια και αφαιρετικότητα. Η επιλογή μεταξύ αυτών των πόρων δεν είναι ουδέτερη, αλλά επηρεάζει τη συνολική εμπειρία του χρήστη.

Η προσέγγιση αυτή καθίσταται ιδιαίτερα κατάλληλη για τη μελέτη των RPGs, καθώς επιτρέπει την ανάλυση ετερογενών στοιχείων —όπως το κείμενο, η εικόνα και η διάταξη της σελίδας— μέσα σε ένα ενιαίο θεωρητικό πλαίσιο. Παράλληλα, δίνει έμφαση στον ρόλο του σχεδιαστή ως παραγωγού νοήματος και του χρήστη ως ενεργού ερμηνευτή, στοιχείο που συνδέεται άμεσα με τη συμμετοχική και βιωματική φύση των παιχνιδιών ρόλων.

Στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, τα κοινωνικά και πολιτισμικά συμφραζόμενα μέσα στα οποία ενεργοποιούνται οι παραπάνω σημειωτικοί πόροι δεν αντιμετωπίζονται ως αφηρημένες κατηγορίες, αλλά ως συγκεκριμένα επίπεδα που σχετίζονται με τη φύση και τη χρήση των RPGs. Πρώτον, τα παιχνίδια ρόλων εντάσσονται σε ευρύτερα πολιτισμικά συστήματα ειδών, όπως το φανταστικό (fantasy), η επιστημονική φαντασία (science fiction) ή το μετά-αποκαλυπτικό, τα οποία συνοδεύονται από καθιερωμένους οπτικούς και αφηγηματικούς κώδικες. Οι κώδικες αυτοί επιτρέπουν την άμεση αναγνώριση ύφους και θεματικής, επηρεάζοντας την πρόσληψη του παιχνιδιού ήδη από την πρώτη επαφή με αυτό.

Δεύτερον, τα RPGs συγκροτούν μια ιδιαίτερη πολιτισμική πρακτική με τη δική της ιστορία και τις δικές της *σχεδιαστικές παραδόσεις*, οι οποίες περιλαμβάνουν τόσο τις καθιερωμένες μορφές (όπως τα κλασικά RPGs φαντασίας) όσο και νεότερες τάσεις (όπως τα ανεξάρτητα ή ψηφιακά παιχνίδια). Οι επιλογές οπτικής επικοινωνίας εντάσσονται σε αυτές τις παραδόσεις, αντανακλώντας συγκεκριμένες αντιλήψεις για τον τρόπο παιχνιδιού, τον ρόλο του παίκτη και τη σχέση μεταξύ κανόνων και αφήγησης.

Τρίτον, η *υλική διάσταση* των RPGs —μέσω αντικειμένων όπως τα βιβλία κανόνων, τα ζάρια, οι χάρτες και τα φύλλα χαρακτήρων— συγκροτεί ένα πλαίσιο χρήσης στο οποίο η οπτική επικοινωνία λειτουργεί ως φορέας πληροφορίας αλλά και ως μέσο ενίσχυσης της βιωματικής εμπλοκής. Τέλος, στη σύγχρονη μορφή τους, τα RPGs εκτείνονται και σε ψηφιακά περιβάλλοντα, όπως διαδικτυακές πλατφόρμες, virtual tabletops και μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα οποία επεκτείνουν και αναδιαμορφώνουν την οπτική τους ταυτότητα.

Η αναγνώριση αυτών των επιπέδων επιτρέπει την εφαρμογή της κοινωνικής σημειωτικής με τρόπο συγκεκριμένο και λειτουργικό, καθώς καθιστά σαφές ότι οι σχεδιαστικές επιλογές αποκτούν νόημα όχι μόνο λόγω των μορφολογικών τους χαρακτηριστικών, αλλά κυρίως λόγω της ένταξής τους σε συγκεκριμένες πρακτικές χρήσης, πολιτισμικές συμβάσεις και εμπειρικά

πλαίσια. Με τον τρόπο αυτό, η ανάλυση της οπτικής επικοινωνίας των RPGs μπορεί να συνδεθεί άμεσα με τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη, η οποία αναδύεται μέσα από τη συνάντηση σχεδιασμού, χρήσης και πολιτισμικού πλαισίου.

2.1.3 Πολυτροπικότητα

Συμπληρωματικά προς την κοινωνική σημειωτική, η έννοια της πολυτροπικότητας (multimodality) αναφέρεται στη συνύπαρξη και αλληλεπίδραση πολλαπλών τρόπων επικοινωνίας (modes) μέσα σε ένα ενιαίο επικοινωνιακό αντικείμενο (Kress & van Leeuwen, 2001). Οι τρόποι αυτοί περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, το γλωσσικό, το οπτικό, το τυπογραφικό και το χωρικό επίπεδο.

Στην περίπτωση των RPGs, το βιβλίο κανόνων συγκροτείται ως ένα πολυτροπικό σύστημα, όπου το νόημα δεν παράγεται από μεμονωμένα στοιχεία, αλλά από τη συνδυαστική λειτουργία τους. Το κείμενο έχει ως κύρια αποστολή να εξηγήει κανόνες και αφηγηματικές δομές, η εικόνα διαμορφώνει την ατμόσφαιρα, ενώ η σελιδοποίηση οργανώνει την πρόσβαση στην πληροφορία και καθοδηγεί τη ροή της ανάγνωσης. Η τυπογραφία και η χρήση του χώρου ενισχύουν ή αποδυναμώνουν συγκεκριμένα στοιχεία, συμβάλλοντας στη συνολική εμπειρία.

Σε ένα RPG βιβλίο, η γραπτή οδηγία ενός κανόνα αποκτά πλήρες νόημα μόνο όταν συνδυαστεί με την οπτική αναπαράσταση. Όπως σημειώνει ο Jara (2013), η οπτική επικοινωνία στα RPGs λειτουργεί ως «συστηματική σημειοδότηση» που επηρεάζει την εμπύθιση. Η πολυτροπική ανάλυση μας επιτρέπει να δούμε πώς η γραμματοσειρά μπορεί να μεταφέρει το «ήθος» του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, η χρήση μιας serif γραμματοσειράς που θυμίζει παλιά χειρόγραφα στο *The One Ring* ενισχύει την αίσθηση της αρχαιότητας και του επικού ύφους του Tolkien, λειτουργώντας παράλληλα με το κείμενο για να προκαλέσει τη βιωματική εμπλοκή που περιγράφει η Bowman (2010).

Είναι σημαντικό ότι τα παραπάνω συστατικά μέρη δεν λειτουργούν αυτοτελώς, αλλά αλληλεπιδρούν δυναμικά, ώστε να διαμορφώσουν ένα συνεκτικό πλαίσιο που ενισχύει την εμπύθιση και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη. Η πολυτροπική προσέγγιση επιτρέπει την κατανόηση του RPG όχι ως απλού βιβλίου, αλλά ως σχεδιασμένου αντικειμένου (designed artifact), στο οποίο κάθε στοιχείο συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία σημασιοδότησης. Η

Διπλωματική Εργασία

αλληλεπίδραση των διαφορετικών τρόπων επικοινωνίας δημιουργεί ένα συνεκτικό σύστημα, το οποίο καθοδηγεί την ερμηνεία, διαμορφώνει προσδοκίες και επηρεάζει τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη.

2.1.4 Η εξέλιξη της σημειωτικής έρευνας στα RPG Studies

Η σημειωτική προσέγγιση στα παιχνίδια ρόλων έχει αναπτυχθεί σημαντικά τα τελευταία χρόνια, καλύπτοντας το κενό μεταξύ του κειμένου και της πράξης. Ο Harviainen (2007) προσεγγίζει το RPG ως ένα σημειωτικό σύστημα πληροφοριών, όπου το βιβλίο λειτουργεί ως η πρωταρχική πηγή σημείων που οι παίκτες καλούνται να αποκωδικοποιήσουν για να συντονίσουν τη φαντασία τους. Σε αυτή τη γραμμή, ο White (2020) τονίζει ότι η οπτική αναπαράσταση (π.χ. χάρτες, διαγράμματα) δεν είναι απλή εικονογράφηση, αλλά σημειωτικό εργαλείο που "νομιμοποιεί" τον φανταστικό κόσμο, δίνοντάς του υλική υπόσταση.

Η σημειωτική ανάλυση επεκτείνεται και στην ίδια την υλικότητα του μέσου. Ο Trammell (2016) υποστηρίζει ότι η υλική υπόσταση του εγχειριδίου —το βάρος του, η βιβλιοδεσία του, η αίσθηση της αφής— αποτελεί από μόνη της έναν σημειωτικό πόρο. Η υλικότητα "επικοινωνεί" το κύρος των κανόνων και πλαισιώνει την κοινωνική αλληλεπίδραση στο τραπέζι, καθιστώντας το βιβλίο ένα ενεργό "τεχνούργημα" (artifact) που καθοδηγεί την παιγνιώδη φαντασία.

Τέλος, κομβικό σημείο για την παρούσα μελέτη αποτελεί η εργασία του Jara (2013), ο οποίος μεταφέρει τη σημειωτική ανάλυση στο επίπεδο της σελιδοποίησης και της εικονογράφησης. Ο Jara υποστηρίζει ότι ο σχεδιασμός λειτουργεί ως μια «πύλη», ένας σημειωτικός μηχανισμός που προετοιμάζει γνωστικά τον παίκτη για την εμπειρία που πρόκειται να ακολουθήσει. Η προσέγγιση αυτή διευρύνεται αργότερα (Jara & Torner, 2023), όπου το RPG αντιμετωπίζεται πλέον ως ένα πολυτροπικό κείμενο που απαιτεί τη συνεχή συνεργασία οπτικών και λεκτικών σημείων.

2.2. Παρακείμενα (paratexts) και πλαισίωση (framing) στα RPGs

Η ανάλυση της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων απαιτεί την εξέταση όχι μόνο του «κύριου» περιεχομένου των RPG βιβλίων, αλλά και των στοιχείων που το πλαισιώνουν και καθοδηγούν την πρόσληψή του. Στο πλαίσιο αυτό, οι έννοιες του παρακειμένου και της πλαισίωσης προσφέρουν κρίσιμα θεωρητικά εργαλεία για την κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα RPGs οργανώνουν την εμπειρία του αναγνώστη-παίκτη ήδη από το επίπεδο της πρώτης επαφής με το αντικείμενο.

Η έννοια του παρακειμένου εισάγεται από τον Genette (1997), ο οποίος το ορίζει ως όλα εκείνα τα στοιχεία που συνοδεύουν ένα κείμενο και λειτουργούν ως «κατώφλια» (thresholds) μεταξύ του έργου και του αναγνώστη. Σε αυτά περιλαμβάνονται το εξώφυλλο, ο τίτλος, οι πρόλογοι, οι εισαγωγές, οι σημειώσεις, οι εικόνες, καθώς και η συνολική δομή και παρουσίαση του έργου. Τα παρακειμενικά στοιχεία δεν αποτελούν απλώς διακοσμητικά ή βοηθητικά στοιχεία, αλλά διαμορφώνουν τις προσδοκίες του αναγνώστη, επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζεται το περιεχόμενο και καθοδηγούν την ερμηνεία του.

Στην περίπτωση των RPGs, το παρακείμενο αποκτά ιδιαίτερη σημασία, καθώς τα βιβλία δεν λειτουργούν μόνο ως φορείς κανόνων, αλλά και ως «πύλες εισόδου» σε φαντασιακούς κόσμους. Το εξώφυλλο ενός RPG, για παράδειγμα, δεν περιορίζεται στο να δηλώσει το θέμα του παιχνιδιού, αλλά ενεργοποιεί άμεσα ένα σύνολο από πολιτισμικούς και αισθητικούς κώδικες: το εικονογραφικό ύφος, η χρωματική παλέτα και η τυπογραφία προϋδεάζουν τον αναγνώστη για το είδος (φαντασίας, επιστημονικής φαντασίας, τρόμου) και το ύφος (επικό, σκοτεινό, σατιρικό) της εμπειρίας που θα ακολουθήσει. Αντίστοιχα, η εισαγωγή, η διάρθρωση των κεφαλαίων και η χρήση εικόνων και σχεδίων λειτουργούν ως παρακειμενικοί μηχανισμοί που καθοδηγούν την πρόσβαση στον κόσμο του παιχνιδιού.

Η προσέγγιση αυτή επεκτείνεται στο πεδίο των RPGs από τον Jara (2013), ο οποίος αναπλαισιώνει την έννοια του παρακειμένου ως ένα δυναμικό σύστημα που δεν περιορίζεται στα όρια του βιβλίου, αλλά περιλαμβάνει και ευρύτερα στοιχεία όπως προωθητικό υλικό, ψηφιακό περιεχόμενο και κοινότητες παικτών. Στο πλαίσιο αυτό, η πλαισίωση λειτουργεί ως ένα σύνολο εισόδων του παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού και επηρεάζουν την αντίληψή του πριν ακόμη ξεκινήσει η ίδια η διαδικασία του παιχνιδιού. Για τα RPGs, όπου η φαντασιακή εμπλοκή

αποτελεί κεντρικό στοιχείο, η έννοια αυτή είναι ιδιαίτερα κρίσιμη, καθώς η πρώτη επαφή με το παιχνίδι είναι σε μεγάλο βαθμό οπτική και παρακειμενική.

Παράλληλα με το παρακείμενο, η έννοια της πλαισίωσης αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ο σχεδιασμός οργανώνει, ιεραρχεί και κατευθύνει την προσοχή και την ερμηνεία του αναγνώστη. Η πλαισίωση δεν αφορά μόνο το «τι» παρουσιάζεται, αλλά κυρίως το «πώς» παρουσιάζεται. Μέσα από επιλογές όπως η διάταξη της σελίδας, η ιεράρχηση της πληροφορίας, η χρήση κεφαλίδων, η σχέση εικόνας και κειμένου, ο σχεδιαστής καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο ο αναγνώστης θα περιηγηθεί στο περιεχόμενο και θα κατανοήσει τις επιμέρους ενότητες.

Στα RPG βιβλία, της πλαισίωσης λειτουργεί σε πολλαπλά επίπεδα. Σε ένα πρώτο επίπεδο, οργανώνει την ανάγνωση και τη μάθηση των κανόνων, καθιστώντας ένα συχνά πολύπλοκο σύστημα πιο προσβάσιμο. Σε ένα δεύτερο επίπεδο, όμως, η πλαισίωση συμβάλλει στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας και της αφηγηματικής εμπειρίας. Για παράδειγμα, ένα βιβλίο με πυκνή, «βαριά» σελιδοποίηση, περιορισμένη χρήση λευκού χώρου και έντονη αντίθεση χρωμάτων μπορεί να δημιουργεί μια αίσθηση έντασης ή ασφυξίας, ενώ μία πιο «ανοιχτή» σελιδοποίηση με ισορροπημένη χρήση εικόνων και κειμένου μπορεί να ενισχύει την αίσθηση εξερεύνησης και ελευθερίας.

Η έννοια της πλαισίωσης συνδέεται άμεσα με τις θεωρίες των πλαισίων (frames) που έχουν ήδη αναφερθεί στο πρώτο κεφάλαιο (Fine, Mackay), ωστόσο εδώ μετατοπίζεται από το επίπεδο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στο επίπεδο του σχεδιασμού. Με άλλα λόγια, ενώ τα κοινωνικά frames αφορούν τον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες αντιλαμβάνονται και βιώνουν το παιχνίδι, την οπτική και σχεδιαστική πλαισίωση αφορά τον τρόπο με τον οποίο το ίδιο το αντικείμενο του παιχνιδιού οργανώνει και κατευθύνει αυτή την εμπειρία.

Η σύνδεση των εννοιών του παρακειμένου και της πλαισίωσης με την κοινωνική σημειωτική είναι ιδιαίτερα σημαντική. Όπως αναφέρθηκε στο προηγούμενο υποκεφάλαιο, η κοινωνική σημειωτική αντιμετωπίζει την επικοινωνία ως ένα σύστημα επιλογών μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια (Kress, 2010· Kress & van Leeuwen, 2006). Στο πλαίσιο αυτό, τα παρακειμενικά στοιχεία και οι πρακτικές πλαισίωσης μπορούν να ιδωθούν ως «σημειωτικοί πόροι» που αξιοποιούνται από τον σχεδιαστή για την παραγωγή νοήματος.

Συγκεκριμένα, το παρακείμενο μπορεί να θεωρηθεί ως το σύνολο των σημειωτικών πόρων που ενεργοποιούνται πριν ή γύρω από το κύριο κείμενο, ενώ η πλαισίωση αφορά τον τρόπο με τον οποίο αυτοί οι πόροι οργανώνονται και συνδυάζονται για να καθοδηγήσουν την ερμηνεία. Η επιλογή ενός συγκεκριμένου εικονογραφικού ύφους, η χρήση συγκεκριμένων χρωμάτων ή τυπογραφικών επιλογών, καθώς και η διάταξη της πληροφορίας στη σελίδα, δεν είναι ουδέτερες αποφάσεις, αλλά εντάσσονται σε ευρύτερα πολιτισμικά και επικοινωνιακά συστήματα όπως αναφέρθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο.

Η πολυτροπική φύση των RPGs καθιστά αυτή τη σύνδεση ακόμη πιο εμφανή. Το νόημα παράγεται μέσω του κειμένου, αλλά και μέσα από την αλληλεπίδραση πολλαπλών τρόπων (modes): εικόνας, γραφής, τυπογραφίας, χωρικής οργάνωσης. Το παρακείμενο και η πλαισίωση λειτουργούν ως μηχανισμοί που ενοποιούν αυτούς τους τρόπους, δημιουργώντας ένα συνεκτικό επικοινωνιακό σύστημα που καθοδηγεί τον αναγνώστη-παίκτη.

Στο πλαίσιο των RPGs, το παρακείμενο μπορεί να οριστεί ως το σύνολο των οπτικών και δομικών στοιχείων που πλαισιώνουν και εισάγουν τον παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού, ενώ η πλαισίωση αφορά τις σχεδιαστικές επιλογές μέσω των οποίων οργανώνεται και κατευθύνεται η πρόσληψη και η ερμηνεία αυτού του κόσμου κατά την ανάγνωση και χρήση του βιβλίου.

Στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας, οι έννοιες του παρακειμένου και της πλαισίωσης αποτελούν βασικά εργαλεία ανάλυσης της οπτικής επικοινωνίας στα RPGs. Μέσα από αυτά, καθίσταται δυνατή η εξέταση του τρόπου με τον οποίο τα βιβλία δεν μεταφέρουν απλώς πληροφορία, αλλά διαμορφώνουν ενεργά την εμπειρία του χρήστη. Συγκεκριμένα, η ανάλυση εστιάζει σε στοιχεία όπως το εξώφυλλο, η δομή του βιβλίου, η χρήση εικόνων, η τυπογραφία και η σελιδοποίηση, εξετάζοντας πώς αυτά λειτουργούν ως παρακειμενικές και πλαισιωτικές στρατηγικές που επικοινωνούν το ύφος, τη θεματική και την αισθητική του παιχνιδιού.

Παράλληλα, η προσέγγιση αυτή επιτρέπει τη σύνδεση του σχεδιασμού με τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη. Μέσω του παρακειμένου και της πλαισίωσης, το παιχνίδι διαμορφώνει προσδοκίες, καθοδηγεί την ερμηνεία και ενισχύει την εμπύθιση, δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για την ενεργή συμμετοχή του παίκτη στη συλλογική αφήγηση. Έτσι, η οπτική

επικοινωνία αποτελεί κεντρικό μηχανισμό που συμβάλλει στη συγκρότηση της εμπειρίας των RPGs.

Στο επόμενο κεφάλαιο (2.3) παρουσιάζεται για πρώτη φορά το λεξιλόγιο της οπτικής επικοινωνίας όσον αφορά τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, με στόχο, εν τέλει να καταστεί δυνατή η ανάλυση τους (2.4) ως οπτικά και σημειωτικά συστήματα μέσω των εργαλείων των παρακειμένου και της πλαισίωσης.

2.3 Θεωρίες της βιωματικής εμπλοκής στα παιχνίδια

Η βιωματική εμπλοκή αποτελεί μία από τις σημαντικότερες έννοιες στη μελέτη των διαδραστικών μέσων και των παιχνιδιών. Η Janet Murray (1997) υπήρξε από τους πρώτους θεωρητικούς που ανέδειξαν την εμπύθιση ως βασικό χαρακτηριστικό της ψηφιακής αφήγησης. Σύμφωνα με τη Murray, η εμπύθιση περιγράφει την αίσθηση εισόδου σε έναν εναλλακτικό κόσμο, μέσα στον οποίο ο χρήστης αποδέχεται τους κανόνες, τη λογική και τις συμβάσεις του περιβάλλοντος. Η εμπειρία αυτή βασίζεται στη συνοχή του κόσμου, στη συνέπεια της αφήγησης και στην ενεργή συμμετοχή του χρήστη, στοιχεία που επιτρέπουν την προσωρινή απομάκρυνση από την πραγματικότητα και την ψυχολογική εμπλοκή με το φανταστικό περιβάλλον (Murray, 1997).

Οι Brown και Cairns (2004) προσεγγίζουν την εμπύθιση ως μια σταδιακή διαδικασία εμπλοκής του παίκτη. Προτείνουν τρία διαδοχικά επίπεδα — εμπλοκή (engagement), απορρόφηση (engrossment) και πλήρης εμπύθιση (total immersion) — υποστηρίζοντας ότι η μετάβαση μεταξύ τους εξαρτάται από τη συναισθηματική επένδυση του παίκτη, τη συνοχή της εμπειρίας και την απουσία εμποδίων που διακόπτουν τη συμμετοχή του.

Οι Ermi και Mäyrä (2005) αναπτύσσουν το SCI-μοντέλο, διακρίνοντας τρεις μορφές εμπύθισης: την αισθητηριακή (sensory immersion), που σχετίζεται με τα οπτικοακουστικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού· την εμπύθιση μέσω πρόκλησης (challenge-based immersion), η οποία αφορά τη γνωστική εμπλοκή με τους μηχανισμούς και τις προκλήσεις του παιχνιδιού· και τη φαντασιακή

εμβύθιση (imaginative immersion), που συνδέεται με την αφήγηση, τους χαρακτήρες και τον κόσμο του παιχνιδιού.

Ο Calleja (2011) θεωρεί ότι ο όρος εμβύθιση δεν αποδίδει επαρκώς την πολυπλοκότητα της εμπειρίας του παίκτη και προτείνει την έννοια της ενσωμάτωσης (incorporation). Σύμφωνα με το μοντέλο του, η εμπλοκή διαμορφώνεται από έξι αλληλεπιδρώσες διαστάσεις: τη χωρική (spatial), την κιναισθητική (kinesthetic), τη συναισθηματική (affective), την αφηγηματική (narrative), τη λουδική (ludic) και την κοινωνική (shared). Η εμπειρία του παιχνιδιού αντιμετωπίζεται έτσι ως αποτέλεσμα της ταυτόχρονης λειτουργίας πολλαπλών μορφών συμμετοχής.

Στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, η εμβύθιση αποτελεί βασική προϋπόθεση για την πρόσληψη και τη βιωματική εμπλοκή και τη βίωση του φαντασιακού κόσμου, καθώς ο παίκτης καλείται να αποδεχθεί τους κανόνες, την κοσμοπλασία και τις συμβάσεις του παιχνιδιού, συμμετέχοντας ενεργά στη διαμόρφωση της εμπειρίας. Οι παραπάνω θεωρίες αποτελούν το θεωρητικό υπόβαθρο της παρούσας εργασίας. Στη συνέχεια αξιοποιούνται σε συνδυασμό με την κοινωνική σημειωτική, τη θεωρία του παρακειμένου και τα ευρήματα της συγκριτικής ανάλυσης για τη διαμόρφωση ενός πλαισίου ερμηνείας της συμβολής της οπτικής ταυτότητας στη βιωματική εμπλοκή του παίκτη.

2.4 Το εύρος και η εργαλειοθήκη της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια RPGs

Η οπτική επικοινωνία στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων συνιστά ένα σύνθετο και πολυεπίπεδο σύστημα οπτικών πρακτικών που διαμορφώνει την εμπειρία του παίκτη πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την πράξη του παιχνιδιού. Αυτό το σύστημα επικοινωνίας μέχρι στιγμής δεν έχει χαρτογραφηθεί, ούτε έχει υπάρξει κάποια δημοσίευση η οποία να αναλύει το εύρος και το λεξιλόγιο της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια RPGs.

Η οργάνωση μιας τέτοιας εργαλειοθήκης θα γίνει σε τέσσερις γενικούς άξονες:

1. Η πρώτη κατηγορία περιλαμβάνει τον εκδοτικό και γραφιστικό σχεδιασμό του εγχειριδίου. Αφορά την οπτική συγκρότηση του ίδιου του βιβλίου ως εκδοτικού αντικειμένου. Εδώ εντάσσονται η τυπογραφία, η πληροφοριακή ιεραρχία, η σελιδοποίηση και ο χρωματικός σχεδιασμός.

1α. Τυπογραφία και ιεράρχηση της πληροφορίας. Η τυπογραφία στα RPGs λειτουργεί ταυτόχρονα ως εργαλείο αναγνωσιμότητας και ως φορέας ατμόσφαιρας. Οι επιλογές μεταξύ serif και sans serif γραμματοσειρών, η χρήση διακοσμητικών γραμματοσειρών (display fonts) για τίτλους, οι ενδοκοσμικές τυπογραφικές προσεγγίσεις (χειρόγραφες, μεσαιωνικές, γοτθικές, πανκ και άλλες) και η διαφοροποίηση μεταξύ μηχανικών και αφηγηματικών ενοτήτων συγκροτούν μια οπτική ιεραρχία που καθοδηγεί την πλοήγηση στο κείμενο. Στοιχεία όπως σημειώσεις περιθωρίου, πλαίσια κειμένου (boxed text), έντυπα για τους παίκτες (handouts) και συστήματα επικεφαλίδων συντελούν στη δομική οργάνωση μεγάλων όγκων πληροφορίας. Παράλληλα, ζητήματα αναγνωσιμότητας (διάστιχο, αντίθεση, πυκνότητα κειμένου) αποκτούν ιδιαίτερη σημασία λόγω της συνήθως μεγάλης έκτασης των βιβλίων αυτών.

1β. Σελιδοποίηση. Η πολυπλοκότητα των RPG βιβλίων καθιστά τη σελιδοποίηση κρίσιμη. Η χρήση κανάβων, στηλών, αρθρωτού σχεδιασμού, κενού χώρου, πληροφοριακών πλαισίων (sidebars) και πινάκων οργανώνει την πληροφορία και επηρεάζει τον ρυθμό ανάγνωσης. Η διαχείριση πυκνότητας έναντι μινιμαλισμού, καθώς και ο σχεδιασμός δισέλιδων αναπτύξεων είναι στοιχεία που καθορίζουν την εμπειρία πλοήγησης.

1γ. Χρωματική σύνθεση. Το χρώμα λειτουργεί ως θεματικός και ατμοσφαιρικός δείκτης. Περιορισμένες παλέτες, υψηλή αντίθεση, μονοχρωματικές αισθητικές ή θεματική κωδικοποίηση κεφαλαίων διαμορφώνουν αναγνωρίσιμη ταυτότητα. Παράλληλα, η διαφοροποίηση μεταξύ έντυπης και ψηφιακής απόδοσης επηρεάζει την τελική εμπειρία.

2. Η δεύτερη κατηγορία αφορά την εικονογραφική ταυτότητα και οπτικά συστήματα κόσμου.

2α. Εικονογράφηση και σύνθεση. Η εικονογράφηση αποτελεί κεντρικό στοιχείο ταυτότητας. Περιλαμβάνει σχεδιασμό χαρακτήρων, πλασμάτων και περιβάλλοντος, ολοσέλιδες συνθέσεις, ενδοδιηγητικά έγγραφα και συμβολικά μοτίβα. Πέρα από το ύφος [ρεαλιστικό, ζωγραφικό (painterly), κόμικ, μινιμαλιστικό, πανκ, χειροποίητο (DYI αισθητική), γοτθική, ρετρό/OSR (Old School Revival), φωτογραφικό κολάζ κ.ά.], καθοριστική είναι η συνοχή της της καλλιτεχνικής

κατεύθυνσης: η ομοιογένεια, η επανάληψη οπτικών μοτίβων, η θεματική συνέπεια και η ισορροπία ανάμεσα στην αισθητική τόλμη και τη λειτουργικότητα.

2β. Χαρτογραφία. Η χαρτογραφία αποτελεί διακριτό υποσύστημα οπτικής επικοινωνίας. «χάρτες κόσμου, χάρτες περιοχών, χάρτες μπουντρουμιών (dungeon maps) και χάρτες τακτικής μαχών (tactical battle maps) διαφέρουν ως προς τον βαθμό λειτουργικότητας και αισθητικής απόδοσης. Η διάκριση μεταξύ στυλιζαρισμένων και λειτουργικών χαρτών ή μεταξύ «χειρόγραφης» και τεχνικής αισθητικής αντανακλά διαφορετικές σχεδιαστικές προτεραιότητες.

2γ. Εικονογραφικά συστήματα και σύμβολα. Σύμβολα σχετικά με την κοσμοπλασία, εικονίδια για μηχανισμούς του παιχνιδιού, όπως markers κατάστασης και σύμβολα αποτελεσμάτων ζαριών συγκροτούν. Αποτελεί ένα εσωτερικό γραφιστικό σύστημα που διευκολύνει την κατανόηση και ενισχύει τη συνοχή του εκάστοτε προϊόντος.

3. Υλικότητα του παιχνιδιού και παικτικά σύνεργα εμπλουτίζουν την οπτική επικοινωνία των RPGs.

3α. Υλικότητα. Η υλικότητα του προϊόντος έχει να κάνει με την υλική μορφή του (σκληρόδετες και μαλακόδετες εκδόσεις, box sets), τα τελειώματα του (ανάγλυφες εκτυπώσεις, μεταλλοτυπίες, υφασμάτινοι σελιδοδείκτες, κ.ο.κ.) και το εύρος του (συλλεκτικές και ειδικές εκδόσεις).

Εντάσσεται επίσης στην οπτική επικοινωνία, καθώς η φυσική μορφή λειτουργεί ως φορέας κύρους, σπανιότητας ή αισθητικής πρότασης.

3β. Παικτικά αντικείμενα. Συνοδευτικά αντικείμενα συνιστούν οπτικά και υλικά στοιχεία της ταυτότητας του παιχνιδιού. Ειδικά χαραγμένα ζάρια προσαρμοσμένα στις ανάγκες του παιχνιδιού, ιδιαίτερης αισθητικής φύλλα χαρακτήρων, και πανοραμικά έργα τέχνης στα game master screens είναι κάποια από τα στοιχεία τα οποία συγκροτούν ένα οπτικό περιβάλλον στο τραπέζι.

4. Ψηφιακή οπτική επικοινωνία και πλατφόρμες συλλογικής χρηματοδότησης (crowdfunding). Η οπτική επικοινωνία των RPGs δεν περιορίζεται στο έντυπο αντικείμενο, αλλά εκτείνεται και σε ψηφιακά και προωθητικά περιβάλλοντα, τα οποία αποτελούν βασικά σημεία επαφής με τον χρήστη. Η συστηματική ανάλυση του ρόλου αυτών των περιβαλλόντων ως προς την επέκταση της οπτικής ταυτότητας και τη συγκρότηση του προϊόντος θα αναπτυχθεί στο κεφάλαιο 2.5. Στο

παρόν σημείο, η έμφαση δίνεται στην καταγραφή των επιμέρους μορφών και στοιχείων που συγκροτούν την ψηφιακή οπτική επικοινωνία των RPGs.

4α. Ιστοσελίδα. Η επίσημη ιστοσελίδα του παιχνιδιού ή του εκδότη αποτελεί βασικό σημείο ψηφιακής παρουσίας. Περιλαμβάνει δομή πλοήγησης, τυπογραφικές επιλογές, χρωματική παλέτα, εικονιστικό υλικό και παρουσίαση των εκδόσεων. Σε αυτήν εντάσσονται στοιχεία όπως banners, mockups προϊόντων και πολυμεσικό περιεχόμενο (εικόνα, βίντεο, animation).

4β. Ψηφιακή οπτική επικοινωνία.

Η ψηφιακή διάσταση περιλαμβάνει PDF εκδόσεις με υπερσυνδέσμους, ψηφιακά ενδοδιηγητικά έγγραφα και ψηφιακά στοιχεία για πλατφόρμες Virtual Tabletops (VTT). Τα στοιχεία αυτά διαφοροποιούνται ως προς τη μορφή, τη δομή και τη λειτουργία τους σε σχέση με το έντυπο υλικό.

4γ. Προωθητική οπτική στρατηγική. Στην ψηφιακή οπτική επικοινωνία εντάσσονται επίσης οι πλατφόρμες συλλογικής χρηματοδότησης (π.χ. Kickstarter), οι σελίδες καμπάνιας, τα γραφικά stretch goals, τα mockups, τα 3D renders, καθώς και τα προωθητικά βίντεο και οι εικόνες παρουσίασης του προϊόντος.

2.5. Οπτική ταυτότητα ως σημειωτικό σύστημα: πολιτισμικές και εμπορικές διαστάσεις

Σύμφωνα με την προσέγγιση της κοινωνικής σημειωτικής, τα οπτικά και υλικά στοιχεία ενός αντικειμένου μπορούν να ιδωθούν ως «σημειωτικοί πόροι», δηλαδή διαθέσιμες επιλογές για την παραγωγή νοήματος μέσα σε συγκεκριμένα κοινωνικά και πολιτισμικά συμφραζόμενα (Kress & van Leeuwen, 2006· Kress, 2010). Στο πλαίσιο αυτό, η οπτική ταυτότητα ενός παιχνιδιού δεν αποτελεί απλώς ένα σύνολο αισθητικών επιλογών, αλλά μπορεί να κατανοηθεί ως ένα οργανωμένο σύστημα σημειωτικών πόρων, μέσω του οποίου το προϊόν καθίσταται αναγνωρίσιμο, ερμηνεύσιμο και εντασσόμενο σε συγκεκριμένα πολιτισμικά και επικοινωνιακά πλαίσια. Στην παρούσα εργασία, η έννοια αυτή είναι κρίσιμη, καθώς επιτρέπει τη σύνδεση ανάμεσα στον σχεδιασμό, την πρόσληψη και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη. Η τυπογραφία, Διπλωματική Εργασία

η χρωματική παλέτα, η εικονογράφηση, η σύνθεση και η συνολική αισθητική γλώσσα συγκροτούν ένα οργανωμένο σύστημα σημασιών, το οποίο προδιαθέτει τον χρήστη για το είδος της εμπειρίας που πρόκειται να βιώσει.

Ο Wheeler (2017) προσεγγίζει την οπτική ταυτότητα ως συνεκτικό σύστημα οπτικής επικοινωνίας, μέσα από το οποίο οργανώνεται η αναγνωρισιμότητα και η διαφοροποίηση ενός προϊόντος ή οργανισμού. Η προσέγγιση αυτή αποκτά ιδιαίτερη σημασία στα παιχνίδια ρόλων, όπου η οπτική ταυτότητα δεν περιορίζεται στην εξωτερική παρουσίαση του προϊόντος, αλλά διαπερνά τα ίδια τα βιβλία (βιβλία κανόνων, περιπέτειες, βιβλία κοσμοπλασίας), τα συνοδευτικά υλικά και τη συνολική εμπειρία χρήσης. Από σημειωτική σκοπιά, τα στοιχεία αυτά λειτουργούν ως σημειωτικοί πόροι που ενεργοποιούν συγκεκριμένους πολιτισμικούς κώδικες και συμβάλλουν στη διαμόρφωση του ύφους και του είδους του παιχνιδιού, προετοιμάζοντας τον παίκτη για το είδος του κόσμου που καλείται να φανταστεί και να κατοικήσει.

Η σχέση ανάμεσα στην οπτική ταυτότητα και την πρόσληψη του προϊόντος έχει τεκμηριωθεί στη σύγχρονη βιβλιογραφία του branding. Οι Foroudi, Melewar και Gupta (2017) αναδεικνύουν ότι στοιχεία όπως το λογότυπο, το χρώμα, η γραμματοσειρά και η συνολική μορφή συμβάλλουν στη διαμόρφωση της εικόνας και της αναγνωρισιμότητας ενός brand. Αντίστοιχα, οι Bottomley και Doyle (2006) δείχνουν ότι οι χρωματικές επιλογές δεν λειτουργούν ουδέτερα, αλλά επηρεάζουν την αντίληψη καταλληλότητας ενός brand σε σχέση με το προϊόν. Πιο πρόσφατες συστηματικές ανασκοπήσεις επιβεβαιώνουν ότι στοιχεία της οπτικής ταυτότητας, όπως το λογότυπο, το χρώμα, η τυπογραφία και η σελιδοποίηση, επηρεάζουν την αντίληψη, τη στάση και την πρόθεση κατανάλωσης του κοινού (Lama, 2026· Yu et al., 2024).

Ωστόσο, η οπτική ταυτότητα δεν πρέπει να αντιμετωπίζεται μόνο ως εργαλείο εμπορικής αναγνώρισης. Αποτελεί επίσης πολιτισμικό μηχανισμό παραγωγής νοήματος. Σύμφωνα με τον Hall (1997), η αναπαράσταση δεν είναι απλή αντανάκλαση της πραγματικότητας, αλλά διαδικασία μέσα από την οποία το νόημα παράγεται και διακινείται. Στο ίδιο πλαίσιο, οι du Gay et al. (1997) δείχνουν ότι τα προϊόντα αποτελούν φορείς πολιτισμικής σημασίας, καθώς εντάσσονται σε κύκλους παραγωγής, αναπαράστασης, κατανάλωσης και ταυτότητας. Επομένως, η οπτική ταυτότητα ενός RPG δεν δηλώνει απλώς «τι είδους προϊόν είναι», αλλά συμμετέχει στη συγκρότηση του πολιτισμικού του νοήματος: τι είδους κόσμος προτείνεται, ποιο ύφος νομιμοποιείται, ποια φαντασιακά μοτίβα ενεργοποιούνται και ποια εμπειρία υπόσχεται.

Σε αυτό το σημείο, η εμπορική διάσταση της οπτικής επικοινωνίας δεν πρέπει να ιδωθεί ως εξωτερική ή δευτερεύουσα σε σχέση με την εμπειρία. Αντίθετα, στα RPGs η εμπορική λειτουργία της οπτικής ταυτότητας ενσωματώνεται στον ίδιο τον σχεδιασμό της εμπειρίας. Ο παίκτης δεν επιλέγει μόνο ένα σύστημα κανόνων, αλλά ένα αισθητικό και συμβολικό πλαίσιο μέσα στο οποίο θα αφηγηθεί, θα φανταστεί και θα δράσει. Η θεωρία της καταναλωτικής κουλτούρας υποστηρίζει ότι τα προϊόντα λειτουργούν ως φορείς νοημάτων, αξιών και ταυτοτήτων, και όχι απλώς ως αντικείμενα χρήσης (Arnould & Thompson, 2005). Στην περίπτωση των παιχνιδιών ρόλων, αυτό σημαίνει ότι η αγορά ενός βιβλίου ή ενός συστήματος συνδέεται με την προσδοκία μιας συγκεκριμένης εμπειρίας: σκοτεινής, επικής, εξερευνητικής, πολιτικής, αφηγηματικής ή τακτικής.

Επιπλέον, η σύνδεση αυτή γίνεται ακόμη πιο σαφής μέσα από την έννοια της εμπειρικής κατανάλωσης. Ο Schmitt (1999) υποστηρίζει ότι η εμπειρία αποτελεί κεντρική διάσταση της σύγχρονης σχέσης χρήστη και προϊόντος, καθώς τα προϊόντα αξιολογούνται όχι μόνο για τη λειτουργικότητά τους, αλλά και για τη συναισθηματική, αισθητική και συμβολική εμπλοκή που προσφέρουν. Στα RPGs, η οπτική ταυτότητα συμβάλλει ακριβώς σε αυτή τη μετάβαση από το αντικείμενο στην εμπειρία: το εξώφυλλο, η σελιδοποίηση, οι εικόνες, τα σύμβολα και η υλικότητα του βιβλίου λειτουργούν ως προϋποθέσεις προσδοκίας, οι οποίες επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης εισέρχεται στον φαντασιακό κόσμο.

Η σύγχρονη ψηφιακή συνθήκη ενισχύει περαιτέρω αυτή τη λειτουργία. Η οπτική ταυτότητα δεν περιορίζεται πλέον στο έντυπο αντικείμενο, αλλά εκτείνεται σε ιστοσελίδες, κοινωνικά δίκτυα, ψηφιακά φύλλα χαρακτήρων, virtual tabletops, σελίδες συλλογικής χρηματοδότησης και προωθητικά βίντεο. Οι Shams, Chatterjee και Chaudhuri (2024) δείχνουν ότι στην ψηφιακή εποχή η brand identity διαμορφώνεται μέσα από ψηφιακές υποδομές και συνεπείς μορφές επικοινωνίας. Για τα RPGs, αυτό σημαίνει ότι η οπτική ταυτότητα μετατρέπεται σε εκτεταμένο σημειωτικό οικοσύστημα, το οποίο πρέπει να διατηρεί συνοχή σε διαφορετικά μέσα και σημεία επαφής με τον χρήστη.

Συνολικά, η οπτική ταυτότητα στα παιχνίδια ρόλων μπορεί να κατανοηθεί ως πολυεπίπεδο σημειωτικό σύστημα που λειτουργεί ταυτόχρονα σε αισθητικό, πολιτισμικό και εμπορικό επίπεδο. Η εμπορική διάσταση δεν αναιρεί τη βιωματική, αλλά την προετοιμάζει και τη διαμεσολαβεί: το παιχνίδι πρέπει πρώτα να αναγνωρισθεί, να ερμηνευτεί και να επιλεγεί ως Διπλωματική Εργασία

υπόσχεση εμπειρίας, προτού βιωθεί στο τραπέζι. Με αυτόν τον τρόπο, η οπτική επικοινωνία λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στον σχεδιασμό και τη βιωματική εμπλοκή, στοιχείο που βρίσκεται στον πυρήνα της παρούσας εργασίας.

2.6. Το RPG ως σύστημα προϊόντος και οικοσύστημα εμπειρίας

Ενώ στο προηγούμενο κεφάλαιο η οπτική ταυτότητα εξετάστηκε ως σημειωτικό σύστημα παραγωγής νοήματος, στο παρόν κεφάλαιο το ενδιαφέρον μετατοπίζεται στη συγκρότηση του RPG ως προϊόντος και ως συστήματος εμπειρίας. Στο πλαίσιο αυτό, το επιτραπέζιο παιχνίδι ρόλων δεν προσεγγίζεται ως μεμονωμένο αντικείμενο, αλλά ως ένα σύνολο αλληλένδετων στοιχείων —έντυπων, υλικών, ψηφιακών και προωθητικών— τα οποία λειτουργούν συλλογικά ως ενιαίο οικοσύστημα. Η μετατόπιση αυτή συνδέεται με θεωρίες σχεδιασμού προϊόντων που αντιμετωπίζουν το προϊόν όχι ως αυτόνομη μονάδα, αλλά ως οργανωμένο σύστημα σχέσεων μεταξύ επιμέρους στοιχείων και λειτουργιών (Ulrich & Eppinger, 2016). Παράλληλα, η έννοια της αρθρωτής δομής (modularity) περιγράφει προϊόντα που αποτελούνται από διακριτά αλλά συμβατά μέρη, τα οποία μπορούν να αναπτύσσονται και να επεκτείνονται ανεξάρτητα, διατηρώντας ταυτόχρονα συνοχή ως σύνολο (Baldwin & Clark, 2000· Fixson, 2005).

Η λογική αυτή εφαρμόζεται με ιδιαίτερη σαφήνεια στα RPGs. Τα βιβλία κανόνων, κοσμοπλασίας και περιπετειών, αποτελούν τον βασικό πυρήνα του παιχνιδιού, ωστόσο η συνολική εμπειρία συγκροτείται μέσα από ένα ευρύτερο σύστημα που περιλαμβάνει συμπληρωματικά βιβλία, ειδικές εκδόσεις, υλικά αντικείμενα και ψηφιακά περιβάλλοντα. Το RPG λειτουργεί έτσι ως ένα ανοιχτό και επεκτάσιμο προϊόν, το οποίο αναπτύσσεται μέσα από συνεχείς προσθήκες και παραλλαγές. Η δομή αυτή δεν αφορά μόνο τη λειτουργική οργάνωση του παιχνιδιού, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτό παρουσιάζεται και αποκτά θέση μέσα στην αγορά και στην κοινότητα των παικτών.

Σημαντικό ρόλο στη συγκρότηση αυτού του οικοσυστήματος διαδραματίζει η υλικότητα του προϊόντος. Η φυσική μορφή των RPGs πλέον, πολλές φορές ξεχωρίζει το περιεχόμενο με το πλαίσιο που παρουσιάζεται. Έτσι, πλέον, σκληρόδετες εκδόσεις, boxed sets, συλλεκτικές

εκδόσεις ή ειδικά τελειώματα καθιστούν μια σημαίνουσα τεχνική ή αισθητική επιλογή, και αποτελούν μέρος στρατηγικής που σκοπεύει στη συνολική καταναλωτική εμπειρία. Σύμφωνα με τον Miller (2005), τα υλικά αντικείμενα λειτουργούν ως φορείς πολιτισμικής αξίας και εμπειρίας, ενώ υπογραμμίζει ότι τα προϊόντα καταναλώνονται όχι μόνο για τη λειτουργικότητά τους αλλά και για τις εμπειρίες και τις ταυτότητες που συγκροτούν γύρω τους (Arnould & Thompson, 2005). Στα RPGs, η υλικότητα αυτή συνδέεται με τη διαφοροποίηση του προϊόντος, την κατασκευή συλλεκτικής αξίας και τη διαμόρφωση διαφορετικών μορφών συμμετοχής και χρήσης.

Παράλληλα, τα RPGs χαρακτηρίζονται από έντονη αρθρωτή (modular) λογική. Συμπληρωματικά βιβλία, βιβλία κοσμοπλασίας (campaign settings), περιπέτειες (adventures), και επιπλέον υλικά συγκροτούν ένα σύστημα συνεχούς επέκτασης, μέσα από το οποίο το παιχνίδι εξελίσσεται και επαναδιαμορφώνεται. Η αρθρωτή λειτουργία επιτρέπει την ανάπτυξη διαφορετικών «σημείων εισόδου» για τους χρήστες και ενισχύει τη δυνατότητα μακροχρόνιας ανάπτυξης του προϊόντος. Στο πλαίσιο αυτό, η οπτική ταυτότητα δεν περιορίζεται σε μία μόνο έκδοση, αλλά καλείται να διατηρεί συνοχή ανάμεσα σε διαφορετικά προϊόντα και μορφές περιεχομένου που ανήκουν στο ίδιο σύστημα.

Η ανάπτυξη πλατφορμών συλλογικής χρηματοδότησης, όπως το Kickstarter, έχει μεταβάλει σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονται, παρουσιάζονται και χρηματοδοτούνται τα παιχνίδια ρόλων. Σύμφωνα με τους Agrawal, Catalini και Goldfarb (2014), το η συλλογική χρηματοδότηση επιτρέπει την άμεση σύνδεση δημιουργών και κοινού, μετασχηματίζοντας τις παραδοσιακές διαδικασίες παραγωγής πολιτισμικών προϊόντων. Αντίστοιχα, ο Tyni (2020) περιγράφει τη διαδικασία αυτή ως μορφή «πλατφορμοποιημένης πολιτισμικής παραγωγής», όπου η δημιουργία, η προώθηση και η κατανάλωση συντελούνται ταυτόχρονα μέσα από ψηφιακές πλατφόρμες. Στην περίπτωση των RPGs, οι καμπάνιες συλλογικών χρηματοδοτήσεων ξεπερνούν τη λειτουργία της απλής χρηματοδότησης και μετατρέπονται σε χώρους παρουσίασης, διαμόρφωσης και συγκρότησης του ίδιου του προϊόντος. Η σημασία αυτής της διαδικασίας αποτυπώνεται και στα στοιχεία της Kickstarter, σύμφωνα με τα οποία τα επιτραπέζια παιχνίδια συγκαταλέγονται στις πιο επιτυχημένες κατηγορίες της πλατφόρμας, παρουσιάζοντας υψηλά ποσοστά χρηματοδότησης και ιδιαίτερα έντονη συμμετοχή κοινοτήτων παικτών και δημιουργών (Kickstarter, 2024).

Η βιβλιογραφία γύρω από τη συλλογική χρηματοδότηση στα επιτραπέζια παιχνίδια αναδεικνύει ότι η επιτυχία τέτοιων καμπανιών δεν εξαρτάται αποκλειστικά από οικονομικούς ή λειτουργικούς παράγοντες, αλλά και από τον τρόπο παρουσίασης και επικοινωνίας του προϊόντος. Οι Gerber, Hui και Kuo (2012) υποστηρίζουν ότι η συμμετοχή των χρηστών σε πλατφόρμες συλλογικής χρηματοδότησης συνδέεται έντονα με την αίσθηση συμμετοχής, κοινότητας και εμπλοκής στη δημιουργική διαδικασία. Στον χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών, ο Werning (2018) επισημαίνει ότι το Kickstarter συνέβαλε στη συγκρότηση μιας νέας μορφής διανομής και πολιτισμικής κυκλοφορίας των παιχνιδιών, η οποία συνδέεται με τη λεγόμενη «αναγέννηση» των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Παράλληλα, οι Mitis και Taran (2018) δείχνουν ότι παράγοντες όπως η οπτική παρουσίαση, η σαφήνεια του προϊόντος και η ποιότητα της επικοινωνίας επηρεάζουν σημαντικά την επιτυχία τους. Αντίστοιχα, ο Calleja (2022) υποστηρίζει ότι η λογική της συλλογικής χρηματοδότησης επηρεάζει πλέον όχι μόνο την προώθηση αλλά και τον ίδιο τον σχεδιασμό των παιχνιδιών, καθώς τα προϊόντα οργανώνονται εξ αρχής με βάση τη δυνατότητα παρουσίασης, επέκτασης και υποστήριξής τους μέσω πλατφορμών. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η οπτική ταυτότητα αποκτά διευρυμένο ρόλο και αναδεικνύεται σε βασικό μηχανισμό επικοινωνίας, κατανόησης και εμπορικής συγκρότησης του RPG ως προϊόντος και εμπειρίας.

Η κατανόηση του RPG ως συστήματος προϊόντος και οικοσυστήματος εμπειρίας επιτρέπει, συνεπώς, την προσέγγιση του παιχνιδιού ως δυναμικής και επεκτάσιμης δομής, η οποία οργανώνεται μέσα από σχέσεις μεταξύ υλικών μορφών, επεκτάσεων, πλατφορμών και κοινοτήτων χρήσης. Η οπτική ταυτότητα, στο πλαίσιο αυτό, δεν αποτελεί απλώς χαρακτηριστικό του προϊόντος, αλλά στοιχείο συνοχής που διατρέχει και οργανώνει το σύνολο του οικοσυστήματος.

2.7 Μετασχηματισμοί της οπτικής επικοινωνίας: σύγχρονες και μελλοντικές τάσεις στα RPGs

Οι παραπάνω εξελίξεις στο επίπεδο του προϊόντος και της οπτικής ταυτότητας συνδέονται άμεσα με σύγχρονες μεταβολές στο πεδίο των RPGs. Τα τελευταία χρόνια, τα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων παρουσιάζουν σημαντικές μεταβολές τόσο σε επίπεδο σχεδιασμού όσο και σε επίπεδο εμπειρίας χρήσης. Οι εξελίξεις αυτές συνδέονται άμεσα με τεχνολογικές, πολιτισμικές και παραγωγικές αλλαγές, οι οποίες επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο συγκροτείται και λειτουργεί η οπτική επικοινωνία των RPGs. Παρότι η σχετική ακαδημαϊκή βιβλιογραφία παραμένει περιορισμένη, σύγχρονες μελέτες και αναλύσεις της βιομηχανίας επιτρέπουν την καταγραφή βασικών τάσεων που διαμορφώνουν το πεδίο.

Ένας από τους σημαντικότερους άξονες εξέλιξης αφορά τη σταδιακή μετάβαση από το RPG ως έντυπο αντικείμενο σε ένα υβριδικό σύστημα εμπειρίας που συνδυάζει έντυπα και ψηφιακά μέσα. Σύμφωνα με τους Santos et al. (2024), τα σύγχρονα RPGs ενσωματώνουν όλο και περισσότερο ψηφιακά εργαλεία, τα οποία λειτουργούν ως επεκτάσεις του βασικού παιχνιδιού, επηρεάζοντας τόσο τη δομή όσο και την πρόσληψη της εμπειρίας. Η μετάβαση προς ψηφιακά περιβάλλοντα παιχνιδιού, όπως οι πλατφόρμες Roll20 και Foundry Virtual Tabletop, μετατοπίζει τον σχεδιασμό από τη στατική σελιδοποίηση σε δυναμικά interfaces, όπου η πληροφορία οργανώνεται μέσω dashboards, interactive character sheets και πολυεπίπεδων οπτικών περιβαλλόντων. Σε αυτά τα πλαίσια, η οπτική ιεραρχία δεν είναι προκαθορισμένη, αλλά αναδιαμορφώνεται μέσω της αλληλεπίδρασης του χρήστη, μετατρέποντας την εμπειρία ανάγνωσης σε εμπειρία πλοήγησης.

Η ανάπτυξη των virtual tabletops (VTTs) αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της μετατόπισης. Η ενσωμάτωση των VTT έχει μεταβάλει ριζικά το τοπίο των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων, με την ψηφιακή συμμετοχή να αποτελεί πλέον την κυρίαρχη μέθοδο διεξαγωγής συνεδριών. Σύμφωνα με αναλύσεις της αγοράς, περίπου το 65% των χρηστών συμμετέχουν σε διαδικτυακές περιπέτειες, ενώ το 83% αυτών των παικτών βασίζονται σε εξειδικευμένες πλατφόρμες για τη διαχείριση της οπτικής και συστημικής διάστασης του παιχνιδιού (Market Reports World, 2026). Παρά την ισχυρή πολιτισμική αξία της φυσικής παρουσίας, η οποία διατηρεί ένα σταθερό ποσοστό περίπου 35% της βάσης των παικτών, η

ευκολία πρόσβασης που προσφέρουν τα ψηφιακά εργαλεία έχει οδηγήσει σε μια υβριδική πραγματικότητα όπου τα όρια μεταξύ φυσικού και ψηφιακού χώρου γίνονται όλο και πιο δυσδιάκριτα (Dataintel, 2025).

Σε αυτά τα περιβάλλοντα, η οπτική επικοινωνία λειτουργεί ως βασικό εργαλείο οργάνωσης της εμπειρίας, καθώς η πληροφορία παρουσιάζεται μέσω πολυτροπικών συστημάτων που συνδυάζουν κείμενο, εικόνα, εικονίδια και διαδραστικά στοιχεία. Η έννοια της σελιδοποίησης μετασχηματίζεται από στατική σε δυναμική, ενώ η ιεραρχία της πληροφορίας καθορίζεται όχι μόνο από τον σχεδιαστή, αλλά και από τη χρήση και την αλληλεπίδραση του παίκτη.

Παράλληλα, παρατηρείται μια ενίσχυση της πολυτροπικής φύσης των RPGs, καθώς η εμπειρία συγκροτείται μέσα από τον συνδυασμό πολλαπλών σημειωτικών τρόπων. Η οπτική επικοινωνία δεν λειτουργεί πλέον απομονωμένα, αλλά σε συνάρτηση με άλλες μορφές αναπαράστασης, όπως ο ήχος, η κίνηση και η διαδραστικότητα (Santos et al., 2024). Η εξέλιξη αυτή ενισχύει τη σημασία της κοινωνικής σημειωτικής προσέγγισης, καθώς αναδεικνύει την ανάγκη κατανόησης της σημασίας ως αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης πολλαπλών πόρων.

Ένας δεύτερος σημαντικός άξονας αφορά τη μεταβολή των αισθητικών και σχεδιαστικών τάσεων στον χώρο των RPGs. Σύγχρονες αναλύσεις της κοινότητας και της αγοράς υποδεικνύουν μια σαφή απομάκρυνση από ομογενοποιημένα αισθητικά πρότυπα προς πιο διαφοροποιημένες και πειραματικές οπτικές ταυτότητες (Explorers Design, 2024; Geek to Geek Media, 2026). Τα ανεξάρτητα RPGs, όπως τα Mörk Borg, Troika! και Electric Bastionland, αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα όπου η οπτική επικοινωνία λειτουργεί ως βασικός φορέας νοήματος, μέσα από μη συμβατικές σελιδοποιήσεις, έντονες τυπογραφικές επιλογές και πειραματικές εικονογραφικές γλώσσες. Οι περιπτώσεις αυτές αναδεικνύουν ότι η οπτική σχεδίαση δεν λειτουργεί απλώς υποστηρικτικά, αλλά καθορίζει ενεργά το ύφος, το είδος και τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης προσεγγίζει και βιώνει το παιχνίδι.

Η διαφοροποίηση αυτή δεν αφορά μόνο την αισθητική, αλλά και τη σημασιολόγηση του παιχνιδιού. Η επιλογή ενός συγκεκριμένου εικονογραφικού ύφους ή μιας ιδιαίτερης τυπογραφικής προσέγγισης λειτουργεί ως δείκτης είδους παιχνιδιού, ύφους και θεματικής, επηρεάζοντας άμεσα τις προσδοκίες και την ερμηνεία του παίκτη. Με τον τρόπο αυτό, η οπτική

επικοινωνία λειτουργεί ως βασικός μηχανισμός πλαisiώσης, ο οποίος τοποθετεί τον παίκτη σε συγκεκριμένο ερμηνευτικό πλαίσιο πριν ακόμη ξεκινήσει η εμπειρία του παιχνιδιού.

Ιδιαίτερη σημασία αποκτά επίσης ο ρόλος των συλλογικών πλατφορμών χρηματοδότησης, ως χώροι διαμόρφωσης και προβολής της οπτικής ταυτότητας των RPGs. Όπως επισημαίνεται σε σχετικές αναλύσεις, οι σελίδες καμπάνιας λειτουργούν ως εκτεταμένα παρακειμενικά συστήματα, όπου η οπτική επικοινωνία —μέσω εικόνων, σελιδοποίηση, mock-ups και βίντεο— καθορίζει την πρόσληψη του προϊόντος και επηρεάζει την απόφαση συμμετοχής του κοινού (Jachimiak, 2024). Στο πλαίσιο αυτό, η οπτική ταυτότητα δεν αποτελεί μόνο αισθητικό χαρακτηριστικό, αλλά και εργαλείο εμπορικής επικοινωνίας και διαμόρφωσης προσδοκιών.

Ένας τρίτος, ιδιαίτερα δυναμικός άξονας εξέλιξης αφορά την ενσωμάτωση της τεχνητής νοημοσύνης στον σχεδιασμό και τη λειτουργία των RPGs. Σύμφωνα με πρόσφατες έρευνες, τα μεγάλα γλωσσικά μοντέλα και τα συστήματα παραγωγής εικόνας χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο για τη δημιουργία περιεχομένου, την υποστήριξη της αφήγησης και τη διαχείριση της εμπειρίας (Yang et al., 2024). Επιπλέον, πειραματικές εφαρμογές δείχνουν ότι η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να λειτουργήσει ως δυναμικός αφηγητής ή ακόμη και ως Game Master, προσαρμόζοντας την εξέλιξη της ιστορίας σε πραγματικό χρόνο (Kim et al., 2026).

Η εξέλιξη αυτή έχει σημαντικές επιπτώσεις για την οπτική επικοινωνία. Σε περιβάλλοντα όπου το περιεχόμενο παράγεται δυναμικά, η οπτική ταυτότητα παύει να είναι πλήρως προκαθορισμένη και μετατρέπεται σε αποτέλεσμα αλληλεπίδρασης μεταξύ συστήματος και χρήστη. Η σχεδιαστική διαδικασία μετατοπίζεται από τη δημιουργία στατικών μορφών προς τον σχεδιασμό συστημάτων που παράγουν μορφές, γεγονός που επαναπροσδιορίζει τον ρόλο του σχεδιαστή.

Ταυτόχρονα με την αυξανόμενη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στην παραγωγή περιεχομένου, παρατηρείται μια αντίρροπη τάση εντός της κοινότητας των RPGs, η οποία δίνει έμφαση στην αυθεντικότητα της δημιουργίας και στην αξία της ανθρώπινης καλλιτεχνικής έκφρασης. Πολλοί δημιουργοί και اللاعبτές εκφράζουν επιφυλάξεις απέναντι στη χρήση AI-generated εικόνας και κειμένων, υποστηρίζοντας ότι υπονομεύει τη μοναδικότητα της οπτικής ταυτότητας και την προσωπική φωνή του δημιουργού. Σε απάντηση, εμφανίζονται δημόσιες τοποθετήσεις εταιρειών και δημιουργών που απορρίπτουν ή περιορίζουν τη χρήση AI στην παραγωγή περιεχομένου,

υπογραμμίζοντας τη σημασία της ανθρώπινης δημιουργίας και της καλλιτεχνικής εργασίας. Η ένταση αυτή δεν αφορά μόνο τεχνικές επιλογές, αλλά συνδέεται με ευρύτερα ζητήματα δημιουργικότητας, εργασιακών πρακτικών και εμπιστοσύνης του κοινού (GeekWire Staff, 2023, Wizards of the Coast, 2023). Στο πλαίσιο αυτό, η οπτική επικοινωνία μετατρέπεται σε πεδίο διαπραγμάτευσης μεταξύ τεχνολογικής καινοτομίας και καλλιτεχνικής ταυτότητας, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο τα RPGs προσλαμβάνονται και βιώνονται.

Παράλληλα, σύγχρονες αναλύσεις της κοινότητας αναδεικνύουν την αυξανόμενη σημασία της προσαρμοστικότητας και της εξατομίκευσης της εμπειρίας (RPGDrop, 2025; Accio, 2026). Οι παίκτες αναζητούν παιχνίδια που επιτρέπουν ευελιξία, συμμετοχή και ενεργό διαμόρφωση της αφήγησης, γεγονός που επηρεάζει και τον τρόπο σχεδιασμού της οπτικής επικοινωνίας. Τα οπτικά συστήματα καλούνται πλέον να υποστηρίξουν όχι μόνο τη μετάδοση πληροφορίας, αλλά και τη διαχείριση πολλαπλών πιθανών διαδρομών εμπειρίας.

Τέλος, οι σύγχρονες τάσεις συνδέονται με ευρύτερες πολιτισμικές μεταβολές, όπως η έμφαση στη συμπερίληψη, την ποικιλομορφία και την προσβασιμότητα. Όπως δείχνουν πρόσφατες έρευνες, τα RPGs χρησιμοποιούνται όλο και περισσότερο ως εργαλεία κοινωνικής αλληλεπίδρασης και προσωπικής ανάπτυξης (Yuliawati et al., 2024). Σε αυτό το πλαίσιο, η οπτική επικοινωνία καλείται να ανταποκριθεί σε νέες απαιτήσεις, όπως η αναπαράσταση διαφορετικών ταυτοτήτων, η σαφήνεια της πληροφορίας και η προσβασιμότητα του περιεχομένου.

Συνολικά, οι σύγχρονες τάσεις στα RPGs αναδεικνύουν μια μετατόπιση από το παιχνίδι ως στατικό αντικείμενο προς το παιχνίδι ως δυναμικό, πολυτροπικό και επεκτάσιμο σύστημα εμπειρίας. Η οπτική επικοινωνία, στο πλαίσιο αυτό, λειτουργεί ως κεντρικός μηχανισμός που οργανώνει, καθοδηγεί και επαναπροσδιορίζει την εμπειρία του παίκτη, συνδέοντας τον σχεδιασμό με τη βιωματική εμπλοκή.

3. Ψάχνοντας το πεπρωμένο σου – Δημιουργία ερευνητικών εργαλείων και ανάλυση παραδειγμάτων

Στο παρόν κεφάλαιο το θεωρητικό πλαίσιο που παρουσιάστηκε μετατρέπεται σε εργαλείο ανάλυσης και εφαρμόζεται στη συγκριτική μελέτη επιλεγμένων RPG. Αρχικά παρουσιάζεται το τετραμερές πλαίσιο εμπύθισης που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, το οποίο αποτελείται από την αισθητική, τη συναισθηματική, τη γνωστική και την αφηγηματική εμπύθιση και χρησιμοποιείται ως αναλυτικό εργαλείο για τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ οπτικής επικοινωνίας και εμπειρίας του παίκτη. Στη συνέχεια περιγράφεται η μεθοδολογική προσέγγιση της έρευνας και η διαδικασία μέσω της οποίας οι θεωρητικές έννοιες μετασχηματίστηκαν σε συγκεκριμένες κατηγορίες ανάλυσης και ερευνητικά ερωτήματα. Ακολουθεί η ανάλυση των επιλεγμένων μελετών περίπτωσης, ενώ το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με τη συγκριτική σύνθεση των ευρημάτων.

3.1 Τέσσερις κατηγορίες εμπύθισης για τα παιχνίδια ρόλων

Η σύνθεση των θεωριών των Murray (1997), Brown και Cairns (2004), Ermī και Mäyrä (2005) και Calleja (2011) οδήγησε στη διαμόρφωση τεσσάρων λειτουργικών κατηγοριών εμπύθισης, προσαρμοσμένων στις ανάγκες της παρούσας έρευνας. Οι κατηγορίες αυτές αποτελούν ένα αναλυτικό εργαλείο που επιτρέπει τη συστηματική μελέτη της συμβολής της οπτικής επικοινωνίας στην εμπειρία του παίκτη πριν ακόμη ξεκινήσει η ίδια η διαδικασία του παιχνιδιού. Ενώ οι περισσότερες θεωρίες της βιβλιογραφίας εξετάζουν την εμπύθιση ως αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης του παίκτη με το παιχνίδι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στο στάδιο που προηγείται της εμπειρίας αυτής, δηλαδή κατά τη διάρκεια που οι παίκτες πιάνουν για πρώτη φορά το βιβλίο και το ξεφυλλίζουν ή έρχονται σε πρώτη επαφή με το προϊόν σε μια ιστοσελίδα. Για τον λόγο αυτό κρίθηκε απαραίτητη η ανάπτυξη ενός διαφορετικού πλαισίου ανάλυσης, το οποίο να εστιάζει ειδικά στη συμβολή της οπτικής ταυτότητας.

Η πρώτη κατηγορία αφορά την αισθητική εμπύθιση. Ως αισθητική εμπύθιση ορίζεται ο βαθμός στον οποίο η συνολική οπτική και υλική ταυτότητα του παιχνιδιού δημιουργεί μια άμεση αίσθηση συνοχής, ποιότητας και αισθητικής απόλαυσης. Η εμπύθιση αυτή ενεργοποιείται ήδη από την πρώτη επαφή του αναγνώστη με το παιχνίδι και επηρεάζεται από την εικονογράφηση, τη χρωματική παλέτα, την τυπογραφία, τη σύνθεση των σελίδων, την ποιότητα της εκτύπωσης, τα υλικά κατασκευής και γενικότερα την αισθητική συνοχή όλων των παρακειμενικών στοιχείων. Αφορά τόσο την αντίληψη του βιβλίου ως «όμορφου», όσο και τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης αισθητικής εμπειρίας που καθιστά τον κόσμο του παιχνιδιού άμεσα αναγνωρίσιμο και ελκυστικό.

Η δεύτερη κατηγορία είναι η συναισθηματική εμπύθιση. Η κατηγορία αυτή εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο η οπτική επικοινωνία προκαλεί συναισθηματικές αντιδράσεις και συμβάλλει στη διαμόρφωση της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού. Η επιλογή των χρωμάτων, η εικονογραφική τεχνοτροπία, η δραματικότητα ή όχι των εικονογραφικών θεμάτων, η τυπογραφική έκφραση, ο φωτισμός των εικόνων, οι αντιθέσεις, η χρήση του κενού χώρου και ο συνολικός τόνος της οπτικής ταυτότητας δημιουργούν προσδοκίες σχετικά με το ύφος του παιχνιδιού και προκαλούν συναισθήματα όπως δέος, φόβο, αγωνία, αισιοδοξία, νοσταλγία ή περιέργεια. Η συναισθηματική εμπύθιση συνδέεται επομένως με την ικανότητα της οπτικής ταυτότητας να εγκαθιδρύει το επιθυμητό συναισθηματικό πλαίσιο πριν ακόμη ο αναγνώστης εμπλακεί με το πρώτο session.

Η τρίτη κατηγορία είναι η γνωστική εμπύθιση. Η έννοια αυτή αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο ο σχεδιασμός του βιβλίου υποστηρίζει την κατανόηση, την εκμάθηση και τη χρήση του παιχνιδιού. Η πληροφοριακή ιεράρχηση, η δομή των κεφαλαίων, η πλοήγηση, η χρήση παραδειγμάτων, οι πίνακες, τα διαγράμματα, η τυπογραφική οργάνωση και η συνολική αναγνωσιμότητα συμβάλλουν στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος όπου ο αναγνώστης μπορεί να κατανοήσει ευκολότερα τους κανόνες, να εντοπίσει τις πληροφορίες που αναζητά και να οικοδομήσει σταδιακά ένα συνεκτικό νοητικό μοντέλο του παιχνιδιού. Η γνωστική εμπύθιση αφορά συνεπώς την υποστήριξη της διαδικασίας μάθησης και οικειοποίησης του RPG μέσω του οπτικού σχεδιασμού.

Η τέταρτη κατηγορία αφορά την αφηγηματική εμπύθιση. Η μορφή αυτή σχετίζεται με τον βαθμό στον οποίο η οπτική επικοινωνία συμβάλλει στην είσοδο του παίκτη στον φαντασιακό κόσμο του παιχνιδιού και ενισχύει την επιθυμία συμμετοχής στην αφήγηση. Η εικονογράφηση, οι

Διπλωματική Εργασία

χάρτες, τα αποφθέγματα, τα παραδείγματα, τα ενδοδιηγητικά έγγραφα ή τα ενδοδιηγητικά κείμενα μέσα στο βιβλίο, τα παρακειμενικά στοιχεία και η συνολική αισθητική συγκρότηση του βιβλίου λειτουργούν συλλογικά ώστε να δημιουργήσουν έναν συνεκτικό κόσμο με ιδιαίτερη ταυτότητα, ιστορία και ατμόσφαιρα. Η αφηγηματική εμβύθιση αφορά επομένως τη διαδικασία μέσω της οποίας ο αναγνώστης αντιλαμβάνεται τον κόσμο του RPG ως έναν τόπο με εσωτερική συνοχή, μέσα στον οποίο επιθυμεί να τοποθετήσει τον χαρακτήρα του και να συμμετάσχει ενεργά στην εξέλιξη της ιστορίας.

Οι τέσσερις αυτές κατηγορίες λειτουργούν συμπληρωματικά και δεν αντιμετωπίζονται ως ανεξάρτητες μορφές εμπειρίας. Κάθε σχεδιαστική επιλογή μπορεί να συμβάλλει ταυτόχρονα σε περισσότερες από μία κατηγορίες εμβύθισης, ενώ η συνολική εμπειρία του παίκτη προκύπτει από τη συνδυασμένη λειτουργία τους. Στην παρούσα εργασία χρησιμοποιούνται αποκλειστικά ως αναλυτικό εργαλείο για τη συγκριτική μελέτη της οπτικής ταυτότητας των RPG και για τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο διαφορετικές σχεδιαστικές στρατηγικές επηρεάζουν την εμπειρία του αναγνώστη.

3.2 Μεθοδολογική προσέγγιση ανάλυσης των RPGs ως οπτικών και σημειωτικών συστημάτων

Η ανάπτυξη του εργαλείου ανάλυσης της παρούσας έρευνας, ένα ερωτηματολόγιο είκοσι εννέα ερωτήσεων, βασίστηκε στη μετατροπή των θεωρητικών εννοιών που παρουσιάστηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο στη σύνθεση διαφορετικών θεωρητικών προσεγγίσεων, όπως οι έννοιες του παρακειμένου και της πλαισίωσης, και οι έννοιες της αυτενέργειας και εμβύθισης. Αυτές προσαρμόστηκαν στις ιδιαιτερότητες των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων. Οι θεωρητικές έννοιες μετασχηματίστηκαν σε ένα ενιαίο αναλυτικό εργαλείο, το οποίο χρησιμοποιήθηκε τόσο για τη συγκριτική μελέτη των επιλεγμένων RPG όσο και για την αξιολόγηση της μελέτης περίπτωσης του Durhus.

Αφετηρία της ανάλυσης αποτέλεσε η κοινωνική σημειωτική, σύμφωνα με την οποία η οπτική επικοινωνία συγκροτείται από ένα σύνολο σημειωτικών πόρων, όπως η εικόνα, το χρώμα, η

τυπογραφία, η σύνθεση της σελίδας και η πληροφοριακή οργάνωση, οι οποίοι παράγουν νόημα μέσα από τις μεταξύ τους σχέσεις (Kress & van Leeuwen, 2006).

Το επόμενο βήμα ήταν να προσδιοριστεί ο τρόπος με τον οποίο οι παραπάνω σημειωτικοί πόροι λειτουργούν μέσα σε ένα παιχνίδι ρόλων. Η θεωρία των παρακειμένων του Genette (1997), όπως προσαρμόστηκε στα RPG από τον Jara (2013), αντιμετωπίζει το παιχνίδι ως ένα ευρύτερο επικοινωνιακό σύστημα. Το εξώφυλλο, οι τίτλοι, οι χάρτες, τα συνοδευτικά έντυπα, η ιστοσελίδα, τα διαφημιστικά μέσα και όλα τα στοιχεία που συνοδεύουν ένα RPG βιβλίο, λειτουργούν ως παρακειμενικές πύλες εισόδου στον κόσμο του παιχνιδιού. Για τον λόγο αυτό, η πρώτη ενότητα του εργαλείου ανάλυσης οργανώθηκε γύρω από τα παρακειμενικά στοιχεία και την οπτική ταυτότητα του RPG, περιλαμβάνοντας ερωτήσεις που αφορούν το εξώφυλλο, τα υλικά και συνοδευτικά στοιχεία, καθώς και την ψηφιακή και διαμεσική παρουσία του παιχνιδιού. Στόχος των ερωτήσεων αυτών είναι να διερευνηθεί κατά πόσο όλα τα παραπάνω λειτουργούν ως ένα συνεκτικό σύστημα που επικοινωνεί το ύφος, το είδος και την ταυτότητα του RPG ήδη από την πρώτη επαφή του αναγνώστη με αυτό.

Η θεωρία της πλαισίωσης μετατοπίζει το ενδιαφέρον από το τι παρουσιάζεται στον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζεται η πληροφορία. Σύμφωνα με τον Jara (2013), η διάταξη των στοιχείων, η πληροφοριακή ιεράρχηση και η δομή του βιβλίου αποτελούν μηχανισμούς που οργανώνουν την ανάγνωση και καθοδηγούν την ερμηνεία του παίκτη. Με βάση αυτή την προσέγγιση, το δεύτερο μέρος του εργαλείου ανάλυσης επικεντρώνεται στον τρόπο οργάνωσης της εμπειρίας ανάγνωσης. Οι αντίστοιχες ερωτήσεις εξετάζουν τη λειτουργία της σελιδοποίησης, την οπτική ιεράρχηση, τη δομή των κεφαλαίων, τη σχέση εικόνας και κειμένου, τη χρήση παραδειγμάτων και πληροφοριακών πλαισίων, καθώς και τον συνολικό ρυθμό με τον οποίο παρουσιάζεται το περιεχόμενο. Οι κατηγορίες αυτές επιτρέπουν τη διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο η οπτική οργάνωση του βιβλίου διευκολύνει την κατανόηση, την πλοήγηση και την είσοδο του αναγνώστη στον κόσμο του παιχνιδιού.

Αφού εξετάζονται οι σχεδιαστικές επιλογές που συγκροτούν την οπτική ταυτότητα και οργανώνουν την εμπειρία ανάγνωσης, το τελευταίο στάδιο της ανάλυσης αφορά τα αποτελέσματα που παράγουν στον παίκτη. Για τον σκοπό αυτό αξιοποιήθηκαν οι σημαντικότερες θεωρίες της εμβύθισης οι οποίες οδήγησαν στη διαμόρφωση τεσσάρων κατηγοριών εμβύθισης: της αισθητικής, της συναισθηματικής, της γνωστικής και της Διπλωματική Εργασία

αφηγηματικής. Οι κατηγορίες αυτές προτείνονται ένα αναλυτικό εργαλείο που επιτρέπει να διερευνηθεί με ποιον τρόπο οι σχεδιαστικές επιλογές που εξετάστηκαν στις δύο προηγούμενες ενότητες επηρεάζουν διαφορετικές όψεις της εμπειρίας του παίκτη.

Παράλληλα, ενσωματώθηκε και η έννοια της αυτενέργειας, όπως διαμορφώνεται από τη Murray (1997) καθώς η οπτική επικοινωνία ενός RPG διαμορφώνει συγκεκριμένες προσδοκίες σχετικά με τον ρόλο που καλείται να αναλάβει ο παίκτης μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού. Οι σχετικές ερωτήσεις διερευνούν κατά πόσο η οπτική ταυτότητα του παιχνιδιού προδιαθέτει τον αναγνώστη για συγκεκριμένες μορφές συμμετοχής, όπως η εξερεύνηση, η επιβίωση, η συνεργασία ή η αφηγηματική πρωτοβουλία.

Με βάση την παραπάνω θεωρητική σύνθεση διαμορφώθηκε το τελικό εργαλείο ανάλυσης, το οποίο αποτελείται από είκοσι εννέα ερωτήσεις οργανωμένες σε τρεις βασικές θεματικές ενότητες: (α) ανάλυση των παρακειμενικών στοιχείων και της οπτικής ταυτότητας, (β) ανάλυση της πλαισίωσης και της οργάνωσης της εμπειρίας ανάγνωσης και (γ) διερεύνηση της σχέσης της οπτικής επικοινωνίας με την εμπύθιση και την αυτενέργειας.

Παρακάτω ακολουθούν οι ερωτήσεις με μια σύντομη περιγραφή τους.

Ανάλυση παρακειμένων και οπτικής ταυτότητας

Η πρώτη φάση αφορά τη μελέτη των στοιχείων που πλαισιώνουν το παιχνίδι και συγκροτούν την πρώτη αλλά και τη συνεχιζόμενη επαφή του παίκτη με αυτό.

Α Παρακειμενικά στοιχεία

1. Πώς το παιχνίδι επικοινωνεί το είδος, το ύφος και τη θεματική του μέσω του εξωφύλλου και της εικονογράφησης;

Η ερώτηση εξετάζει τη συνολική οπτική ταυτότητα του RPG και τον τρόπο με τον οποίο τα βασικά γραφιστικά του στοιχεία επικοινωνούν το είδος, την ατμόσφαιρα και τη θεματική κατεύθυνση του παιχνιδιού ήδη από την πρώτη οπτική επαφή.

2. Πώς λειτουργεί ο τίτλος ως σημασιοδοτικός δείκτης;

Η ερώτηση αφορά τον τρόπο με τον οποίο ο τίτλος του παιχνιδιού λειτουργεί ως φορέας νοήματος, δημιουργώντας συνδέσεις με συγκεκριμένα είδη, θεματικές, πολιτισμικές αναφορές ή συναισθηματικές προσδοκίες πριν ακόμη ξεκινήσει η ανάγνωση του βιβλίου.

3. Πώς οργανώνεται η «είσοδος» του παίκτη στον κόσμο και στους μηχανισμούς του παιχνιδιού;

Η ερώτηση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο το RPG εισάγει σταδιακά τον παίκτη στον κόσμο, στο ύφος και στους βασικούς μηχανισμούς του παιχνιδιού. Εστιάζει τόσο στη σειρά παρουσίασης της πληροφορίας όσο και στα γραφιστικά στοιχεία — όπως η σελιδοποίηση, η χρήση εικόνας, η τυπογραφία και η οπτική ιεραρχία — που καθοδηγούν την πρώτη εμπειρία ανάγνωσης και κατανόησης του παιχνιδιού.

4. Πώς δομείται η πληροφορία και η οργάνωση των κεφαλαίων (γραμμικά, θεματικά, αρθρωτά);

Η ερώτηση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται και παρουσιάζεται η πληροφορία μέσα στο βιβλίο, τόσο σε επίπεδο δομής κεφαλαίων όσο και σε επίπεδο σελιδοποίησης και οπτικής πλοήγησης. Εστιάζει στο αν η πληροφορία παρουσιάζεται γραμμικά, θεματικά ή αρθρωτά και στο πώς ο κάναβος, η τυπογραφία, οι πίνακες, οι σελίδες έναρξης των κεφαλαίων και η οπτική ιεραρχία επηρεάζουν την αναγνωσιμότητα και τη χρήση του βιβλίου.

B. Υλικά και συνοδευτικά στοιχεία

5. Πώς τα συνοδευτικά στοιχεία (φύλλα χαρακτήρων, χάρτες, κάρτες, ζάρια) ενισχύουν τη θεματική και την εμπειρία του παιχνιδιού;

Η ερώτηση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο τα συνοδευτικά στοιχεία του RPG — όπως φύλλα χαρακτήρων, χάρτες, κάρτες, ζάρια, βοηθητικά έντυπα και game master screens — λειτουργούν όχι μόνο ως πρακτικά εργαλεία παιχνιδιού αλλά και ως φορείς οπτικής ταυτότητας και βιωματικής εμπλοκής. Εστιάζει στο πώς η γραφιστική γλώσσα, η υλικότητα, η πληροφοριακή οργάνωση και η αισθητική συνοχή των στοιχείων αυτών ενισχύουν τη θεματική, την ατμόσφαιρα και τον τρόπο εμπειρίας του παιχνιδιού.

6. Πώς οργανώνεται η πληροφορία στα βοηθητικά υλικά και τι είδους χρήση ή συμπεριφορά ενθαρρύνει;

Η ερώτηση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η πληροφορία στα βοηθητικά υλικά του RPG και το πώς ο σχεδιασμός τους επηρεάζει τη χρήση τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Εστιάζει στη σαφήνεια, στην πλοήγηση, στην πληροφοριακή πυκνότητα και στη λειτουργικότητα των στοιχείων αυτών, καθώς και στο αν ενθαρρύνουν γρήγορη αναφορά, tactical χρήση, συνεργατική αλληλεπίδραση, εξερεύνηση ή πιο βιωματικές μορφές παιχνιδιού.

7. Πώς η υλικότητα (ποιότητα χαρτιού, εκτύπωσης, ειδικές εκδόσεις) επηρεάζει την πρόσληψη και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη;

Η ερώτηση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο η υλικότητα του RPG — όπως η ποιότητα χαρτιού, η βιβλιοδεσία, οι τεχνικές εκτύπωσης και οι ειδικές ή συλλεκτικές εκδόσεις — επηρεάζει την αισθητική πρόσληψη και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη. Εστιάζει στο πώς τα φυσικά χαρακτηριστικά του αντικειμένου λειτουργούν ως μέρος της συνολικής εμπειρίας, ενισχύοντας την αίσθηση πολυτέλειας, χρηστικότητας, συλλεκτικότητας ή ατμόσφαιρας του παιχνιδιού.

Γ. Ψηφιακή και διαμεσική παρουσία

8. Πώς διατηρείται ή μετασχηματίζεται η οπτική ταυτότητα του RPG στα ψηφιακά και προωθητικά του περιβάλλοντα;

Η ερώτηση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο η οπτική ταυτότητα του RPG μεταφέρεται, προσαρμόζεται ή μετασχηματίζεται στα επίσημα ψηφιακά και προωθητικά του περιβάλλοντα, όπως ιστοσελίδες και online storefronts. Εστιάζει τόσο στη διατήρηση της αισθητικής γλώσσας του παιχνιδιού — μέσω χρωμάτων, εικονογράφησης και τυπογραφίας — όσο και στη δομή των ψηφιακών σελίδων, στη λογική πλοήγησης και στον βαθμό στον οποίο λειτουργούν ως εμπυθιστικές παρουσιάσεις, εμπορικά portals ή storefronts προϊόντων.

9. Πώς ιστοσελίδες από τις καμπάνιες συλλογικής χρηματοδότησης επεκτείνουν την εμπειρία και την ταυτότητα του παιχνιδιού;

Η ερώτηση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο οι καμπάνιες σελίδων συλλογικής χρηματοδότησης λειτουργούν ως εργαλεία χρηματοδότησης, προώθησης, και ταυτόχρονα ως επεκτάσεις της

αισθητικής και αφηγηματικής ταυτότητας του RPG. Εστιάζει στη χρήση εικονογράφησης, σελιδοποίησης παρουσίασης προϊόντων, stretch goals και συλλεκτικών εκδόσεων για τη δημιουργία κοινότητας, προσδοκίας και βιωματικής εμπλοκής πριν ακόμη την κυκλοφορία του παιχνιδιού.

Ανάλυση Πλαισίωσης και οργάνωσης της εμπειρίας

Η δεύτερη φάση επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η πληροφορία, καθοδηγείται η προσοχή και δομείται η εμπειρία ανάγνωσης και πλοήγησης.

A. Σελιδοποίηση και οπτική ιεραρχία

10. Πώς οργανώνεται η διαδρομή του βλέμματος μέσα στη σελίδα;

Η ανάλυση της διαδρομής του βλέμματος εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο η σελιδοποίηση, η τυπογραφία, οι εικόνες, τα περιθώρια και τα γραφιστικά στοιχεία οργανώνουν την οπτική πλοήγηση του αναγνώστη μέσα στη σελίδα. Η σελιδοποίηση καθορίζει ποια στοιχεία αποκτούν μεγαλύτερη οπτική έμφαση, πώς κατευθύνεται το βλέμμα ανάμεσα σε κείμενο και εικόνα και με ποιον ρυθμό προσλαμβάνεται η πληροφορία και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

11. Ποια στοιχεία αποκτούν μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα και πώς κατευθύνεται η προσοχή του αναγνώστη;

Η ερώτηση εξετάζει ποια στοιχεία της σελίδας αποκτούν τη μεγαλύτερη οπτική έμφαση και πώς οργανώνεται η προσοχή του αναγνώστη μέσα στη σελιδοποίηση. Η ανάλυση επικεντρώνεται στη χρήση τίτλων, εικόνων, χρώματος, πλαισίων, τυπογραφίας και γραφιστικών στοιχείων που δημιουργούν οπτική ιεραρχία και καθορίζουν ποια πληροφορία διαβάζεται πρώτη και ποια λειτουργεί ως δευτερεύουσα ή υποστηρικτική.

12. Πώς χρησιμοποιούνται η αντίθεση, η κλίμακα και η οπτική ιεραρχία;

Η ερώτηση εξετάζει πώς χρησιμοποιούνται η αντίθεση και η κλίμακα για να οργανωθεί η πληροφορία και να δημιουργηθούν σημεία έμφασης μέσα στη σελίδα. Η ανάλυση επικεντρώνεται στις χρωματικές αντιθέσεις, στις διαφοροποιήσεις μεγέθους ανάμεσα σε τίτλους, εικόνες και κείμενο, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο αυτά τα στοιχεία καθορίζουν τον ρυθμό, την ένταση και την αναγνωστική εμπειρία της σελιδοποίησης.

13. Πώς αξιοποιείται η χρωματική παλέτα στη διαμόρφωση της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού;

Η ανάλυση εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο τα χρώματα συμβάλλουν στη διαμόρφωση της αισθητικής ταυτότητας κάθε RPG. Εξετάζεται εάν η χρωματική παλέτα χρησιμοποιείται αποκλειστικά για αισθητικούς λόγους ή αν αποκτά επιπλέον λειτουργίες, όπως η συμβολική απόδοση θεματικών στοιχείων, η διαφοροποίηση ενοτήτων, η υποστήριξη της πλοήγησης και η ενίσχυση της αναγνωρισιμότητας του παιχνιδιού.

B. Δομή, αναγνωσιμότητα και πλοήγηση

14. Υπάρχει σταθερός κάρναβος ή περισσότερο ελεύθερη και πειραματική σύνθεση;

Η ερώτηση εξετάζει αν το παιχνίδι βασίζεται σε σταθερό και επαναλαμβανόμενο κάρναβο ή αν επιλέγει πιο ελεύθερη και πειραματική σύνθεση της σελίδας. Η ανάλυση επικεντρώνεται στη διάταξη των στηλών, στις οριζόντιες και κάθετες ζώνες, στη χρήση τίτλων πλήρους πλάτους, στα περιθώρια και στα γραφιστικά πλαίσια που οργανώνουν την πληροφορία και καθορίζουν τη συνολική δομή της σελιδοποίησης.

15. Πώς η σελιδοποίηση επηρεάζει την αναγνωσιμότητα και τη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία;

Η ερώτηση εξετάζει πώς η σελιδοποίηση επηρεάζει τη λειτουργική χρήση του βιβλίου και την ταχύτητα με την οποία ο αναγνώστης μπορεί να εντοπίσει και να κατανοήσει την πληροφορία. Η ανάλυση επικεντρώνεται στη διάταξη των στηλών, στην πυκνότητα της πληροφορίας, στη χρήση τίτλων, πινάκων, πλαισιωμένων στοιχείων και κενού χώρου, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο αυτά τα στοιχεία διευκολύνουν ή δυσκολεύουν την ανάγνωση και τη γρήγορη επισκόπηση της σελίδας.

16. Το παιχνίδι δίνει έμφαση στη λειτουργικότητα, στην ατμόσφαιρα ή σε έναν συνδυασμό των δύο;

Η ανάλυση επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο η σελιδοποίηση, η τυπογραφία, οι εικόνες, η πληροφοριακή πυκνότητα και τα γραφιστικά στοιχεία εξυπηρετούν είτε τη λειτουργικότητα είτε την εμπύηση στον κόσμο του παιχνιδιού, ή έναν συνδυασμό των δύο.

17. Πώς συμβάλλει η επεξεργασία του φόντου της σελίδας στην οπτική ταυτότητα και στην αίσθηση του κόσμου του παιχνιδιού;

Η ανάλυση επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο το φόντο της σελίδας λειτουργεί ως στοιχείο οπτικής επικοινωνίας. Εξετάζεται σε ποια υλικά, εποχές ή πολιτισμικές αναφορές παραπέμπει η επιλεγμένη υφή και χρωματική επεξεργασία, καθώς και πώς αυτές οι επιλογές ενισχύουν την ατμόσφαιρα, το είδος και την κοσμοπλασία του παιχνιδιού.

Γ. Σχέση εικόνας και κειμένου

18. Η εικόνα λειτουργεί κυρίως πληροφοριακά, επεξηγηματικά ή ατμοσφαιρικά;

Η ερώτηση εξετάζει ποιον ρόλο έχει η εικόνα μέσα στο βιβλίο και πώς συμβάλλει στην επικοινωνία της πληροφορίας και της εμπειρίας του παιχνιδιού. Η ανάλυση επικεντρώνεται στο αν η εικόνα χρησιμοποιείται για να επεξηγεί μηχανισμούς και σκηνές, να οργανώνει πληροφοριακά τη σελίδα ή κυρίως να δημιουργεί ατμόσφαιρα, συναίσθημα και ταυτότητα για τον κόσμο του RPG.

19. Πώς η εικόνα επηρεάζει την ερμηνεία του κειμένου και τη συνολική πρόσληψη του παιχνιδιού;

Η ανάλυση επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο η εικονογράφηση επηρεάζει τον τόνο, την ατμόσφαιρα, την αίσθηση του κόσμου και τις προσδοκίες του παίκτη, καθορίζοντας αν το RPG προσλαμβάνεται ως ηρωικό, σκοτεινό, κινηματογραφικό, χαοτικό ή λειτουργικό.

20. Υπάρχει ισορροπία ή κυριαρχία ενός μέσου επικοινωνίας έναντι του άλλου;

Η ερώτηση εξετάζει τη σχέση ανάμεσα στο κείμενο, την εικόνα και τα γραφιστικά στοιχεία μέσα στη σελίδα και το ποιο από αυτά αποκτά κυρίαρχο ρόλο στην επικοινωνία του παιχνιδιού. Η ανάλυση επικεντρώνεται στο αν το RPG βασίζεται κυρίως στο κείμενο για τη μετάδοση της πληροφορίας και της εμπειρίας ή αν η εικόνα και η συνολική οπτική σύνθεση αποκτούν ισότιμη ή κυρίαρχη παρουσία μέσα στη σελιδοποίηση.

Δ. Ρυθμός και εμπειρία ανάγνωσης

21. Η σελιδοποίηση δημιουργεί γρήγορη, αργή, πυκνή ή αποσπασματική εμπειρία ανάγνωσης;

Η ερώτηση εξετάζει τον ρυθμό που δημιουργεί η σελιδοποίηση κατά τη διαδικασία της ανάγνωσης και τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η εμπειρία του χρήστη μέσα στη σελίδα. Η ανάλυση επικεντρώνεται στην πληροφοριακή πυκνότητα, στη χρήση εικόνων, κενού χώρου, πινάκων και εναλλαγών σύνθεσης, καθώς και στο αν η σελιδοποίηση ενθαρρύνει γρήγορη επισκόπηση του υλικού, αργή και ατμοσφαιρική ανάγνωση ή πιο αποσπασματική και έντονη εμπειρία.

22. Ποιος είναι ο ρόλος του κενού (white space);

Η ανάλυση επικεντρώνεται στο αν η σελιδοποίηση δίνει έμφαση σε ανοιχτές και «αναπνεύσιμες» συνθέσεις ή σε πυκνή και γεμάτη πληροφορία σελιδοποίηση, καθώς και στο πώς το κενό χρησιμοποιείται για έμφαση, ρυθμό, καθοδήγηση του βλέμματος και δημιουργία ατμόσφαιρας.

23. Με ποιους τρόπους τα γραφιστικά στοιχεία μεταφέρουν οπτικά την κοσμοπλασία του παιχνιδιού;

Η ερώτηση εξετάζει με ποιον τρόπο τα γραφιστικά στοιχεία αντλούν αναφορές από την κοσμοπλασία και το είδος του παιχνιδιού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση μιας συνεκτικής οπτικής γλώσσας. Η ανάλυση επικεντρώνεται σε στοιχεία όπως τα περιγράμματα, οι βινιέτες, τα διακοσμητικά μοτίβα, τα σύμβολα, τα πλαίσια και τα εικονίδια, καθώς και στον τρόπο με τον οποίο αυτά επικοινωνούν θεματικά χαρακτηριστικά του κόσμου, ενισχύουν την ατμόσφαιρα και υποστηρίζουν την αναγνωρισιμότητα της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού.

Σύνδεση με βιωματική εμπλοκή και αυτενέργεια

Η τρίτη φάση αφορά την ερμηνευτική σύνδεση των παραπάνω στοιχείων με τη συμμετοχή, την πλοήγηση και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη.

24. Τι είδους εμπειρία και μορφή παιχνιδιού ενθαρρύνει το παιχνίδι;

Η ερώτηση εξετάζει πώς η σελιδοποίηση, η πληροφοριακή οργάνωση και τα γραφιστικά στοιχεία επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο αναμένεται να παιχτεί το RPG. Η ανάλυση Διπλωματική Εργασία

επικεντρώνεται στο αν η σελιδοποίηση ενθαρρύνει γρήγορη και λειτουργική χρήση κανόνων, αργή και ατμοσφαιρική εμβύθιση, εξερεύνηση, συνεργατική αφήγηση ή πιο αισθητηριακή και αποσπασματική εμπειρία παιχνιδιού.

25. Τι είδους εμβύθιση παράγεται (αισθητικό, συναισθηματικό, γνωστικό, αφηγηματικό);

Η ερώτηση εξετάζει τι είδους εμβύθιση δημιουργεί το βιβλίο μέσα από τη σελιδοποίηση, την εικόνα και τη συνολική οπτική οργάνωση. Η αισθητική εμβύθιση αφορά τη βύθιση μέσω της εικόνας, της τυπογραφίας και της γραφιστικής εμπειρίας, η συναισθηματική εμβύθιση αφορά τη δημιουργία διάθεσης και συναισθημάτων, η γνωστική εμβύθιση σχετίζεται με τη χρήση κανόνων και τη διαχείριση της πληροφορίας, ενώ η αφηγηματική εμβύθιση αφορά την εμπλοκή με τον κόσμο, τις ιστορίες και τη φαντασία του παιχνιδιού.

26. Πώς η αισθητική και η οργάνωση της πληροφορίας επηρεάζουν τη στάση και τη συμπεριφορά του παίκτη;

Η ερώτηση εξετάζει πώς η αισθητική, η σελιδοποίηση και η πληροφοριακή οργάνωση του βιβλίου επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης προσεγγίζει και παίζει το RPG. Η ανάλυση επικεντρώνεται στο πώς η σελιδοποίηση μπορεί να ενθαρρύνει γρήγορες ή αργές αποφάσεις, συνεργατική ή ατομική προσέγγιση, συστηματική χρήση κανόνων, αφηγηματική εμβύθιση, εξερεύνηση ή πιο αυθόρμητη και αισθητηριακή εμπειρία παιχνιδιού.

27. Πώς ο σχεδιασμός καθοδηγεί, διευκολύνει ή περιορίζει τη συμμετοχή και την αυτενέργεια του παίκτη;

Η ερώτηση εξετάζει πώς ο σχεδιασμός του βιβλίου επηρεάζει την αυτονομία, τη συμμετοχή και τον τρόπο δράσης του παίκτη μέσα στο παιχνίδι. Η ανάλυση επικεντρώνεται στο αν η σελιδοποίηση και η πληροφοριακή οργάνωση καθοδηγούν αυστηρά τον αναγνώστη μέσω σαφών οδηγιών, παραδειγμάτων και οργανωμένων συστημάτων πλοήγησης ή αν αφήνουν περισσότερο χώρο για προσωπική ερμηνεία, εξερεύνηση και αυτοσχεδιασμό. Παράλληλα, εξετάζεται κατά πόσο ο σχεδιασμός διευκολύνει τη γρήγορη χρήση κανόνων και τη λήψη αποφάσεων ή αν επιβάλλει συγκεκριμένο ρυθμό, ατμόσφαιρα και τρόπο εμπειρίας του παιχνιδιού.

28. Πώς το παιχνίδι «εκπαιδεύει» τον παίκτη στον τρόπο με τον οποίο αναμένεται να παιχτεί;

Η ερώτηση εξετάζει πώς το παιχνίδι, μέσα από τη σελιδοποίηση, την πληροφοριακή οργάνωση και τα συνοδευτικά γραφιστικά στοιχεία, εισάγει τον παίκτη στον κόσμο και στον τρόπο λειτουργίας του RPG. Η ανάλυση επικεντρώνεται στους μηχανισμούς καθοδήγησης — όπως συμβαίνει στις εισαγωγικές ενότητες, τα παραδείγματα παιχνιδιού, η δομή των κεφαλαίων και η σαφήνεια της σελιδοποίησης — που διαμορφώνουν τις πρώτες προσδοκίες του παίκτη σχετικά με το πώς διαβάζεται, κατανοείται και παίζεται το παιχνίδι.

29. Πώς διαμορφώνεται η σχέση παίκτη–κόσμου μέσω του σχεδιασμού και της οπτικής επικοινωνίας;

Η ερώτηση εξετάζει πώς η σελιδοποίηση, η εικόνα, η τυπογραφία και η συνολική οπτική επικοινωνία διαμορφώνουν τη σχέση του παίκτη με τον κόσμο του παιχνιδιού. Η ανάλυση επικεντρώνεται στο αν ο σχεδιασμός τοποθετεί τον παίκτη ως εξερευνητή, παρατηρητή, επιζώντα ή ενεργό πρωταγωνιστή μέσα στον κόσμο, καθώς και στο πώς η αισθητική και η πληροφοριακή οργάνωση επηρεάζουν την αίσθηση οικειότητας, δέους, απόστασης ή εμβύθισης απέναντι στο φανταστικού περιβάλλον.

3.3 Μελέτες περίπτωσης και σχεδιαστικές προσεγγίσεις στα RPGs

Η επιλογή των RPGs που εξετάζονται στην παρούσα εργασία βασίστηκε σε συγκεκριμένα κριτήρια, τα οποία σχετίζονται με τη σύγχρονη παραγωγή επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων και με την καταλληλότητά τους για οπτική και σημειωτική ανάλυση. Πιο συγκεκριμένα, τα επιλεγμένα παραδείγματα αντιπροσωπεύουν διαφορετικές σχεδιαστικές και αισθητικές προσεγγίσεις ως προς τη σελιδοποίηση, την τυπογραφία, την εικονογράφηση, τη δομή της πληροφορίας, την υλικότητα και τη συνολική οπτική ταυτότητα των εκδόσεων. Η επιλογή αυτή επιτρέπει τη

συγκριτική προσέγγιση διαφορετικών μορφών οργάνωσης και παρουσίασης της πληροφορίας, καθώς και διαφορετικών τρόπων διαμόρφωσης της εμπειρίας του χρήστη.

Παράλληλα, τα RPGs που επιλέχθηκαν εκπροσωπούν διαφορετικές σχεδιαστικές φιλοσοφίες και τάσεις που εμφανίζονται στο σύγχρονο πεδίο των RPGs, όπως κινηματογραφική σχεδίαση, OSR (Old School Revival) προσεγγίσεις, πειραματικές σελιδοποιήσεις, ατμοσφαιρική απόδοση της κοσμοπλασίας και αρθρωτό χρηστοκεντρικό σχεδιασμό. Ιδιαίτερη σημασία δόθηκε επίσης στην επιρροή και στην αναγνωρισιμότητα των παιχνιδιών εντός της σχεδιαστικής κοινότητας των RPGs. Αρκετά από αυτά έχουν αποτελέσει αντικείμενο συζήτησης γύρω από ζητήματα σχεδιασμού, χρηστικότητας και οπτικής ταυτότητας, ενώ η βράβευση, η παρουσία τους στη σύγχρονη αγορά και η επίδρασή τους σε νεότερες σχεδιαστικές προσεγγίσεις αποτέλεσαν επιπλέον παράγοντες για την επιλογή τους (ENNIE Awards, n.d.).

Οι μελέτες περίπτωσης που επιλέχθηκαν για την παρούσα εργασία είναι τα *Dungeons & Dragons 5.5e*, *The One Ring 2e*, *Dune: Adventures in the Imperium*, *Mörk Borg*, *Symbaroum*, *Mythic Bastionland*, *Mothership* και *Shadowdark*. Η συγκεκριμένη οκτάδα διαμορφώθηκε με στόχο την εκπροσώπηση ενός ευρέος φάσματος σύγχρονων σχεδιαστικών και οπτικών προσεγγίσεων. Μέσα από την επιλογή αυτή καθίσταται δυνατή η εξέταση διαφορετικών τρόπων οργάνωσης της πληροφορίας, αισθητικής συγκρότησης και σχεδιασμού της εμπειρίας του χρήστη.

Παρότι δημοφιλή RPGs όπως τα Pathfinder, Call of Cthulhu, Warhammer, World of Darkness RPGs, Old School Essentials και Lancer παρουσιάζουν επίσης ιδιαίτερο ενδιαφέρον είτε λόγω της σημαίνουσας ιστορίας που φέρουν, είτε λόγω σχεδιαστικών ιδιαιτεροτήτων, δεν συμπεριλήφθηκαν τελικά στην έρευνα. Βασικές σχεδιαστικές και οπτικές προσεγγίσεις εκπροσωπούνται ήδη από άλλα παραδείγματα που περιλαμβάνονται στην ανάλυση και η ένταξή τους θα οδηγούσε σε επικαλύψεις, περιορίζοντας τη συγκριτική ποικιλία του υλικού. Η τελική επιλογή επιδιώκει επομένως τη διαμόρφωση ενός δείγματος με σαφείς διαφοροποιήσεις ως προς τις αισθητικές, λειτουργικές και σχεδιαστικές λογικές που εμφανίζονται στη σύγχρονη παραγωγή RPGs.

Παρακάτω παρουσιάζονται βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών που θα αναλυθούν:

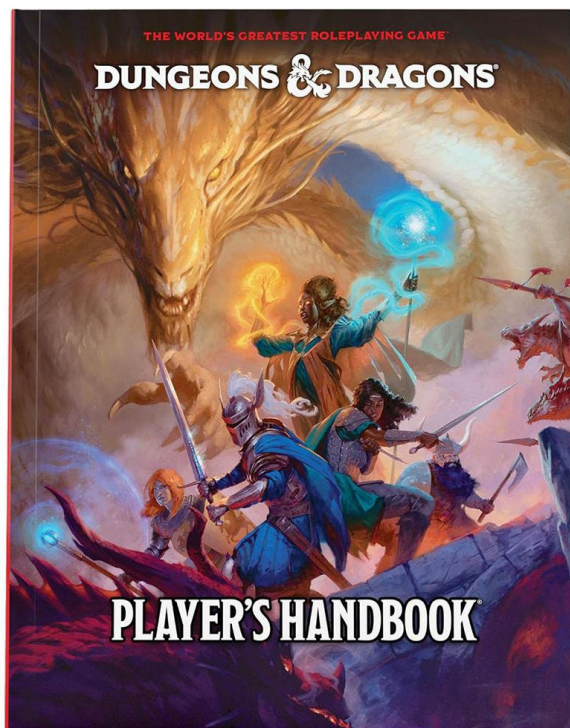
Dungeons & Dragons 5.5e (εικόνα 4)

Δημιουργός / Publisher: Wizards of the Coast

Έτος έκδοσης: 2024

Format / έκδοση: Hardcover corer, βιβλίο κανόνων, περίπου A4 / US Letter format

Genre / subgenre: Heroic high fantasy RPG



Εικόνα 4 Εξώφυλλο του Player's Handbook, του Dungeons and Dragons από την έκδοση του 2024 (πηγή: Perkins et al., 2024)

Το **Dungeons & Dragons 5.5th Edition** αποτελεί το “control RPG παιχνίδι». Επιλέχθηκε λόγω της ιδιαίτερης θέσης που κατέχει στη σύγχρονη παραγωγή επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων και της ευρείας επιρροής του στη διαμόρφωση σχεδιαστικών πρακτικών και μορφών οπτικής επικοινωνίας διαχρονικά. Τα παιχνίδια ρόλων ξεκίνησαν με αυτό και αποτελεί το πιο δημοφιλέστερο παιχνίδι μακράν του δεύτερου. Η εικονογράφηση και η συνολική οπτική ταυτότητα παρουσιάζουν υψηλό βαθμό συνοχής, στοιχείο που συνδέεται με τη μεγάλη κλίμακα παραγωγής και τη διεύρυνση του παιχνιδιού σε ψηφιακές πλατφόρμες, εφαρμογές και συνοδευτικά προϊόντα.

The One Ring Roleplaying Game 2e (εικόνα 5)

Δημιουργός / Publisher: Francesco Nepitello / Free League Publishing

Έτος έκδοσης: 2022 (2nd edition)

Format / έκδοση: Premium hardcover corebook, περίπου A4 / US Letter format

Genre / subgenre: Tolkien-inspired fantasy RPG

Βραβεία: ENNIES 2022 Gold — Best Interior Art, Best Starter Set



Εικόνα 5 Εξώφυλλο από τη 2η έκδοση του The One Ring (2022) (πηγή: Nepitello, 2022)

Το **The One Ring 2nd Edition** παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως προς τη σχέση ανάμεσα στην οπτική ταυτότητα, την υλικότητα και τη συγκρότηση ατμόσφαιρας. Η αισθητική του οργανώνεται γύρω από την αναπαράσταση ενός κόσμου με έντονη ιστορική και πολιτισμική συνοχή, αντλώντας στοιχεία από τη χαρτογραφία, την τυπογραφία και τη μορφή αρχαιικού ή χειρόγραφου αντικειμένου. Η πληροφορία παρουσιάζεται με τρόπο που ενισχύει τη βιωματική εμπύθιση του χρήστη και συμβάλλει στη δημιουργία μιας ενιαίας εμπειρίας ανάγνωσης.

Dune: Adventures in the Imperium (εικόνα 6)

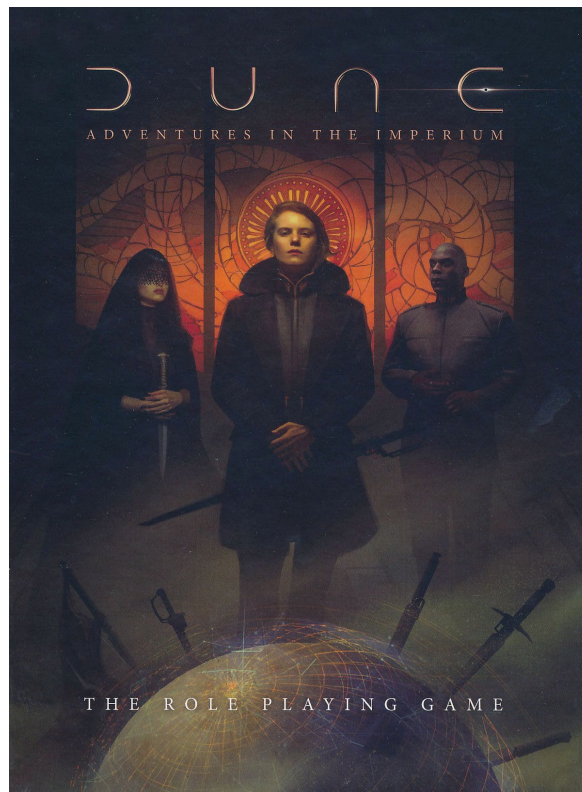
Δημιουργός / Publisher: Modiphius Entertainment

Έτος έκδοσης: 2021

Format / έκδοση: Premium hardcover corebook, περίπου A4 / US Letter format

Genre / subgenre: Political cinematic science fiction RPG

Βραβεία: ENNIES 2022 Gold – Best writing



Εικόνα 6 Εξώφυλλο του Dune: Adventures in the Imperium (πηγή: Carter et al., 2021)

Το **Dune: Adventures in the Imperium** επιλέχθηκε λόγω της ιδιαίτερης σχέσης του με κινηματογραφικές και διαμεσικές (transmedia) μορφές οπτικής επικοινωνίας. Η σελιδοποίηση, η εικονογράφηση και η πληροφοριακή οργάνωση συγκροτούν μια αισθητική μεγάλης κλίμακας, η οποία παραπέμπει άμεσα στη σύγχρονη κινηματογραφική αναπαράσταση του franchise, κάτι που ταιριάζει και στο στυλ του παιχνιδιού. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο τρόπος με τον οποίο μια ήδη αναγνωρίσιμη οπτική ταυτότητα μεταφέρεται στο περιβάλλον του RPG.

Mörk Borg (εικόνα 7)

Δημιουργός / Publisher: Pelle Nilsson & Johan Nohr / Free League Publishing

Έτος έκδοσης: 2020

Format / έκδοση: Hardcover art-heavy corebook, περίπου A5/trade format

Genre / subgenre: Apocalyptic dark fantasy / OSR

Βραβεία: ENNIES 2020 Gold — Product of the Year, Best Layout & Design,



Εικόνα 7 Εξώφυλλο του **Mörk Borg** (πηγή: Nohr & Nilsson, 2020)

Το **Mörk Borg** αποτελεί μία από τις πιο χαρακτηριστικές περιπτώσεις ριζοσπαστικής οπτικής και τυπογραφικής συγκρότησης στη σύγχρονη παραγωγή RPGs. Η χρήση έντονων χρωματικών αντιθέσεων, επιθετικής τυπογραφίας και χαοτικής σελιδοποίησης οργανώνει μια εμπειρία ανάγνωσης που δίνει έμφαση περισσότερο στη βιωματική και αισθητηριακή εμπλοκή του χρήστη. Η σχεδιαστική αυτή προσέγγιση προκάλεσε εκτενή συζήτηση γύρω από τα όρια μεταξύ λειτουργικού σχεδιασμού, αναγνωσιμότητας και καλλιτεχνικής έκφρασης στα RPGs (Berge, 2021).

Symbaroum (εικόνα 8)

Δημιουργός / Publisher: Järnringen / Free League Publishing

Έτος έκδοσης: 2016

Format / έκδοση: Hardcover illustrated corebook, περίπου A4 / US Letter format

Genre / subgenre: Dark fantasy RPG

Βραβεία: ENNIES 2016 Gold — Interior art. Symbaroum Monster Codex τιμήθηκε με ENNIE Award στην κατηγορία Best Layout and Design το 2019



Εικόνα 8 Εξώφυλλο του Symbaroum (πηγή: Haake & Lilja, 2023)

Το **Symbaroum** παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως προς τη σχέση ανάμεσα στην εικονογράφηση, την ατμόσφαιρα και τη συνολική εμπειρία του παιχνιδιού. Η οπτική του ταυτότητα οργανώνεται γύρω από μια συνεκτική ζωγραφική αισθητική, η οποία συμβάλλει στη συγκρότηση του κόσμου και της θεματικής του σκοτεινής φαντασίας. Σημαντικό μέρος της εμπειρίας του χρήστη διαμορφώνεται μέσω της εικόνας και της ατμοσφαιρικής συνοχής του υλικού, στοιχείο που επηρεάζει άμεσα τον τρόπο πρόσληψης του κόσμου και των μηχανισμών του παιχνιδιού.

Mothership (εικόνα 9)

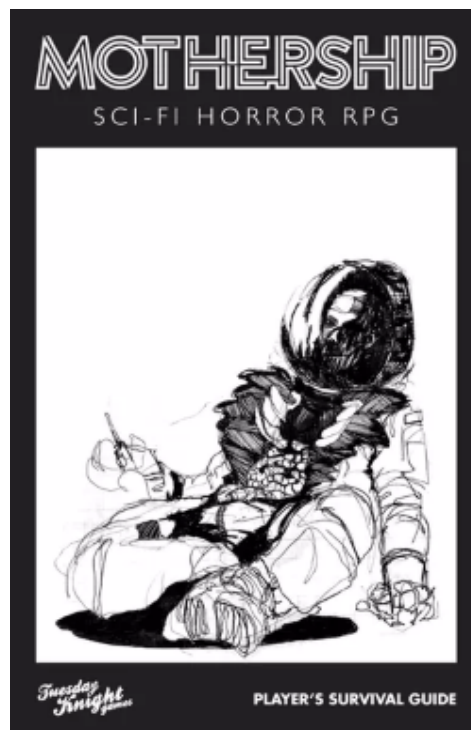
Δημιουργός / Publisher: Sean McCoy / Tuesday Knight Games

Έτος έκδοσης: 2024 (Deluxe Edition)

Format / έκδοση: Boxed set με modular digest-sized booklets (περίπου A5) και handouts

Genre / subgenre: Sci-fi horror RPG

Βραβεία: ENNIES 2024 Gold - Product of the Year, Best Game



Εικόνα 9 Εξώφυλλο του Mothership: Player's Survival Guide (πηγή: Hull et al., 2024)

Το **Mothership** επιλέχθηκε λόγω της ιδιαίτερης έμφασης που δίνει στην αναγνωσιμότητα, στη σαφήνεια και στη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία. Η πληροφοριακή οργάνωση του παιχνιδιού βασίζεται σε υψηλή πυκνότητα δεδομένων, αρθρωτή διάρθρωση και λειτουργική τυπογραφική δομή, στοιχεία που συνδέονται άμεσα με τον χαρακτήρα του παιχνιδιού και τις ανάγκες γρήγορης χρήσης πληροφοριών. Η σχεδιαστική αυτή προσέγγιση έχει αποτελέσει σημείο αναφοράς για σύγχρονες πρακτικές διαχείριση και σχεδιασμό της πληροφορίας στα RPGs.

Shadowdark RPG (εικόνα 10)

Δημιουργός / Publisher: Kelsey Dionne / The Arcane Library

Έτος έκδοσης: 2023

Format / έκδοση: Hardcover corebook, digest/A5-inspired compact format

Genre / subgenre: Old-school fantasy / dungeon crawling RPG

Βραβεία: ENNIES 2024 Gold — Game of the Year, Best Rules, Best Layout & Design

Εικόνα 10 Εξώφυλλο του Shadowdark (πηγή: Conley, 2023)

Το **Shadowdark** παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως προς τον τρόπο με τον οποίο συνδυάζει στοιχεία old-school σχεδιασμού με σύγχρονες αρχές λειτουργικότητας και πληροφοριακής οργάνωσης. Η σελιδοποίηση, η αρθρωτή διάρθρωση της πληροφορίας και η μινιμαλιστική τυπογραφική δομή οργανώνονται με τρόπο που διευκολύνει την άμεση χρήση του βιβλίου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η σχεδιαστική αυτή κατεύθυνση συνδέεται με ευρύτερες τάσεις του σύγχρονου OSR χώρου προς περισσότερο καθαρές και λειτουργικές μορφές RPG.

Mythic Bastionland (εικόνα 11)

Δημιουργός / Publisher: Chris McDowall / Bastionland Press

Έτος έκδοσης: 2024

Format / έκδοση: Hardcover illustrated corebook, περίπου A5/trade format

Genre / subgenre: Mythic fantasy / exploration RPG

Βραβεία: ENNIES 2025 Gold — Best Layout & Design



Εικόνα 11 Εξώφυλλο του *Mythic Bastionland: Before into the odd* (πηγή: McDowall, 2024)

Το **Mythic Bastionland** επιλέχθηκε λόγω της ιδιαίτερης προσέγγισής του στη σελιδοποίηση, στην οργάνωση της πληροφορίας και στη σχέση ανάμεσα στη σελιδοποίηση και στην εμπειρία ανάγνωσης. Το βιβλίο αντιμετωπίζει τη σελίδα ως αυτόνομη πληροφοριακή και αισθητική ενότητα, αποφεύγοντας τη συνεχή ροή κειμένου και οργανώνοντας την πλοήγηση μέσα από αρθρωτές δομές, έντονη χρήση αρνητικού χώρου και περιορισμένη αλλά στοχευμένη εικονογράφηση. Η εμπειρία του χρήστη διαμορφώνεται περισσότερο ως διαδικασία περιπλάνησης και σταδιακής ανακάλυψης παρά ως συμβατική ανάγνωση εγχειριδίου κανόνων.

3.4 Συγκριτική ανάλυση

Στο παρόν κεφάλαιο πραγματοποιείται συγκριτική ανάλυση των επιλεγμένων RPG βιβλίων με στόχο τη μελέτη του τρόπου με τον οποίο η οπτική επικοινωνία, η σελιδοποίηση και η πληροφοριακή οργάνωση λειτουργούν ως μηχανισμοί πλαισίωσης της εμπειρίας του παιχνιδιού. Η συγκριτική αυτή προσέγγιση βασίζεται στις αναλυτικές παρατηρήσεις που προέκυψαν από το ερευνητικό ερωτηματολόγιο του Παραρτήματος Α. Το ερωτηματολόγιο οργανώνει τη μελέτη γύρω από ζητήματα οπτικής ταυτότητας, σελιδοποίησης, πλαισίωσης, αναγνωσιμότητας, σχέσης εικόνας και κειμένου, βιωματικής εμπλοκής και αυτενέργειας. Οι επιμέρους ερωτήσεις λειτουργούν ως εργαλεία καταγραφής και σύγκρισης των σχεδιαστικών στρατηγικών των RPGs, χωρίς ωστόσο να αποτελούν αυτούσια τη δομή της θεωρητικής σύνθεσης που ακολουθεί.

Η ανάλυση οργανώνεται γύρω από τρεις βασικούς άξονες. Ο πρώτος αφορά το RPG βιβλίο ως παρακείμενο και ως φορέα οπτικής ταυτότητας. Ο δεύτερος επικεντρώνεται στη σελιδοποίηση και στην πληροφοριακή οργάνωση ως μηχανισμούς πλαισίωσης της εμπειρίας. Ο τρίτος εξετάζει τη σχέση ανάμεσα στον σχεδιασμό, τη βιωματική εμπλοκή και τη σχέση παίκτη και κόσμου. Μέσα από τη συστηματική σύγκριση διαφορετικών σχεδιαστικών στρατηγικών επιχειρείται να αναδειχθεί ο τρόπος με τον οποίο στοιχεία όπως η τυπογραφία, η εικονογράφηση, η οπτική ιεραρχία, το κενό, η υλικότητα και η σχέση εικόνας και κειμένου δεν λειτουργούν αποκλειστικά αισθητικά ή πληροφοριακά, αλλά επηρεάζουν άμεσα τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αντιλαμβάνεται, διαβάζει και βιώνει το RPG.

3.4.1 Το RPG βιβλίο ως παρακείμενο και φορέας οπτικής ταυτότητας

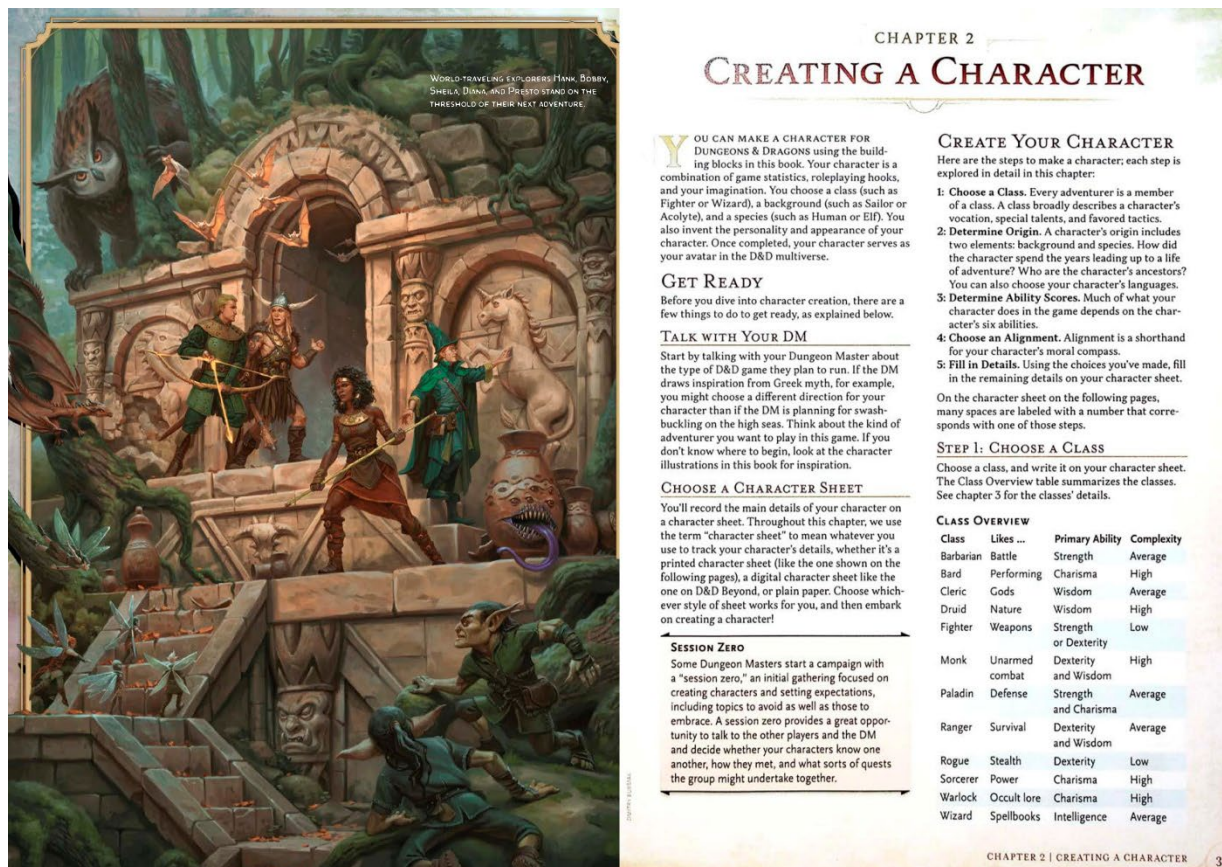
Εξετάζεται το RPG βιβλίο ως παρακείμενο και ως φορέας οπτικής ταυτότητας. Πιο συγκεκριμένα, αναλύεται ο τρόπος με τον οποίο στοιχεία όπως το εξώφυλλο, η εικονογράφηση, η τυπογραφία, οι εισαγωγικές σελίδες κεφαλαίων, τα συνοδευτικά υλικά και γενικότερα η συνολική αισθητική παρουσίαση λειτουργούν ως μηχανισμοί πλαισίωσης του φαντασιακού κόσμου και της εμπειρίας του παιχνιδιού. Η ανάλυση επικεντρώνεται στον τρόπο με τον οποίο τα RPGs κατασκευάζουν την πρώτη σχέση του παίκτη με τον κόσμο, το είδος και τη θεματική τους, πριν ακόμη ξεκινήσει η ανάγνωση των κανόνων.

Στο πλαίσιο αυτό, το RPG βιβλίο προσεγγίζεται ως πολυτροπικό σύστημα οπτικής επικοινωνίας, το οποίο οργανώνει την πρόσβαση στον κόσμο του παιχνιδιού και διαμορφώνει συγκεκριμένες προσδοκίες εμπειρίας. Σύμφωνα με τη θεωρία του παρακειμένου, τα οπτικά και υλικά στοιχεία του βιβλίου λειτουργούν ως «πύλες» εισόδου στον φαντασιακό κόσμο, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αντιλαμβάνεται το ύφος, την ατμόσφαιρα και τη μορφή συμμετοχής που προτείνει το παιχνίδι. Παράλληλα, μέσα από τη συγκριτική ανάλυση αναδεικνύονται διαφορετικές στρατηγικές οπτικής πλαισίωσης, οι οποίες επηρεάζουν άμεσα τη βιωματική πρόσληψη και τη σχέση του παίκτη με το RPG.

A. Στρατηγικές οπτικής πλαισίωσης του κόσμου

Στα υπό μελέτη παραδείγματα διακρίνονται τέσσερις βασικές στρατηγικές οπτικής πλαισίωσης του φαντασιακού κόσμου, οι οποίες οργανώνουν διαφορετικούς τρόπους παρουσίασης, εισόδου και πρόσληψης του RPG από τον παίκτη. Οι στρατηγικές αυτές προκύπτουν μέσα από την εικονογράφηση, την τυπογραφία, τη δομή της πληροφορίας και γενικότερα τον τρόπο με τον οποίο το βιβλίο εισάγει τον αναγνώστη στον κόσμο και στους μηχανισμούς του παιχνιδιού.

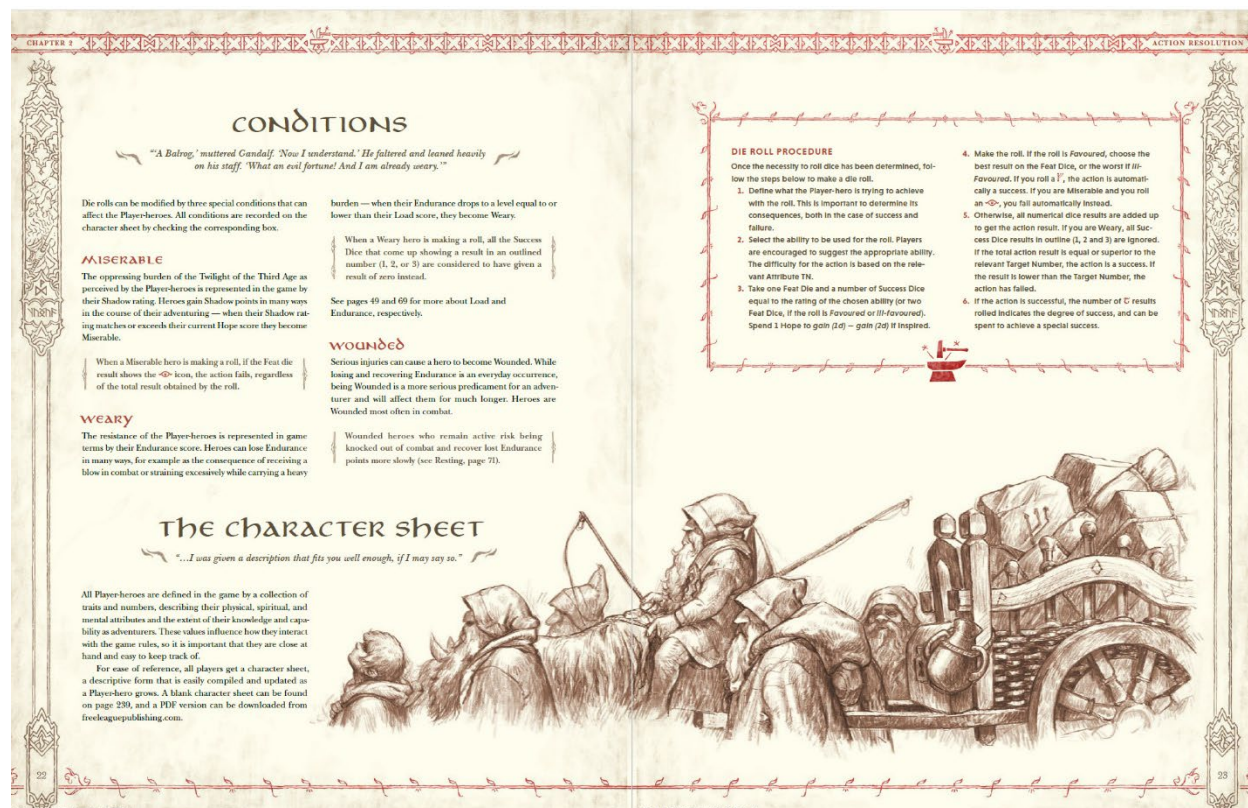
Μία πρώτη κατηγορία αφορά την κινηματογραφική και μνημειακή πλαισίωση, η οποία εμφανίζεται κυρίως στα Dungeons & Dragons (εικόνα 12) και Dune. Στα παιχνίδια αυτά κυριαρχούν οι δυναμικές σκηνές δράσης, οι μεγάλες εικονογραφικές συνθέσεις και η έμφαση στην κλίμακα του κόσμου. Η είσοδος στο παιχνίδι οργανώνεται μέσα από κινηματογραφικές εικόνες και εκτεταμένες εικονογραφικές εισαγωγές, δημιουργώντας αίσθηση μεγάλης περιπέτειας, πολιτικής δύναμης και εκτεταμένου φαντασιακού σύμπαντος. Τέτοιου είδους προσέγγιση διαλέγουν αναγνωρίσιμα παιχνίδια – franchises όπου βασίζονται κατά πολύ στην αναγνωρισιμότητά τους.



Εικόνα 12 Dungeons and Dragons 5,5e, κινηματογραφική και ηρωική σύνθεση στις εισαγωγικές σελίδες των κεφαλαίων (πηγή: Perkins et al., 2024)

Αντίθετα, το The One Ring, το Symbaroum και το Mythic Bastionland ακολουθούν περισσότερο ατμοσφαιρικές και μυθολογικές στρατηγικές πλαισίωσης. Οι φυσικές ή πιο μουντές χρωματικές παλέτες, η ζωγραφική εικονογράφηση τοπίων και η πιο ήρεμη πληροφοριακή οργάνωση δίνουν έμφαση στην αίσθηση περιπλάνησης, μυστηρίου και εμβύθισης στην κοσμοπλασία. Στα παιχνίδια αυτά, η είσοδος στον κόσμο οργανώνεται περισσότερο μέσα από την ατμόσφαιρα, το ταξίδι και τη θεματική εμπειρία του κόσμου, παρά μέσα από την άμεση παρουσίαση των μηχανισμών. Έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον η επιλογή αυτή του The One Ring (εικόνα 13), ενός κόσμου που βασίζεται στον πολύ δημοφιλή κόσμο του Tolkien, καθώς δεν ακολουθεί την αντίστοιχη προσέγγιση των άλλων μεγάλων franchises, όπως Dune και Dungeons & Dragons. Αυτό συμβαίνει γιατί επιλέγει τη συναισθηματική σύνδεση με τους παίκτες και την

παραδοσιακή Tolkienisque αισθητική πιο δυνατή από τη μεγάλης κλίμακα κινηματογραφική αισθητική.



Εικόνα 13 The One Ring, ανάπτυγμα δύο σελίδων όπου η ατμοσφαιρική πλαισίωση δίνει την αίσθηση του ταξιδιού (πηγή: Nepitello, 2022)

Διαφορετική προσέγγιση ακολουθούν το Mothership και το Shadowdark (εικόνα 14), όπου η πλαισίωση του κόσμου βασίζεται περισσότερο σε λειτουργικές και συστημικές λογικές. Η πληροφορία οργανώνεται γύρω από μηχανισμούς επιβίωσης, εξερεύνησης και γρήγορης χρήσης, ενώ η αισθητική παραπέμπει είτε σε τεχνικά εγχειρίδια και industrial sci-fi περιβάλλοντα είτε σε old-school dungeon exploration. Η είσοδος στο παιχνίδι δίνει προτεραιότητα στη λειτουργικότητα, στη διαχείριση κινδύνου και στη γρήγορη μετάβαση από τις βασικές αρχές στο παιχνίδι.

Casting Spells

Spellcasters use the raw power of creation and destruction to bend reality, shaping it to the will of their gods or ambitions.

Wizard magic is fickle, complicated, and volatile. Even the most learned mages tread carefully when reaching beyond the veil to grasp arcane energies.

Priest magic is miraculous, sacred, and instinctive. Priests who offend their gods might lose the ability to cast spells until they can undertake penance.



44

SPELLCASTING

When you **cast** a spell, you invoke magic to cause an effect. Casting a spell takes your action.

Characters with the spellcasting talent can cast spells.

To cast a **wizard** spell you know, make a spellcasting check by rolling 1d20 + your Intelligence modifier.

To cast a **priest** spell you know, make a spellcasting check by rolling 1d20 + your Wisdom modifier.

The **DC** to successfully cast a spell is 10 + the spell's tier.

RESULTS

If you **succeed** on your spellcasting check, the spell takes effect.

If you **fail** your spellcasting check, the spell does not take effect. You can't cast that spell again until you complete a rest.

CRITICAL SUCCESS

If you roll a natural 20 on your spellcasting check, you may double one of the spell's numerical effects. This remains in effect on a **focus** spell (see pg. 50) until your next focus check.



PENANCE

The GM determines the exact nature of the penance you must undertake based on your deity and alignment.

Penance requires a holy quest, ritualistic atonement, or a material sacrifice that you donate or destroy.

Inadequate or subversive penance (such as donating your sacrifice to a party member) only displeases your deity further and makes the spell loss permanent.

CRITICAL FAILURE

If you roll a natural 1 on your spellcasting check, the spell does not take effect. If it was a **focus** spell, the spell immediately ends (see pg. 50 for more details on focus spells).

Wizard Spell. If the spell was a wizard spell, you can't cast that spell again until you successfully complete a rest. You must also roll on the Wizard Mishap table corresponding to the spell's tier (see pg. 46).

Priest Spell. If the spell was a priest spell, your deity is greatly displeased and revokes its power. You can't cast that spell again until you complete ritualistic penance to your deity and successfully complete a rest.

SACRIFICE VALUE

Spell Tier	Value
1	5 gp
2	20 gp
3	40 gp
4	90 gp
5	150 gp

45

Εικόνα 14 Shadowdark, ανάπτυγμα δύο σελίδων όπου είναι εμφανής η καθαρά λειτουργική διάταξη και η συμβατική-συστημική λειτουργία (πηγή: Conley, 2023)

Ιδιαίτερη περίπτωση αποτελεί το Mörk Borg (εικόνα 15), το οποίο ακολουθεί μία αισθητηριακά αποσταθεροποιημένη στρατηγική πλαισίωσης. Η επιτηδευμένη αλλοπρόσαλλη σελιδοποίηση, η αποσπασματική πληροφορία, οι ακραίες χρωματικές αντιθέσεις και η επιθετική τυπογραφία οργανώνονται γύρω από τη βιωματική μεταφορά της αίσθησης χάους, παρακμής και αποδιοργάνωσης που χαρακτηρίζει τον συγκεκριμένο κόσμο του RPG. Στην περίπτωση αυτή, η μορφή του ίδιου του βιβλίου λειτουργεί ως άμεση προέκταση της εμπειρίας και της ατμόσφαιρας του παιχνιδιού.



Galgenbeck

in the land of Tveland is the greatest city that ever was. No King or Queen rules in Galgenbeck but an arch-priestess: Josilfa Migol. Deep beneath the Cathedral of the Two-Headed Basilisks, in a cool black chamber crossed by shards of light, lies her throne. Josilfa, old but still young, commoners gossip that she colludes with the god Nechrubel, who gave her eternal life. Nechrubel: the shadow that covers all. Nechrubel is melancholy, crop failure, conflict and war. It is said he whispered the apocalyptic prophecies in Verhu's ear.



As time grows ever shorter the Two-Headed Basilisks become ever-more desperate in their recruitment. To take one's own life is considered sinful cowardice. The road to salvation lies through mortification of the flesh; the apocalypse is to be met with eyes wide open. Only then can the soul be allowed passage to the Shimmering Fields. Heretics and apostates are hunted down and corrected, in public and at length, by the Inquisition.

Sarkash.

In Tveland also lies

The forest seems, lately, to spread unnaturally fast. Paths tangle and wind in the overgrown gloom, leading wanderers astray. Far in the depths of Sarkash, always where one least expects to find it, in a halo of dying trees, is GRAVEN-TOSK. A truly ancient cemetery filled with mausoleums, blank-eyed cherubs, stagnant fountains, plague pits and ordinary graves.

But hasn't it grown warmer in this usually cold place? Do you hear the frantic scratching? The air feels heavy, stale and hard to breathe.



Εικόνα 15 Mörk Borg, επιτηδευμένη σελιδοποίηση, η αποσπασματική πληροφορία, οι ακραίες χρωματικές αντιθέσεις και η επιθετική τυπογραφία (πηγή: Nohr & Nilsson, 2020)

B. Εικονογράφηση – Τυπογραφία – Γραφιστικά στοιχεία

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι η εικονογράφηση, η τυπογραφία και τα γραφιστικά στοιχεία δεν λειτουργούν αποκλειστικά διακοσμητικά, αλλά οργανώνουν τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζεται και προσλαμβάνεται το RPG ως αντικείμενο και ως εμπειρία. Μέσα από τις διαφορετικές οπτικές στρατηγικές, τα βιβλία διαμορφώνουν αναγνωρίσιμες αισθητικές ταυτότητες και καθορίζουν τον ρυθμό, την ένταση και τον χαρακτήρα της ανάγνωσης.

Στα Dungeons & Dragons και Dune, η εικονογράφηση αξιοποιείται κυρίως με κινηματογραφική λογική, μέσα από μεγάλες σκηνές δράσης, ολοσέλιδες συνθέσεις και έντονη εικονογραφική κλίμακα. Στο Dungeons & Dragons, οι δυναμικές σκηνές φαντασίας, οι έντονες χρωματικές αντιθέσεις και η παραδοσιακή τυπογραφία του φανταστικού (με γοθικές και κέλτικες

αναφορές) συνδυάζονται με σαφή οπτική ιεραρχία και σταθερή πληροφοριακή οργάνωση. Αντίστοιχα, στο Dune, οι μεγάλες εικονογραφικές ζώνες, οι αμμόδεις χρωματικές παλέτες, τα γεωμετρικά μοτίβα και η κομψή τυπογραφία δημιουργούν αισθητική πολυτέλειας, κομψού σχεδιασμού και πολιτικής τελετουργικότητας (εικόνα 16).

Εικόνα 16 Ανάπτυγμα από το Dune, όπου διακρίνεται η κομψή τυπογραφία, οι αμμόδεις χρωματικές παλέτες και αισθητική πολυτέλειας (πηγή: Carter et al., 2021)

Αντίθετα, το The One Ring, το Symbaroum (εικόνα 17) και το Mythic Bastionland οργανώνονται περισσότερο γύρω από τη συνοχή της ατμόσφαιρας και τον ρυθμό της ανάγνωσης. Το The One Ring έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, γιατί δεν παρότι αξιοποιεί φυσικές χρωματικές παλέτες, οργανική τυπογραφία, διακοσμητικά πλαίσια και αισθητική παπύρου που παραπέμπουν σε χειρόγραφα και εικονογραφημένες εκδόσεις της Μέσης Γης, δεν διστάζει να χρησιμοποιήσει στις εισαγωγές των κεφαλαίων του έγχρωμες επικού κλίματος απεικονίσεις. Στο Symbaroum, οι ζωγραφικές εικόνες, τα σκοτεινά τοπία και αποφθέγματα ενσωματώνουν στοιχεία συγκεκριμένης κοσμοπλασίας μέσα στη ροή της σελίδας. Στο Mythic Bastionland, η

Διπλωματική Εργασία

χρήση μίνιμαλ συνθέσεων, μεγάλων τίτλων, έντονου κενού χώρου και περιορισμένης εικονογραφικής πληροφορίας δημιουργεί έναν πιο αργό και αναστοχαστικό ρυθμό ανάγνωσης.

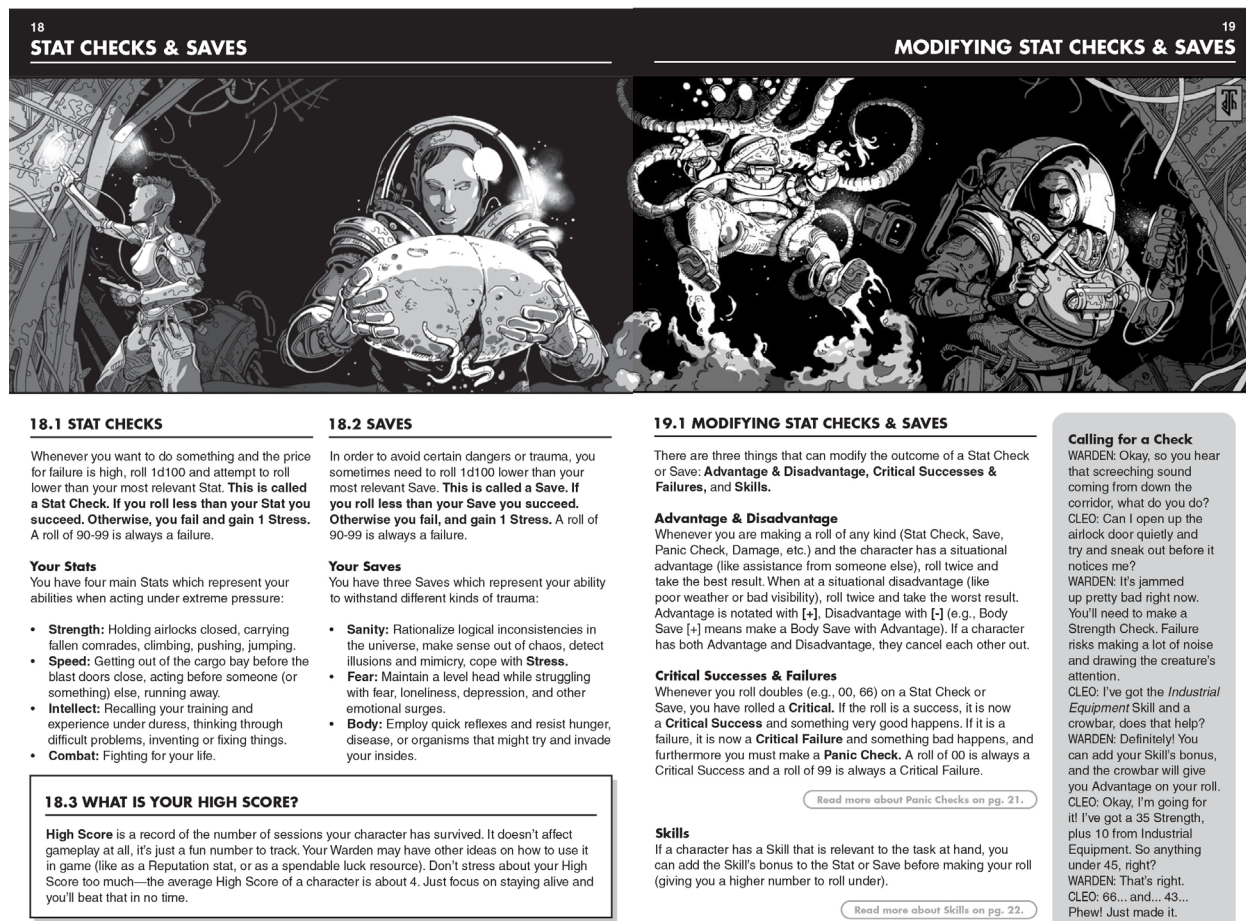


Εικόνα 17 Ανάπτυγμα από το Symbaroum, όπου οι ζωγραφικές εικόνες, τα σκοτεινά τοπία και αποφθέγματα ενσωματώνουν στοιχεία συγκεκριμένης κοσμοπλασίας μέσα στη ροή της σελίδας (πηγή: Haake & Lilja, 2023)

Στο Mörk Borg, όπου η τυπογραφία και τα γραφιστικά στοιχεία μετατρέπονται σε βασικό φορέα της αισθητικής εμπειρίας του παιχνιδιού. Η ακραία, αισθητικά δυνατή και επιτηδευμένη δυσανάγνωστη καλλιτεχνική προσέγγιση σε αυτόνομο αισθητικό γεγονός.

Διαφορετική προσέγγιση ακολουθούν το Mothership και το Shadowdark, όπου η εικονογράφηση και τα γραφιστικά στοιχεία οργανώνονται περισσότερο γύρω από τη λειτουργικότητα και την άμεση πρόσβαση στην πληροφορία. Στο Mothership (εικόνα 18), η μονόχρωμη παλέτα, οι φθαρμένες υφές, η οργάνωση πληροφορίας που θυμίζει διεπαφή, και η αισθητική τεχνικού εγχειριδίου ενισχύουν την διαδικαστική και προσανατολισμένη στην επιβίωση ταυτότητα του παιχνιδιού. Αντίστοιχα, στο Shadowdark, οι μεγάλες πληροφοριακές ενότητες, οι έντονες

μαύρες λωρίδες τίτλων και ο περιορισμένος διακοσμητισμός δίνουν έμφαση στη γρήγορη πλοήγηση και στη λειτουργική χρήση του βιβλίου.



Εικόνα 18 Ανάπτυγμα από το *Mothership* όπου η μονόχρωμη παλέτα, οι φθαρμένες υφές, η οργάνωση πληροφορίας θυμίζει διεπαφή (πηγή: Hull et al., 2024)

Γ. Συνοδευτικά υλικά και υλικότητα

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι τα συνοδευτικά υλικά και η υλικότητα των RPGs ακολουθούν σε μεγάλο βαθμό κοινές εκδοτικές και εμπορικές πρακτικές, ανεξάρτητα από τη βασική στρατηγική πλαισίωσης του κάθε παιχνιδιού. Συλλεκτικές εκδόσεις με δερματόδετη ψευδοαισθητική, πολυτελή κουτιά έκδοσης, ειδικά ζάρια, χάρτες, βοηθητικά έντυπα και GM screens εμφανίζονται στα περισσότερα παραδείγματα, λειτουργώντας ως αναγνωρίσιμοι τρόποι υλικής επέκτασης του RPG ως συλλεκτικού και βιωματικού αντικειμένου.

Η ομοιογένεια αυτή είναι εμφανής ακόμη και σε παιχνίδια με πολύ διαφορετικές αισθητικές κατευθύνσεις. Στο Dungeons & Dragons, οι τακτικοί χάρτες μπουντρουμιών και η υψηλή και ακριβή παραγωγή ενισχύουν την εικόνα ενός μεγάλου franchise του φανταστικού είδους. Στο Dune, οι συλλεκτικές εκδόσεις με ψευδοδερμάτινη αισθητική, τα ειδικά ζάρια και τα πολυτελή κουτιά έκδοσης μεταφέρουν την «αυτοκρατορική» ταυτότητα του κόσμου στο επίπεδο του φυσικού αντικειμένου (εικόνα 19). Αντίστοιχα, στο The One Ring και στο Symbaroum, οι συλλεκτικές εκδόσεις, οι ζωγραφικοί χάρτες και οι ποιοτικές σκληρόδετες εκδόσεις ενισχύουν περισσότερο τη λογική του «κειμηλίου» και του εμβυθιστικού fantasy αντικειμένου.



Εικόνα 19 Το starter box set του Dune με όλα τα συνοδευτικά προϊόντα του (πηγή: <https://www.broadswordwargaming.com/collections/dune-rpg/products/dune-adventures-in-the-imperium-agents-of-dune-deluxe-starter-set>)

Παρόμοια λογική ακολουθούν και το Mothership (εικόνα 20) και το Shadowdark, παρότι ανήκουν σε διαφορετικές αισθητικές και σχεδιαστικές κατευθύνσεις. Το Mothership αξιοποιεί
Διπλωματική Εργασία

πολυτελή κουτιά έκδοσης, χάρτες σε μέγεθος αφίσας και βοηθητικά έντυπα zine format, τα οποία παραπέμπουν σε βιομηχανικό επιστημονικής φαντασίας kit αποστολής, ενώ το Shadowdark χρησιμοποιεί ποιοτικές εκδόσεις ντύνει τα old school zines με ψευδοδερματόδετα εξώφυλλα. Και στις δύο περιπτώσεις, τα συνοδευτικά στοιχεία λειτουργούν ως οργανικό μέρος της συνολικής ταυτότητας του παιχνιδιού και όχι απλώς ως πρακτικά αξεσουάρ.



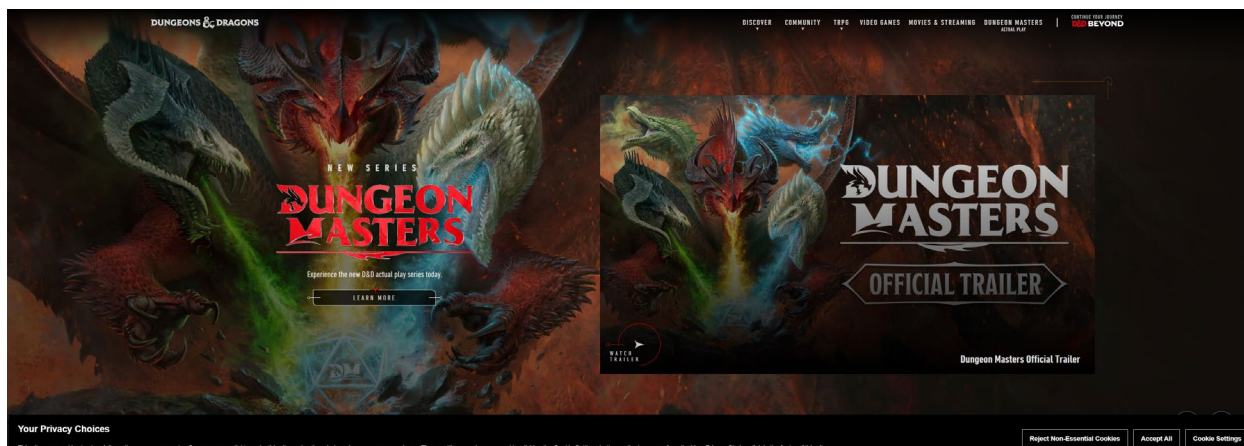
Εικόνα 20 Mothership Deluxe Set με όλα τα συνοδευτικά προϊόντα (πηγή:
<https://www.tuesdayknightgames.com/products/mothership-deluxe-set?srsltid=AfmBOorRrOaj9Rdn1KQ3zsuxtwINaAOK6zTjOEDP0CukEN40-AGvEFBm>)

Η βασική διαφοροποίηση εμφανίζεται κυρίως στις περιπτώσεις του Mythic Bastionland και του Mörk Borg, όπου η παρουσία επίσημων συνοδευτικών είναι εξαιρετικά περιορισμένη. Στο Mythic Bastionland, η απουσία εκτεταμένου συστήματος συνοδευτικών συνδέεται με τη *minimal*, προσωπική και δημιουργοκεντρική ταυτότητα του παιχνιδιού, η οποία απομακρύνεται από τη λογική μεγάλου franchise και εκτεταμένου οικοσυστήματος προϊόντων. Αντίστοιχα, στο Mörk Borg, η αισθητική και βιωματική εμπειρία συγκεντρώνεται σχεδόν αποκλειστικά στο ίδιο το βιβλίο και στη χαοτική οπτική του ταυτότητα. Η περιορισμένη παρουσία συνοδευτικών δείχνει ότι το βασικό βιβλίο λειτουργεί ήδη ως πλήρες αισθητικό και παρακειμενικό αντικείμενο, χωρίς να απαιτείται εκτεταμένη υλική επέκταση της εμπειρίας. Μάλιστα, μπορεί να υποστηριχθεί ότι η παρουσία αντίστοιχων συνοδευτικών, όπως εκείνων που εμφανίζονται στα υπόλοιπα παιχνίδια, πιθανόν θα υπονόμεινε την *art-punk* νοοτροπία που επιχειρεί να διαμορφώσει το RPG.

Δ. Ψηφιακή και διαμεσική παρουσία

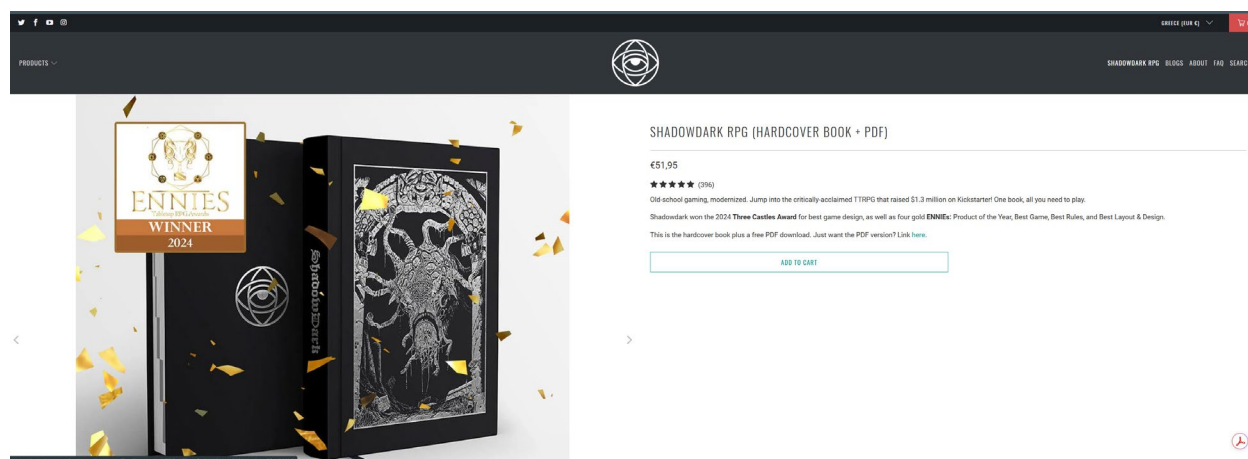
Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε μία σημαντική διαφοροποίηση ανάμεσα στις στρατηγικές πλαισίωσης των ίδιων των βιβλίων και στις στρατηγικές που ακολουθούν οι επίσημες ιστοσελίδες των RPGs. Παρότι τα βιβλία παρουσιάζουν έντονες και συχνά πολύ διαφοροποιημένες αισθητικές ταυτότητες, οι περισσότερες ιστοσελίδες συγκλίνουν σε περισσότερο συμβατικές λογικές ηλεκτρονικού καταστήματος και παρουσίασης προϊόντων, οργανωμένες γύρω από κατηγορίες, πλοήγηση, προϊόντα και αγοραστική λειτουργικότητα.

Εξάιρεση αποτελεί το Dungeons & Dragons, όπου η επίσημη ιστοσελίδα οργανώνεται ως ολοκληρωμένο ψηφιακό οικοσύστημα υπηρεσιών και εργαλείων χρήσης (εικόνα 21). Η αρχική σελίδα δίνει έμφαση στην εισαγωγή νέων παικτών, στα εργαλεία δημιουργίας χαρακτήρων, στις ψηφιακές λειτουργίες, στις διαδικτυακές υπηρεσίες, στο πολυμεσικό περιεχόμενο και στις λειτουργίες ηλεκτρονικού καταστήματος, ακολουθώντας περισσότερο λογική πλατφόρμας παρά εμβυσιστικής επέκτασης της κοσμοπλασίας ή ενός απλού ηλεκτρονικού RPG καταστήματος. Παρότι διατηρούνται στοιχεία της ηρωικής φαντασίας αισθητικής μέσω της εικονογράφησης και του προωθητικού οπτικού υλικού, η συνολική πληροφοριακή δομή οργανώνεται κυρίως γύρω από αρθρωτή πλοήγηση, ψηφιακές λειτουργίες και λογική οικοσυστήματος προϊόντων.



Εικόνα 21 Ιστοσελίδα του Dungeons and Dragons RPG (πηγή: <https://www.dungeonsanddragons.com/>)

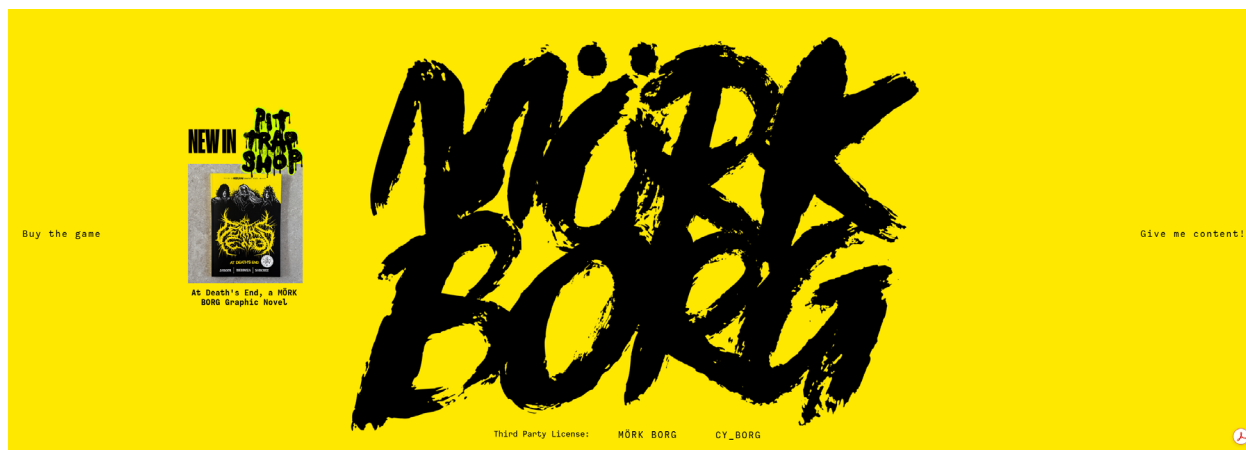
Η λογική ενός συμβατικού ηλεκτρονικού καταστήματος είναι εμφανής στα Dune, Shadowdark (εικόνα 22) και Mothership, όπου η ψηφιακή παρουσία οργανώνεται κυρίως ως ψηφιακή βιτρίνα προϊόντων, με αρθρωτή πλοήγηση, υλικό προς λήψη και έμφαση σε προϊόντα και υπηρεσίες. Στις περιπτώσεις αυτές, η ανάγκη για καθαρή πληροφοριακή οργάνωση, αναγνωρίσιμη εμπορική δομή και εύκολη πλοήγηση φαίνεται να υπερισχύει της ιδιαίτερης αισθητικής πλαισίωσης που αναπτύσσεται μέσα στο ίδιο το βιβλίο.



Εικόνα 22 Ιστοσελίδα του Shadowdark RPG (πηγή: https://www.thearcanelibrary.com/pages/shadowdark?srsId=AfmBOoqpLSrSg1VKQh6Txmq1nLq3-5jgsyU0668aR_549hwGtT3r2qL2)

Χαρακτηριστική είναι επίσης η περίπτωση του The One Ring και του Symbaroum, όπου η ψηφιακή παρουσία δεν οργανώνεται πρωτίστως γύρω από τη μοναδική ταυτότητα του κάθε RPG, αλλά γύρω από την ενιαία δομή παρουσίασης της Free League. Παρότι διατηρούνται Tolkienisque ή ζωγραφικά στοιχεία μέσω της εικονογράφησης και των χρωματικών επιλογών, η βασική πληροφοριακή δομή και η πλοήγηση των ιστοσελίδων παραμένουν κοινές, ακολουθώντας περισσότερο την εταιρική ταυτότητα του εκδότη παρά τις επιμέρους στρατηγικές πλαισίωσης των παιχνιδιών.

Ιδιαίτερη περίπτωση αποτελεί το Mörk Borg, το οποίο είναι το μόνο παράδειγμα όπου η επίσημη ιστοσελίδα παραμένει ουσιαστικά πιστή στη στρατηγική πλαισίωσης του ίδιου του βιβλίου (εικόνα 23). Η χαοτική αισθητική, η επιθετική τυπογραφία και τα στοιχεία κολάζ μεταφέρονται σχεδόν αυτούσια και στο ψηφιακό περιβάλλον, μετατρέποντας ακόμη και την ιστοσελίδα σε συνέχεια της αισθητηριακής εμπειρίας του RPG.



Εικόνα 23 Ιστοσελίδα Mörk Borg RPG (πηγή: <https://morkborg.com/>)

Αντίθετα, οι καμπάνιες συλλογικής χρηματοδότησης εμφανίζονται πολύ πιο κοντά στις στρατηγικές πλαισίωσης των ίδιων των βιβλίων. Στις καμπάνιες του The One Ring και του Symbaroum κυριαρχούν κινηματογραφικές εικόνες, συλλεκτικές εκδόσεις και ατμοσφαιρικές παρουσιάσεις που επεκτείνουν τη μυθολογική και πολυτελή fantasy ταυτότητα των παιχνιδιών. Στο Mythic Bastionland, η δημιουργοκεντρική και εικαστικά προσανατολισμένη παρουσίαση διατηρεί τη μίνιμαλ και προσωπική ταυτότητα του RPG (εικόνα 24), ενώ στο Mothership η καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης οργανώνεται ως βιομηχανικό kit βγαλμένο από Διπλωματική Εργασία

αποστολή σε έργο επιστημονικής φαντασίας, με αναλυτική παρουσίαση περιεχομένων και λογική κουτιού έκδοσης.

Campaign

Rewards

Creator

FAQ

Updates ³⁵

Comments ³⁵³

Community

Save

KNIGHTS IN SEARCH OF GLORY

RULES LIGHT, FLAVOUR HEAVY

DECISIVE COMBAT

A PAST THAT NEVER WAS

ONE GAME, ONE BOOK

TESTIMONIALS

INSPIRATION

VIDEOS

GOING ELECTRIC

SHIPPING

Risks

A PAST THAT NEVER WAS

Mythic Bastionland is inspired by British folklore, Arthurian legends, and our own myths of the medieval era. I'm especially interested in the lies we tell about history, whether by misconception or design.

Just as this game was written in 21st Century Britain, this world was born from the stories told in Industrial and Electric Bastionland.

A past that never was, brought to life, and a place that you can visit if you know the way.



ONE GAME, ONE BOOK

Mythic Bastionland will come as a hardback book and pdf, written and laid out by me, **Chris McDowall**.

All gone



Mythic Bastionland PDF £19

Backers 732 Estimated delivery Mar 2024

1 item included

Mythic Bastionland PDF

Details Pledge £19



Mythic Bastionland Print + PDF £50

Backers 4405 Ships to Anywhere in the world

Εικόνα 24 Ιστοσελίδα συλλογικής καμπάνιας χρηματοδότησης του Mythic Bastionland RPG (πηγή: <https://www.kickstarter.com/projects/bastionland/mythic-bastionland-rpg-before-into-the-odd>)

3.4.2 Διάταξη, πληροφοριακή οργάνωση και πλαισίωση της εμπειρίας

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι η διάταξη και η πληροφοριακή οργάνωση των RPGs δεν αποτελούν ουδέτερα τεχνικά χαρακτηριστικά του βιβλίου, αλλά βασικούς μηχανισμούς πλαισίωσης της εμπειρίας του παίκτη. Η διάταξη της πληροφορίας, η οπτική ιεραρχία, η χρήση του κενού χώρου και γενικότερα η συνολική δομή της σελίδας επηρεάζουν άμεσα τον τρόπο με τον οποίο ο αναγνώστης εισέρχεται στο παιχνίδι, προσεγγίζει τους κανόνες και αλληλεπιδρά με το βιβλίο ως εργαλείο χρήσης. Μέσα από τις σχεδιαστικές αυτές επιλογές, κάθε RPG οργανώνει

διαφορετικό ρυθμό ανάγνωσης, διαφορετική πληροφοριακή εμπειρία και διαφορετικό τρόπο πλοήγησης μέσα στον κόσμο και στους μηχανισμούς του παιχνιδιού.

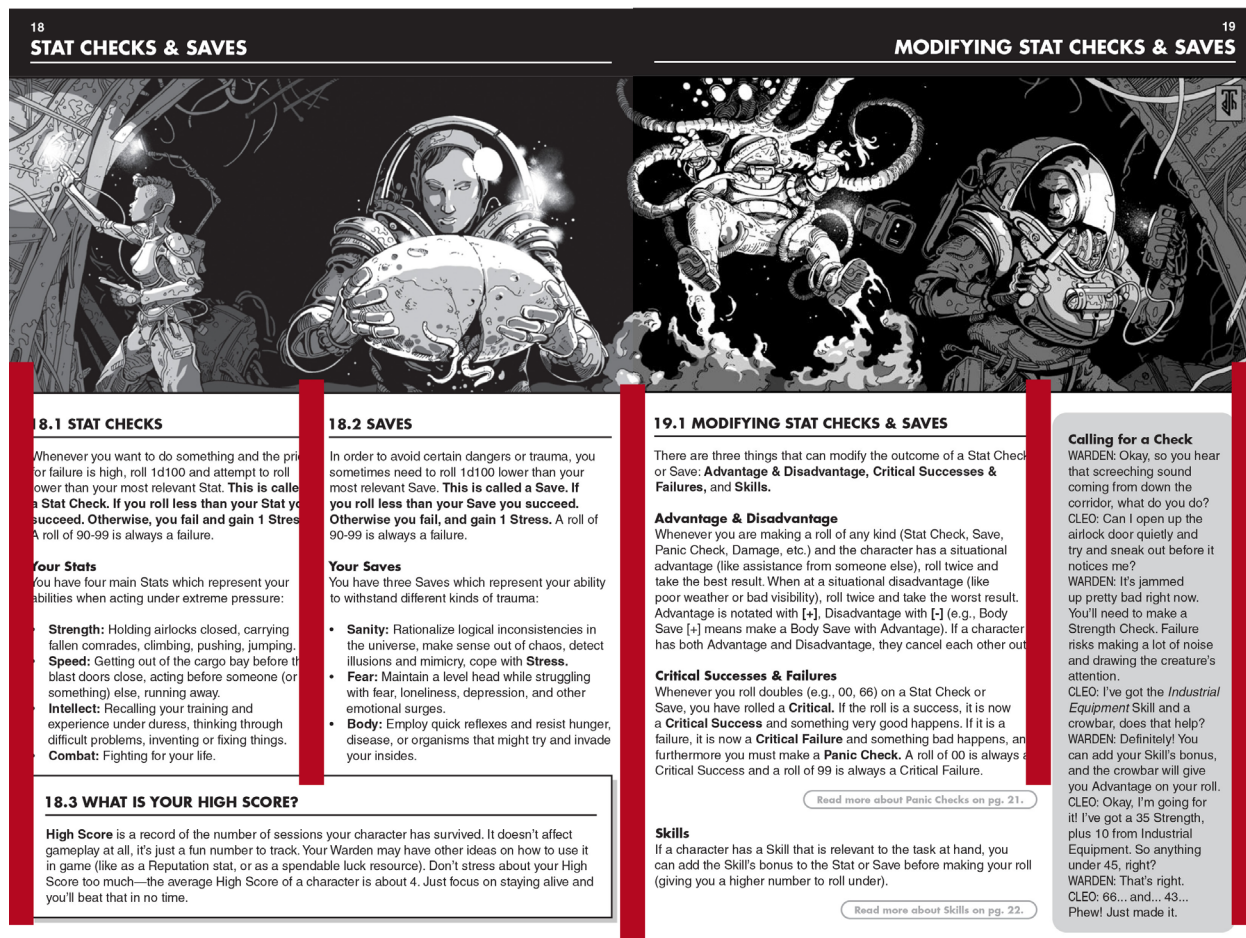
A. Δομή πληροφορίας και πλοήγηση

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι στα περισσότερα υπό μελέτη RPGs κυριαρχεί μία λειτουργική και αρθρωτή λογική οργάνωσης της πληροφορίας, βασισμένη σε σαφείς ενότητες, σταθερή σελιδοποίηση και εύκολη πλοήγηση ανάμεσα σε κανόνες, πίνακες και πληροφοριακά πλαίσια. Η κυριαρχία του διστήλου κάρναβου εμφανίζεται σχεδόν σε όλα τα παραδείγματα, καθώς προσφέρει ισορροπία ανάμεσα στην αναγνωσιμότητα, στην πληροφοριακή πυκνότητα και στη λειτουργική χρήση του βιβλίου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι περισσότερες διαφοροποιήσεις δεν προκύπτουν από πλήρη απόρριψη αυτής της δομής, αλλά από επιμέρους παρεμβάσεις στον κάρναβο, στον ρυθμό της σελίδας και στον τρόπο ενσωμάτωσης εικόνων και πληροφοριακών στοιχείων. Η βασική εξαίρεση αποτελεί το Mörk Borg, όπου η πληροφοριακή οργάνωση γίνεται σκόπιμα αποσπασματική και χαοτική, αποδομώντας τη σταθερή αναγνωστική ροή.

Στα Dungeons & Dragons και Shadowdark, η πληροφοριακή δομή οργανώνεται με ιδιαίτερα σταθερό και λειτουργικό τρόπο. Οι σαφείς κεφαλίδες, τα πληροφοριακά πλαίσια, οι πίνακες και η σταθερή διάταξη των σελίδων διευκολύνουν τη γρήγορη πλοήγηση και τη χρήση του βιβλίου ως εργαλείου αναφοράς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το Shadowdark ειδικότερα διατηρεί πολύ καθαρή διστήλη διάταξη, περιορίζοντας τις παρεμβάσεις στον κάρναβο και δίνοντας προτεραιότητα στην άμεση πρόσβαση στην πληροφορία και στη γρήγορη λήψη αποφάσεων.

Στο Mothership, η λειτουργικότητα παραμένει επίσης κυρίαρχη, αλλά οργανώνεται μέσα από διαφορετική σχεδιαστική λογική (εικόνα 25). Το βιβλίο προσεγγίζεται περισσότερο ως τεχνικό εγχειρίδιο, με ασφυκτικά μικρούς κενούς χώρους και έντονη αξιοποίηση του κάρναβου ώστε να καλύπτεται λειτουργικά το σύνολο της σελίδας. Ο κάρναβος μεταβάλλεται συχνά ανάλογα με τις ανάγκες της πληροφορίας: σε ορισμένες σελίδες εμφανίζεται τρίστηλη διάταξη, ενώ σε άλλες μία στήλη καταλαμβάνει περίπου το ενάμιση μέρος της σελίδας και μία δεύτερη το υπόλοιπο μικρότερο τμήμα. Η διαδικαστική λογική του παιχνιδιού δεν προκύπτει τόσο από τη θεματική

του περιεχομένου όσο από τον ίδιο τον τρόπο οργάνωσης της πληροφορίας, ο οποίος θυμίζει τεχνικό ή επιχειρησιακό εγχειρίδιο.



Εικόνα 25 Μεταβαλλόμενος κάναβος του Mothership (πηγή: Hull et al., 2024)

Στο The One Ring και στο Symbaroum (εικόνα 26), η λειτουργικότητα παραμένει επίσης βασικό στοιχείο της πληροφοριακής οργάνωσης, αλλά συνδυάζεται με διαφορετικές στρατηγικές δημιουργίας ατμόσφαιρας και σχέσης με την κοσμοπλασία. Στο Symbaroum, ο κάναβος 2½ στηλών και η οργανική ενσωμάτωση εικόνων και κειμένου δημιουργούν περισσότερο «ρευστή» πληροφοριακή εμπειρία, χωρίς όμως να εγκαταλείπεται η σαφής δομή και η λειτουργική πλοήγηση. Αντίστοιχα, το The One Ring αξιοποιεί μεγάλους κενούς χώρους και τίτλους που καταλαμβάνουν ολόκληρο το πλάτος της σελίδας, δημιουργώντας πιο ήρεμη και οπτικά

απολαυστική εμπειρία ανάγνωσης, η οποία ενισχύει τη νοσταλγική αίσθηση και την ατμόσφαιρα του κόσμου του Tolkien χωρίς να μειώνει τη λειτουργικότητα του βιβλίου.



Εικόνα 26 2 1/2 στήλες στη σελιδοποίηση του Symbaroum (πηγή: Haake & Lilja, 2023)

Στο Mythic Bastionland, η πληροφοριακή οργάνωση γίνεται περισσότερο αφαιρετική και αραιή. Η χρήση μικρών πληροφοριακών ενοτήτων, μεγάλων κενών και περιορισμένης πληροφοριακής πυκνότητας δημιουργεί πιο αργό και contemplative ρυθμό ανάγνωσης, δίνοντας μεγαλύτερο χώρο στην προσωπική πρόσληψη και στην αίσθηση της ατμόσφαιρας.

Το Dune, παρότι αξιοποιεί περισσότερο μια κινηματογραφική αισθητική σύγχρονης πολυτελούς εκδοτικής σχεδίασης, διατηρεί επίσης ιδιαίτερα καθαρή και σταθερή διστήλη οργάνωση. Η λειτουργικότητα και η σαφήνεια της πληροφορίας παραμένουν κυρίαρχες, ενώ οι κινηματογραφικές ποιότητες του βιβλίου προκύπτουν κυρίως μέσα από τη χρήση μεγάλων

εικόνων, εικονογραφικών ζωνών και αισθητικής παρουσίασης και όχι μέσα από διάσπαση της βασικής πληροφοριακής δομής ή της πλοήγησης.

B. Οπτική ιεραρχία και διαδρομή του βλέμματος

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε σημαντικές διαφοροποιήσεις στον τρόπο με τον οποίο τα RPGs οργανώνουν την οπτική ιεραρχία και κατευθύνουν το βλέμμα μέσα στη σελίδα. Μέσα από τίτλους, αντιθέσεις, εικόνες, πλαίσια και τυπογραφικές μεταβολές, κάθε βιβλίο οργανώνει διαφορετικό τρόπο πρόσληψης της πληροφορίας και διαφορετική οπτική εμπειρία ανάγνωσης.

Στο Mothership, η οπτική ιεραρχία οργανώνεται με αυστηρά κατευθυνόμενο τρόπο. Οι μαύρες λωρίδες στο επάνω μέρος των σελίδων, οι αριθμημένες παράγραφοι, τα έντονα ασπρόμαυρα σχέδια, οι πίνακες και τα πολλαπλά πληροφοριακά πλαίσια δημιουργούν διαδοχικά σημεία εστίασης που οργανώνουν το βλέμμα με τρόπο που θυμίζει τεχνικό ή στρατιωτικό εγχειρίδιο. Η πληροφορία δεν διαβάζεται «ελεύθερα», αλλά μέσα από διαδοχικά οπτικά σημεία ελέγχου που κατευθύνουν συνεχώς την προσοχή του αναγνώστη.

Στο The One Ring, η διαδρομή του βλέμματος οργανώνεται πιο ανοιχτά και ήρεμα μέσα από μεγάλους κενούς χώρους, ήπιες μεταβάσεις και τίτλους που εκτείνονται σε ολόκληρο το πλάτος της σελίδας. Η σελίδα αποκτά πιο ανάλαφρη αίσθηση, ενισχύοντας τη λυρική και νοσταλγική σχέση με τον κόσμο του Tolkien.

Στα Dungeons & Dragons και Shadowdark (εικόνα 27), η διαδρομή του βλέμματος παραμένει ιδιαίτερα σαφής και σταθερή. Οι μεγάλες κεφαλίδες, τα διακριτά πληροφοριακά πλαίσια και οι ξεκάθαροι οπτικοί διαχωρισμοί οδηγούν το βλέμμα με προβλέψιμο τρόπο από ενότητα σε ενότητα. Στο Shadowdark, οι έντονες μαύρες λωρίδες τίτλων που διατρέχουν το επάνω μέρος των σελίδων λειτουργούν ως σταθερό σημείο προσανατολισμού, οργανώνοντας συνεχώς την οπτική είσοδο στη σελίδα.

Ancestry

DWARF

Brave, stalwart folk as sturdy as the stone kingdoms they carve inside mountains.

You know the Common and Dwarvish languages.

Stout. Start with +2 HP. Roll hit points per level with advantage.

ELF

Ethereal, graceful people who revere knowledge and beauty. Elves see far and live long.

You know the Common, Elvish, and Sylvan languages.

Farsight. You get a +1 bonus to attack rolls with ranged weapons or a +1 bonus to spellcasting checks.

GOBLIN

Green, clever beings who thrive in dark, cramped places. As fierce as they are tiny.

You know the Common and Goblin languages.

Keen Senses. You can't be surprised.

HALF-ORC

Towering, tusked warriors who are as daring as humans and as relentless as orcs.

You know the Common and Orcish languages.

Mighty. You have a +1 bonus to attack and damage rolls with melee weapons.

HALFLING

Small, cheerful country folk with mischievous streaks. They enjoy life's simple pleasures.

You know the Common language.

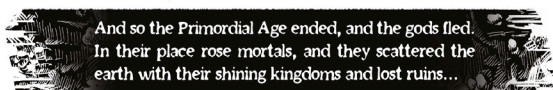
Stealthy. Once per day, you can become invisible for 3 rounds.

HUMAN

Bold, adaptable, and diverse people who learn quickly and accomplish mighty deeds.

You know the Common language and one additional common language (pg. 32).

Ambitious. You gain one additional talent roll at 1st level.



16

17

Εικόνα 27 Shadowdark, οι μαυρες λωρίδες οργανώνουν το βλέμμα (πηγή: Conley, 2023)

Στο Dune, η οπτική ιεραρχία οργανώνεται μέσα από μεγάλες εικονογραφικές επιφάνειες, συμμετρικές συνθέσεις και αυστηρή τυπογραφική ιεράρχηση. Οι εικόνες λειτουργούν ως βασικά σημεία έλξης του βλέμματος, ενώ η καθαρή οργάνωση της πληροφορίας διατηρεί σταθερή και ελεγχόμενη τη συνολική οπτική ροή.

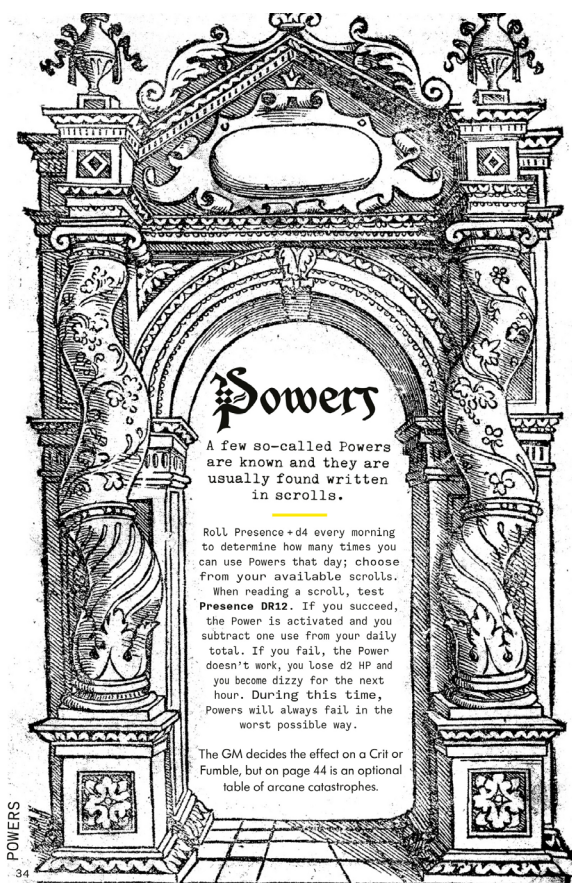
Στο Mythic Bastionland, η εκτεταμένη χρήση κενού χώρου και η περιορισμένη παρουσία πληροφοριακών στοιχείων επιβραδύνουν τη μετακίνηση του βλέμματος και δίνουν μεγαλύτερη έμφαση στη συνολική αίσθηση της σελίδας και στις μεμονωμένες οπτικές παρεμβάσεις (εικόνα 28).



Εικόνα 28 Mythic Bastionland η αρθρωτή, αυτοτελής οργάνωση της πληροφορίας σε μια σελίδα δημιουργούν ένα αυτόνομο αποτέλεσμα (πηγή: McDowall, 2024)

Στο Symbaroum, η κίνηση του βλέμματος οργανώνεται μέσα από τη σταθερή κλασική διάταξη του βιβλίου, επανακαθορίζεται συνεχώς από τα γραφιστικά στοιχεία και την εικονογράφηση. Οι εικόνες συχνά εκτείνονται πέρα από τα όρια μίας σελίδας, εισχωρώντας στη δεύτερη χωρίς να την καλύπτουν πλήρως, δημιουργώντας οπτική συνέχεια ανάμεσα στα ανοίγματα του βιβλίου και κατευθύνοντας το βλέμμα μέσα στο συνολικό πλαίσιο της σύνθεσης. Παράλληλα, η μισή στήλη του κάρναβου λειτουργεί συχνά ως χώρος πληροφοριών, αποφθεγμάτων, μικρών σχημάτων, πινάκων και διακοσμητικών στοιχείων, δημιουργώντας δευτερεύοντα σημεία εστίασης που διασπούν τη μονοσήμαντη γραμμική ανάγνωση χωρίς να καταργούν τη βασική λειτουργικότητα της σελίδας.

Αντίθετα, στο Mörk Borg, η οπτική ιεραρχία αποδομείται συστηματικά. Οι έντονες χρωματικές συγκρούσεις, οι ακραίες αλλαγές κλίμακας, οι παραμορφωμένες τυπογραφίες και οι ασύμμετρες συνθέσεις διασπούν συνεχώς τη σταθερή διαδρομή του βλέμματος, δημιουργώντας αίσθηση οπτικής αστάθειας και αισθητηριακής πίεσης (εικόνα 29).

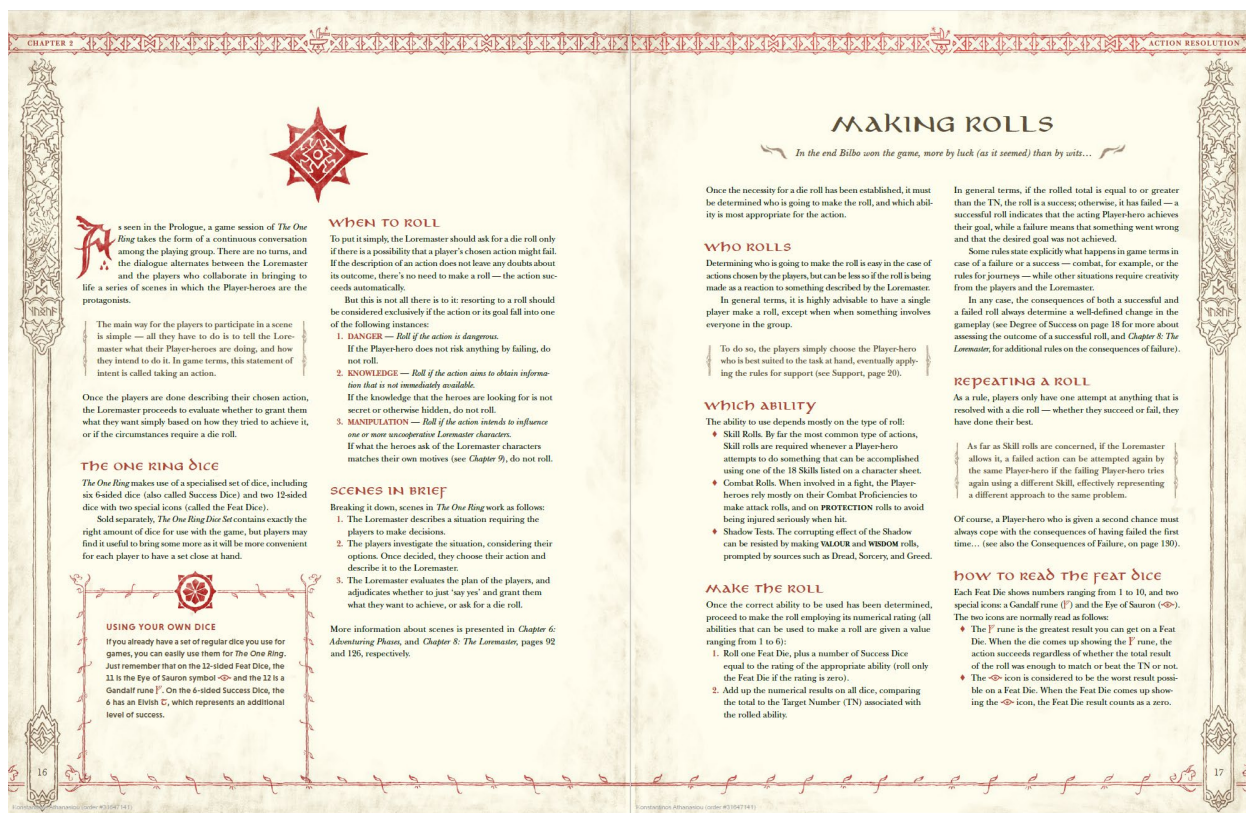


Εικόνα 29 Mork Borg, έντονες χρωματικές συγκρούσεις, οι ακραίες αλλαγές κλίμακας, οι παραμορφωμένες τυπογραφίες και οι ασύμμετρες συνθέσεις διασπούν συνεχώς τη σταθερή διαδρομή του βλέμματος (πηγή: Nohr & Nilsson, 2020)

Γ. Κενός χώρος, πληροφοριακή πυκνότητα και ρυθμός ανάγνωσης

Η χρήση του κενού χώρου και η πληροφοριακή πυκνότητα επηρεάζουν καθοριστικά τον ρυθμό της αναγνωστικής εμπειρίας στα RPGs. Μέσα από τη σχέση ανάμεσα σε κείμενο, εικόνα και κενό χώρο, κάθε βιβλίο οργανώνει διαφορετική ταχύτητα ανάγνωσης, διαφορετικό επίπεδο οπτικής φόρτισης και διαφορετικό τρόπο πρόσληψης της πληροφορίας.

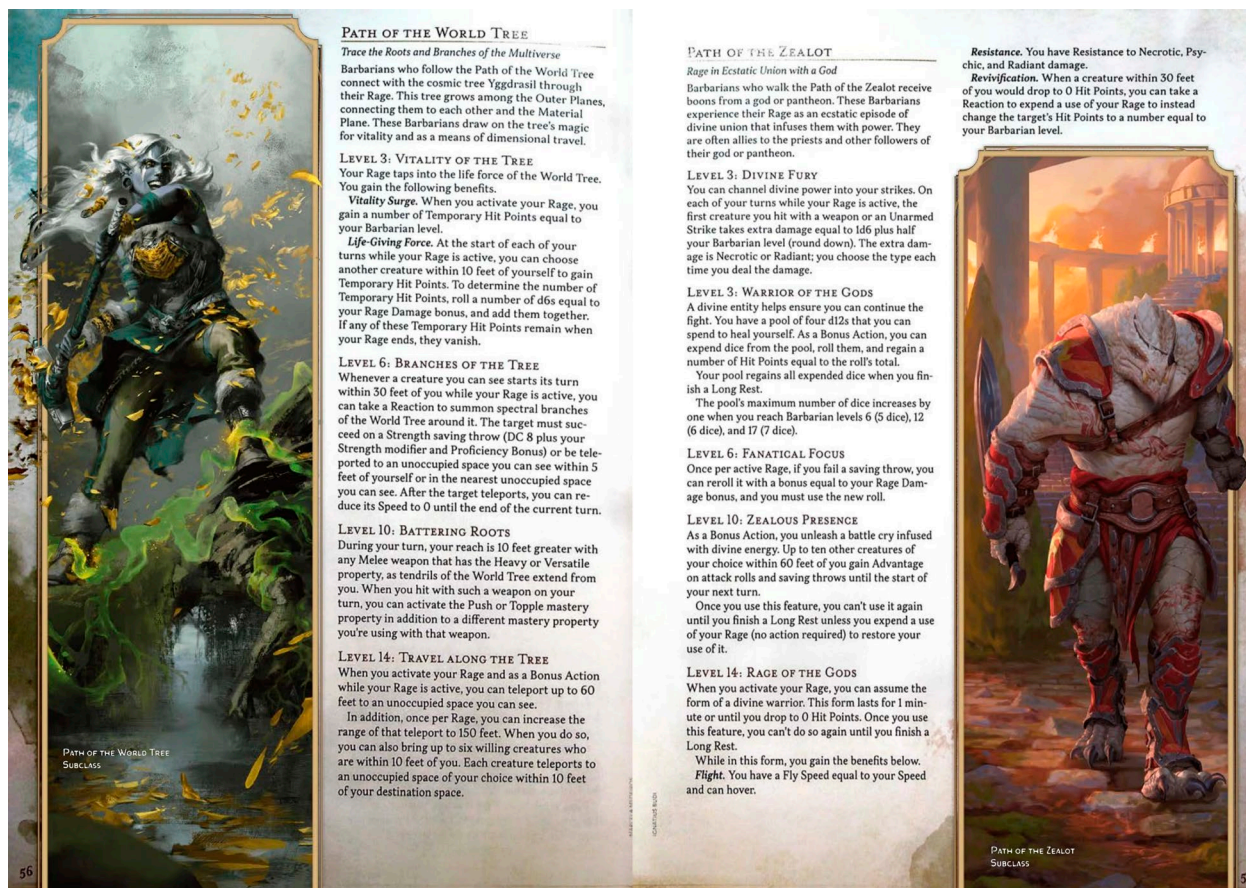
Στο The One Ring (εικόνα 30) και στο Mythic Bastionland, η εκτεταμένη χρήση κενού χώρου, οι μεγάλες αποστάσεις ανάμεσα στις ενότητες και η περιορισμένη πληροφοριακή πυκνότητα δημιουργούν πιο αργό και ήρεμο ρυθμό ανάγνωσης. Η πληροφορία παρουσιάζεται με περισσότερο «ανοιχτό» τρόπο, επιτρέποντας στις εικόνες, στους τίτλους και στα γραφιστικά στοιχεία να αποκτούν μεγαλύτερη παρουσία μέσα στη σελίδα.



Εικόνα 30 The One Ring η εκτεταμένη χρήση κενού χώρου, οι μεγάλες αποστάσεις ανάμεσα στις ενότητες και η περιορισμένη πληροφοριακή πυκνότητα δημιουργούν πιο αργό και ήρεμο ρυθμό ανάγνωσης. (πηγή: Nepitello, 2022)

Στο Symbaroum, η πληροφοριακή πυκνότητα είναι μεγαλύτερη, αλλά εξισορροπείται μέσω της οργανικής ενσωμάτωσης εικόνων, διακοσμητικών στοιχείων και δευτερευόντων πληροφοριακών περιοχών μέσα στη σελίδα. Οι εικόνες, τα αποφθέγματα και τα γραφιστικά στοιχεία διακόπτουν συχνά τη συνεχή ροή του κειμένου, δημιουργώντας πιο ατμοσφαιρικό και λιγότερο «συμπιεσμένο» ρυθμό ανάγνωσης χωρίς να μειώνεται η λειτουργικότητα της πληροφορίας.

Στα Dungeons & Dragons (εικόνα 31) και Shadowdark, η πληροφοριακή πυκνότητα οργανώνεται περισσότερο γύρω από τη λειτουργική χρήση και τη γρήγορη πρόσβαση στους κανόνες. Στο Dungeons & Dragons, η πυκνή πληροφορία εξισορροπείται μέσω χρωματικών διαχωρισμών, εικόνων και πληροφοριακών πλαισίων, ενώ στο Shadowdark η πιο μικρές – A5 – σελίδες συντελεί στη διατήρηση της υψηλής αναγνωσιμότητας και στο γρήγορο ρυθμό πλοήγησης χωρίς έντονη οπτική φόρτιση.



Εικόνα 31. Στο Dungeons & Dragons, η πυκνή πληροφορία εξισορροπείται μέσω χρωματικών διαχωρισμών, εικόνων και πληροφοριακών πλαισίων (πηγή: Perkins et al., 2024)

Στο Dune και στο Mothership, ο κενός χώρος περιορίζεται σημαντικά, δημιουργώντας πιο πυκνή και «γεμάτη» πληροφοριακή εμπειρία. Στο Dune, η πυκνότητα αυτή εξισορροπείται από τις μεγάλες εικονογραφικές επιφάνειες και τη συμμετρική οργάνωση της σελίδας, ενώ στο Mothership η περιορισμένη παρουσία κενού χώρου ενισχύει την αίσθηση ασφυκτικής πληροφοριακής φόρτισης και τεχνικής έντασης.

Η πιο ακραία περίπτωση εμφανίζεται στο Mörk Borg, όπου η αναγνωστική εμπειρία αποκτά αναγκαστικά αργό και αποσπασματικό ρυθμό. Οι συνεχείς οπτικές παρεμβολές, οι έντονες αντιθέσεις, οι αλλαγές τυπογραφίας και η αποσπασματική κατανομή της πληροφορίας διακόπτουν συνεχώς τη γραμμική ανάγνωση, αναγκάζοντας το βλέμμα να μετακινείται ασυνεχώς μέσα στη σελίδα.

Δ. Σελιδοποίηση και λειτουργία του RPG ως εργαλείου χρήσης

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι η σελιδοποίηση επηρεάζει άμεσα τον τρόπο με τον οποίο το RPG λειτουργεί ως εργαλείο χρήσης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η αναγνωσιμότητα, η ταχύτητα πρόσβασης στην πληροφορία, η σαφήνεια της πλοήγησης και η δυνατότητα γρήγορης αναφοράς διαφοροποιούνται σημαντικά ανάμεσα στα παραδείγματα, χωρίς αυτό να σημαίνει απαραίτητα ότι η λειτουργικότητα συγκρούεται με την ατμόσφαιρα ή την αισθητική εμπειρία.

Το Shadowdark αποτελεί ίσως το πιο άμεσα προσανατολισμένο στη λειτουργική χρήση παράδειγμα της ανάλυσης. Η καθαρή δίστηλη διάταξη, οι μεγάλες πληροφοριακές ενότητες και ο περιορισμένος διακοσμητισμός οργανώνονται γύρω από τη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία και τη γρήγορη λήψη αποφάσεων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Παρόμοια, το Dungeons & Dragons λειτουργεί ως εκτεταμένο αρθρωτό σύστημα αναφοράς, όπου η πληροφορία οργανώνεται έτσι ώστε να μπορεί να εντοπιστεί γρήγορα ακόμη και σε ιδιαίτερα μεγάλους όγκους περιεχομένου.

Στο Mothership, η λειτουργικότητα προκύπτει μέσα από την αυστηρή οργάνωση της πληροφορίας, τις αριθμημένες ενότητες, τους πολλούς πίνακες και τα διακριτά πληροφοριακά πλαίσια που επιτρέπουν γρήγορη αναζήτηση και άμεση πρόσβαση στους μηχανισμούς του παιχνιδιού. Η πυκνή αξιοποίηση του χώρου και οι συνεχείς πληροφοριακοί διαχωρισμοί οργανώνουν τη σελίδα γύρω από τη γρήγορη διαχείριση διαδικασιών και καταστάσεων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Στο The One Ring και στο Mythic Bastionland, η λειτουργικότητα δεν υποχωρεί απέναντι στην ατμόσφαιρα, αλλά οργανώνεται μέσα από αυτήν. Στο The One Ring, οι μεγάλοι κενοί χώροι, οι καθαρές μεταβάσεις και οι τίτλοι πλήρους πλάτους δημιουργούν ήρεμη και ξεκούραστη εμπειρία χρήσης, διατηρώντας παράλληλα υψηλή αναγνωσιμότητα. Αντίστοιχα, στο Mythic Bastionland, η απόλυτα σταθερή και πανομοιότυπη αρθρωτή διάταξη δημιουργεί ταυτόχρονα ρυθμό, ανάπαυση μέσω των μεγάλων κενών και εξαιρετικά απλή λειτουργία χρήσης, καθώς η πληροφορία παρουσιάζεται πάντοτε με προβλέψιμο και άμεσα αναγνωρίσιμο τρόπο.

Το Symbaroum καταλαμβάνει ενδιάμεση θέση, συνδυάζοντας λειτουργική πλοήγηση με πιο οργανική και ατμοσφαιρική ενσωμάτωση εικόνων, κειμένου και γραφιστικών στοιχείων μέσα στη σελίδα. Παρότι η πληροφορία παραμένει σαφώς οργανωμένη, η εικονογράφηση και τα

δευτερεύοντα στοιχεία διακόπτουν συχνά τη γραμμική ροή της ανάγνωσης, ενισχύοντας τη σχέση με την κοσμοπλασία χωρίς να δυσκολεύουν ουσιαστικά τη χρήση του βιβλίου (εικόνα 32).

Αντίθετα, το Mörk Borg αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα σκόπιμα αντिलειτουργικού σχεδιασμού. Η αποσπασματική πληροφορία, οι ακραίες τυπογραφικές μεταβολές και η χαοτική οργάνωση της σελίδας δυσκολεύουν τη γρήγορη αναζήτηση πληροφορίας και μετατρέπουν τη χρήση του βιβλίου σε περισσότερο βιωματική και αισθητηριακή εμπειρία (εικόνα 33).

παιχνίδι, κάθε RPG οργανώνει διαφορετικές μορφές εμπλοκής, διαφορετικές μορφές αυτενέργειας και διαφορετική σχέση ανάμεσα στον παίκτη και στον κόσμο του παιχνιδιού.

A. Μορφές βιωματικής εμπλοκής και εμπειρίας του κόσμου

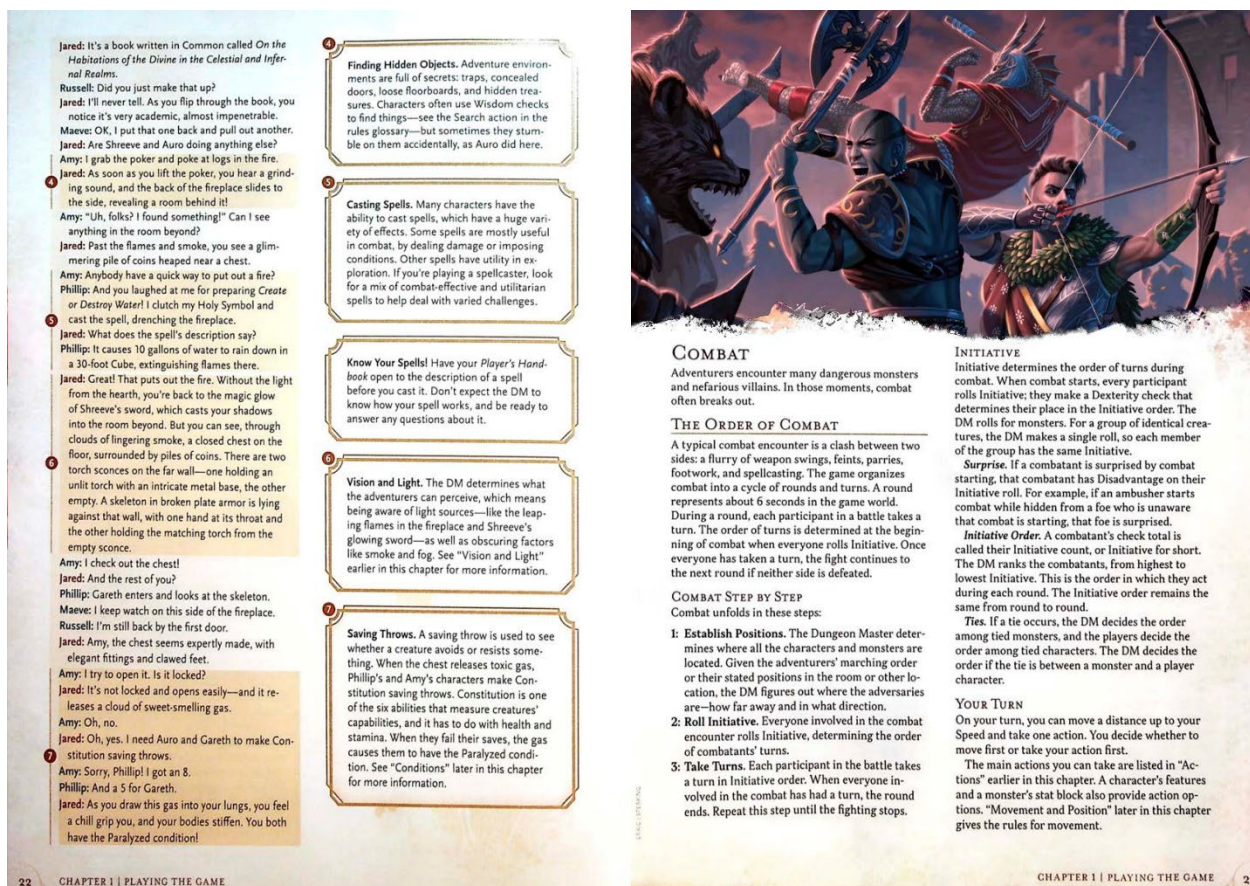
Τα υπό μελέτη RPGs παράγουν διαφορετικές μορφές βιωματικής εμπλοκής, δίνοντας έμφαση άλλοτε στη δράση και στη λειτουργική συμμετοχή και άλλοτε στην ατμόσφαιρα, στο συναίσθημα ή στην αισθητηριακή εμπειρία του κόσμου.

Στο Mothership, η βιωματική εμπλοκή οργανώνεται γύρω από την πίεση, την ευαλωτότητα και τη διαχείριση του κινδύνου. Η πυκνή πληροφοριακή οργάνωση, οι συνεχείς πίνακες και η αυστηρή δομή της πληροφορίας ενισχύουν την αίσθηση ότι ο παίκτης βρίσκεται διαρκώς αντιμέτωπος με κρίσιμες αποφάσεις και καταστάσεις επιβίωσης.

Στο Shadowdark η βιωματική εμπλοκή συνδέεται επιπλέον με τη νοσταλγική αναφορά στα πρώτα fantasy RPGs. Η κλασική δομή της σελίδας, η old-school αισθητική και η άμεση λειτουργικότητα του βιβλίου δημιουργούν αίσθηση οικειότητας με τις πρώιμες μορφές του μέσου, ενισχύοντας περισσότερο παραδοσιακή και άμεση σχέση με την εξερεύνηση και το παιχνίδι. Παρόλα αυτά, η λιτή και άμεση οργάνωση ενθαρρύνει γρήγορες αποφάσεις και πρακτική αντιμετώπιση του κινδύνου.

Στο Mythic Bastionland, η βιωματική εμπλοκή οργανώνεται περισσότερο γύρω από την αίσθηση μυστηρίου και προσωπικής ερμηνείας του κόσμου. Η αφαιρετική πληροφοριακή παρουσίαση και η περιορισμένη καθοδήγηση δημιουργούν περισσότερο ανοιχτή σχέση με τον κόσμο, αφήνοντας μεγαλύτερο χώρο στην υποκειμενική πρόσληψη και στη δημιουργία προσωπικής αίσθησης του κόσμου.

Στο Dune, η βιωματική εμπλοκή οργανώνεται περισσότερο γύρω από την πολιτική και αφηγηματική συμμετοχή. Η αισθητική μνημειακότητα, η αυστηρή παρουσίαση της πληροφορίας και η έμφαση στις φατρίες, στις δομές εξουσίας και στις πολιτικές ισορροπίες ενθαρρύνουν τον παίκτη να αντιμετωπίζει τον κόσμο ως πεδίο στρατηγικής, επιρροής και διαχείρισης συμμαχιών (εικόνα 34).



Εικόνα 35 Στο Dungeons & Dragons, η αισθητική της ηρωικής φαντασίας και η κινηματογραφική παρουσίαση ενισχύουν την αίσθηση ηρωικής παρέμβασης και επικής περιπέτειας (πηγή: Perkins et al., 2024)

Στο The One Ring και στο Symbaroum, η βιωματική εμπλοκή αποκτά περισσότερο ατμοσφαιρικό και συναισθηματικό χαρακτήρα. Στο The One Ring, η λυρική αισθητική, οι μεγάλοι κενοί χώροι και ο πιο ήρεμος ρυθμός ανάγνωσης ενισχύουν την αίσθηση ταξιδιού, κοινότητας και νοσταλγικής σχέσης με τον κόσμο του Tolkien. Η εμπειρία οργανώνεται γύρω από την αίσθηση περιπλάνησης και συμμετοχής σε έναν κόσμο με ιστορία και μνήμη. Αντίστοιχα, στο Symbaroum, οι σκοτεινές εικόνες, η οργανική σύνδεση εικόνας και πληροφορίας και η συνεχής παρουσία στοιχείων παρακμής και απειλής δημιουργούν εμπειρία διαρκούς αβεβαιότητας και έντασης απέναντι στον κόσμο του παιχνιδιού.

Αντίθετα, στο Mörk Borg, η βιωματική εμπλοκή αποκτά κυρίως αισθητηριακό χαρακτήρα. Η επιτηδευμένη χαοτική προσέγγιση και η αποσπασματική πληροφορία επιδιώκει να δημιουργήσει μια εμπειρία συνεχούς αισθητηριακής πίεσης και αποσταθεροποίησης.

Διπλωματική Εργασία

B. Καθοδήγηση συμπεριφοράς, εισαγωγή στο παιχνίδι και αυτενέργεια

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε επίσης ότι τα RPGs καθοδηγούν ενεργά τη στάση και τη συμπεριφορά του παίκτη μέσω του σχεδιασμού τους. Το βιβλίο δεν παρουσιάζει απλώς κανόνες, αλλά «εκπαιδεύει» τον παίκτη στον τρόπο με τον οποίο αναμένεται να προσεγγίσει το παιχνίδι, να αλληλεπιδράσει με τον κόσμο και να αντιληφθεί τις δυνατότητες αυτενέργειας που διαθέτει.

Στο Dungeons & Dragons, η εκτεταμένη εισαγωγή στους βασικούς μηχανισμούς του παιχνιδιού, η σαφής πληροφοριακή ιεραρχία και οι συνεχείς παραδείγματα χρήσης δημιουργούν οργανωμένη και σταδιακή διαδικασία εισαγωγής του παίκτη στο RPG. Το βιβλίο ενθαρρύνει μορφές ηρωικής συμμετοχής, συνεργασίας και ενεργητικής παρέμβασης στον κόσμο.

Στο Symbaroum, ο παίκτης καθοδηγείται σε πιο αμφίσημη και επικίνδυνη σχέση με τον κόσμο. Η συνεχής παρουσία στοιχείων παρακμής, διαφθοράς και απειλής δημιουργεί αίσθηση ότι κάθε επιλογή εμπεριέχει πιθανό κόστος και κίνδυνο, ενισχύοντας περισσότερο επιφυλακτική και προσεκτική στάση συμμετοχής (εικόνα 36).

πίεσης και ευαλωτότητας, περιορίζοντας την αίσθηση απόλυτου ελέγχου πάνω στον κόσμο του παιχνιδιού.

Στο Shadowdark, η καθαρή και άμεση παρουσίαση των κανόνων εκπαιδεύει τον παίκτη σε γρήγορη λήψη αποφάσεων και πρακτική διαχείριση της εξερεύνησης και του κινδύνου. Η απουσία περιττών πληροφοριών και η έντονη λειτουργικότητα της σελίδας ενισχύουν πιο άμεση και γρήγορη μορφή συμμετοχής.

Στο The One Ring, η εισαγωγή στο παιχνίδι πραγματοποιείται περισσότερο μέσα από την ατμόσφαιρα και τη σταδιακή είσοδο στον κόσμο. Οι μεγάλες εικόνες, οι λυρικοί τόνοι και ο πιο αργός ρυθμός ανάγνωσης προετοιμάζουν τον παίκτη για εμπειρία ταξιδιού, σχέσεων και κοινότητας περισσότερο παρά για άμεση δράση.

Στο Dune, η εισαγωγή στο παιχνίδι καθοδηγεί τον παίκτη προς πολιτική και στρατηγική σκέψη. Η έμφαση στις φατρίες, στις σχέσεις εξουσίας και στις πολιτικές δομές ενθαρρύνει τον παίκτη να αντιμετωπίζει τον κόσμο όχι μόνο ως χώρο δράσης αλλά και ως πεδίο διαχείρισης επιρροής και συμμαχιών.

Στο Mythic Bastionland, η περιορισμένη καθοδήγηση και η αφαιρετική παρουσίαση ενθαρρύνουν περισσότερο προσωπική ερμηνεία και ανοιχτή προσέγγιση του κόσμου. Η αυτενέργεια οργανώνεται λιγότερο μέσα από σαφείς μηχανισμούς καθοδήγησης και περισσότερο μέσα από την ελευθερία πρόσληψης και δημιουργίας νοήματος από τον παίκτη.

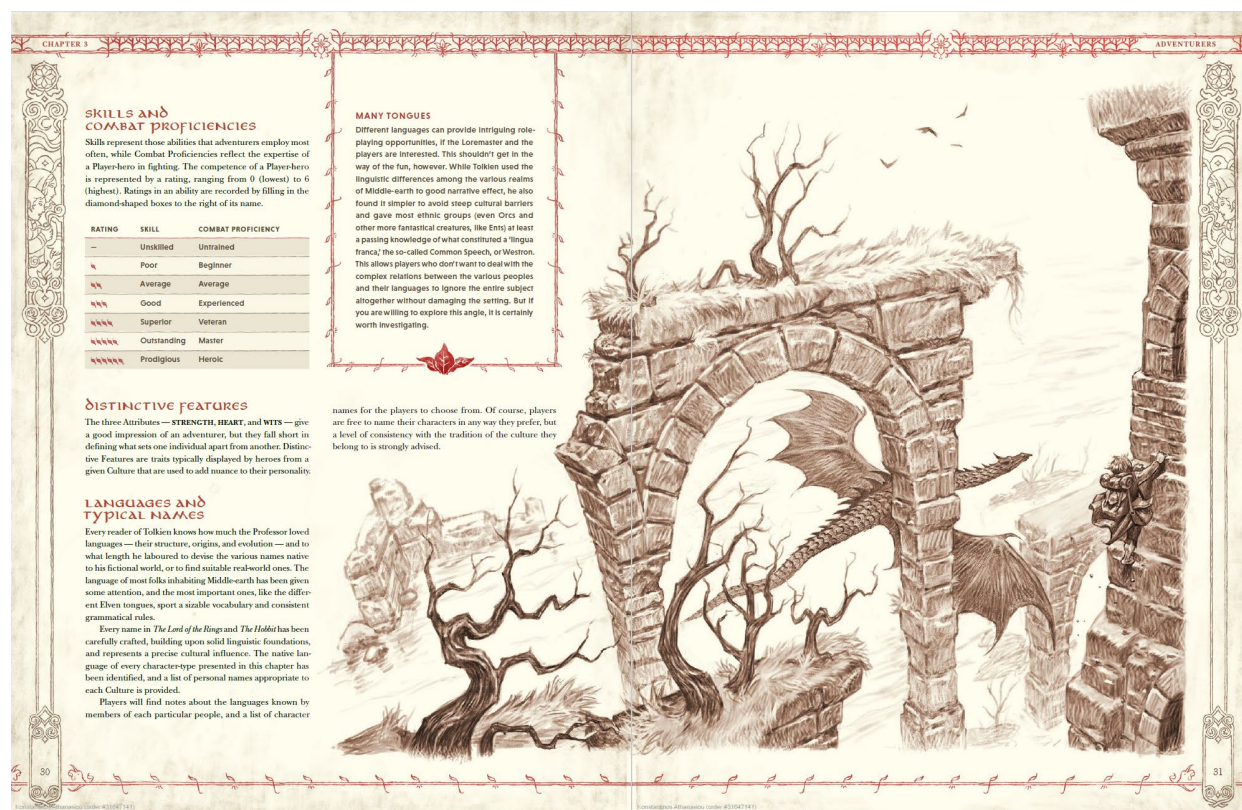
Αντίθετα, στο Mörk Borg, η χαοτική παρουσίαση και η αποσπασματική πληροφορία αποδομούν την αίσθηση σταθερής και ασφαλούς συμμετοχής. Η αυτενέργεια γίνεται περισσότερο ασταθής, αποσπασματική και βιωματική, ενισχύοντας κάτι ταιριαστό με τον γραφικά βίαιο – πανκ κόσμο (εικόνα 37).

Mothership, αντίθετα, ο κόσμος παρουσιάζεται ως αδιάφορο και απειλητικό περιβάλλον, απέναντι στο οποίο ο παίκτης παραμένει ευάλωτος και περιορισμένος.

Στο Mythic Bastionland, η σχέση με τον κόσμο αποκτά περισσότερο απόμακρο και μυθολογικό χαρακτήρα, αφήνοντας μεγάλο μέρος της σημασίας και της ερμηνείας στον ίδιο τον παίκτη.

Αντίθετα, στο Mörk Borg, η σχέση παίκτη-κόσμου οργανώνεται γύρω από τη διάλυση της σταθερότητας και την αίσθηση αναπόφευκτης παρακμής και αποσύνθεσης

Στο The One Ring, η σχέση οργανώνεται γύρω από την αίσθηση κοινότητας, ταξιδιού και συμμετοχής σε έναν κόσμο με ιστορικό βάθος, ενώ στο Symbaroum ο κόσμος παρουσιάζεται ως επικίνδυνος και ηθικά ασταθής χώρος, απέναντι στον οποίο ο παίκτης βρίσκεται διαρκώς σε κατάσταση αβεβαιότητας (εικόνα 38).



Εικόνα 38 Στο The One Ring, η σχέση οργανώνεται γύρω από την αίσθηση συμμετοχής σε έναν κόσμο με ιστορικό βάθος (πηγή: Nepitello, 2022)

4. Εξερευνώντας το άγνωστο – Μελέτη περίπτωσης – παράδειγμα του Durhus RPG

Σε αντίθεση με το προηγούμενο κεφάλαιο, το οποίο βασίστηκε στη συγκριτική ανάλυση υφιστάμενων RPGs, το παρόν κεφάλαιο παρουσιάζει την εφαρμογή των θεωρητικών αρχών και των συμπερασμάτων της έρευνας στον σχεδιασμό του Durhus Quickstart. Στόχος είναι η τεκμηρίωση των σχεδιαστικών επιλογών που πραγματοποιήθηκαν κατά την ανάπτυξη του πρωτοτύπου

Ως μελέτη περίπτωσης επιλέχθηκε το Durhus RPG το οποίο βρίσκεται στα τελευταία στάδια της παραγωγής του. Η γραφιστική εργασία σε αυτό και η μελέτη της οπτικής του ταυτότητας πραγματοποιήθηκε τον τελευταίο χρόνο, σε άμεσο διάλογο με τα αποτελέσματα της παρούσας διπλωματικής διατριβής.

4.1. “Durhus, the world is dying, but you have to live”

Η ανάπτυξη του RPG Durhus ξεκίνησε το 2014 από τους Κωνσταντίνο Αθανασίου, Κωνσταντίνο Πατσιαντά και Μάρκο-Βαλσάμη Λυρίτση, με στόχο τη δημιουργία ενός πρωτότυπου επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων σκοτεινής φαντασίας. Το 2017 στη δημιουργική ομάδα προστέθηκε ο Συμεών Μπούμπας, συμβάλλοντας στην περαιτέρω ανάπτυξη του έργου.

Το 2018 η Ελένη Τσάμη ανέλαβε την εικονογράφηση του Durhus, διαμορφώνοντας σταδιακά την οπτική αναπαράσταση του κόσμου, των χαρακτήρων και των θεματικών του αναφορών. Η ανάπτυξη του εικαστικού ύφους πραγματοποιήθηκε σε στενή συνεργασία με τον συγγραφέα της παρούσας εργασίας, ο οποίος είχε την ευθύνη της συνολικής καλλιτεχνικής κατεύθυνσης και του καθορισμού της αισθητικής ταυτότητας του έργου. Κατά την πορεία της ανάπτυξης, η συμβολή της Τσάμη επεκτάθηκε και σε επιμέρους στοιχεία οπτικής επικοινωνίας, όπως το λογότυπο, τα φύλλα χαρακτήρα και μια σειρά γραφιστικών συμβόλων.

Το 2025 ξεκίνησε η συστηματική διαμόρφωση της τελικής μορφής του βιβλίου από τον συγγραφέα της παρούσας εργασίας, ο οποίος ανέλαβε τη σελιδοποίηση, τον σχεδιασμό των Διπλωματική Εργασία

γραφιστικών στοιχείων, την επιλογή και οργάνωση της τυπογραφίας, τη χρωματική παλέτα, καθώς και τη συνολική οπτική επιμέλεια της έκδοσης. Ως πεδίο εφαρμογών αποτέλεσε το Durhus Quickstart, ένας μικρότερος από τον κανονικό τόμο που δίνεται πριν και παράλληλα με το κανονικό βιβλίο δωρεάν, αποτελώντας δείγμα δουλειάς του παιχνιδιού και προωθητικό υλικό. Με αφορμή και λόγω της παρούσας διατριβής αναπτύχθηκε ένας γόνιμος διάλογος ανάμεσα στο θεωρητικό και βιβλιογραφικό κομμάτι της εργασίας με τον καθορισμό της οπτικής ταυτότητας του εν εξελίξει παιχνιδιού. Η διαδικασία αυτή στόχευσε στη μετατροπή των θεωρητικών και αισθητικών αρχών που αναλύονται στην παρούσα έρευνα σε ένα συνεκτικό σύστημα οπτικής επικοινωνίας, ικανό να υποστηρίξει τόσο τη λειτουργική χρήση του βιβλίου όσο και τη βιωματική πρόσληψη του κόσμου του Durhus.

Γίνεται κατανοητό ότι πριν το 2025 και την έναρξη της παρούσας διπλωματικής, το Durhus RPG είχε ήδη πολύ συγκεκριμένο χαρακτήρα, μια δεκάχρονη παρακαταθήκη, η οποία όριζε το παιχνίδι αυτό καθ' αυτό. Ο συγκεκριμένος χαρακτήρας και στυλ της Τσάμη επηρέασε κατά μέγιστο τρόπο το πώς οπτικοποιείται το Durhus. Το παραπάνω είναι χρήσιμο για να διευκρινιστεί ότι η εφαρμογή των παραπάνω θεωριών βασίστηκαν σε ένα ήδη πολύ ισχυρό υπόβαθρο.

Το Durhus RPG ανήκει στο είδος των σκοτεινών παιχνιδιών φαντασίας (dark fantasy), με έντονο το (μετά)-αποκαλυπτικό στοιχείο. Το παιχνίδι επικεντρώνεται στην επιβίωση, την εξερεύνηση του κόσμου και την ανοικοδόμηση μέσα σε έναν κόσμο που πεθαίνει λόγω των «Πληγών» – οι οποίες αποτελούν συνέπεια της ύβρεως των ανθρώπων ενάντια στη φύση. Οι Πληγές διαδραματίζουν το κεντρικό αφηγηματικό πυλώνα όπου κινείται η ανθρωπότητα και οι χαρακτήρες που δημιουργούν οι παίκτες. Οι χαρακτήρες αναλαμβάνουν τον ρόλο επιζώντων που ταξιδεύουν σε εχθρικές περιοχές, ανακαλύπτουν χαμένα ερείπια και παλεύουν να δημιουργήσουν ένα μέλλον για την ανθρωπότητα.

Το έργο της Ελένης Τσάμη στο Durhus βασίστηκε κυρίως στο δικό της ιδιαίτερο στυλ. Ωστόσο, κατά τα πρώτα στάδια της συνεργασίας, της δόθηκαν έργα αναφοράς από καλλιτέχνες όπως ο Martin Grip και ο Justin Sweet (εικόνες 39). Οι εικονογραφήσεις της Ελένης Τσάμη για το Durhus κινούνται στο πεδίο της ατμοσφαιρικής σκοτεινής φαντασίας, συνδυάζοντας ζωγραφική ψηφιακή εικονογράφηση με έμφαση στην ατμόσφαιρα, το τοπίο και τη συναισθηματική φόρτιση των σκηνών. Το έργο της αποφεύγει τον έντονο ηρωισμό και τη δυναμική δράση που

Διπλωματική Εργασία

συναντάται συχνά στα RPG σκοτεινής φαντασίας. Οι εικόνες τις συμβάλλουν ενεργά στην κατασκευή της ταυτότητας του κόσμου, ενισχύοντας θεματικές όπως οι φύση/μαγεία εναντίον ανθρώπου, η πολιτισμική ποικιλομορφία, η επιβίωση, το ταξίδι, η καταστροφή και η απώλεια.

Εικόνα 39 Έργα των Justin Sweet (πάνω) και Martin Grip (κάτω) (πηγές:
<https://www.artstation.com/artwork/VLIZN> και https://modiphius.net/products/symbaroum-the-art-of-symbaroum?srsId=AfmBOooOCaStcWe1JdESeZSqPWZ3W-5WTwCjO4_hh8ruEg3nsX5_mPj1)

Σύμφωνα με τις αναλύσεις του τρίτου κεφαλαίου, η εικονογράφηση του Durhus βρίσκεται πιο κοντά στο Symbaroum ως προς τη ζωγραφική ατμοσφαιρική προσέγγιση, και στο The One Ring

ως προς την έμφαση στο τοπίο και την αίσθηση ιστορίας, αλλά με σαφώς πιο μετα-αποκαλυπτικό και ζοφερό χαρακτήρα από αμφότερα.

Αυτό που τη διαφοροποιεί περισσότερο από τα περισσότερα αντίστοιχα RPG είναι ότι οι εικόνες λειτουργούν ως σκηνές ενός κόσμου που έχει ήδη υποστεί την καταστροφή με την ανθρωπότητα να υψώνει το ανάστημά της ενάντια σε αυτή, αποφεύγοντας σκηνές ηρωικής δράσης που είναι το πιο συνηθισμένο στα παιχνίδια ρόλων φαντασίας.

4.2. Οπτικός σχεδιασμός του Durhus

Στις επόμενες ενότητες παρουσιάζονται και τεκμηριώνονται οι βασικές σχεδιαστικές επιλογές που διαμόρφωσαν το Durhus Quickstart. Το τεύχος αριθμεί περισσότερες από 120 σελίδες και αντιστοιχεί περίπου στο ένα τέταρτο της έκτασης της προγραμματισμένης τελικής έκδοσης. Η ανάπτυξή του βασίστηκε στις θεωρητικές αρχές που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια και επικεντρώθηκε στη διαμόρφωση μιας συνεκτικής οπτικής ταυτότητας για το Durhus. Στο πλαίσιο αυτό εξετάστηκαν το εικονογραφικό ύφος, η χρωματική παλέτα, ο σχεδιασμός φόντου σελίδας, η τυπογραφία, το λογότυπο, τα γραφιστικά στοιχεία και το σύστημα οπτικής σήμανσης, η διάταξη και η σελιδοποίηση του βιβλίου, καθώς και η υλικότητα των βιβλίων και ο σχεδιασμός των συνοδευτικών προϊόντων, όπως τα φύλλα χαρακτήρων, οι χάρτες, οι οθόνες του Game Master και οι συλλεκτικές εκδόσεις.

4.2.1 Εικονογραφικό ύφος

Η συγκριτική ανάλυση του Κεφαλαίου 3 ανέδειξε ότι στα περισσότερα σύγχρονα παιχνίδια ρόλων η εικονογράφηση αποτελεί βασικό φορέα της οπτικής ταυτότητας. Σε παιχνίδια όπως το Symbaroum, το The One Ring και το Dune διαδραματίζει ακόμη πιο καθοριστικό ρόλο, καθώς διαμορφώνει σε μεγάλο βαθμό την ατμόσφαιρα, τον τόνο και την αντίληψη του παίκτη για τον κόσμο του παιχνιδιού.

Η ίδια σχεδιαστική αρχή ακολουθήθηκε και στο Durhus, καθώς κατά την έναρξη του σχεδιασμού του Quickstart υπήρχε ήδη ένα εκτεταμένο σώμα εικονογραφήσεων της Ελένης Τσάμη, το οποίο αποτέλεσε τον βασικό πυλώνα για τη διαμόρφωση της οπτικής ταυτότητας του βιβλίου. Οι ατμοσφαιρικές ζωγραφικές συνθέσεις της, με έμφαση στο περιβάλλον, στο φως, στη χρωματική ένταση και στη σχέση των μορφών με το τοπίο, είχαν ήδη προσδώσει στον κόσμο του Durhus μια αναγνωρίσιμη εικαστική φυσιολογία (εικόνα 40).



Εικόνα 40 Έργα της Ελένης Τσάμη για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Το προϋπάρχον εικονογραφικό ύφος αποτέλεσε τον άξονα πάνω στον οποίο οργανώθηκαν όλες οι υπόλοιπες σχεδιαστικές επιλογές, διαμορφώνοντας μια συνεκτική οπτική ταυτότητα για το βιβλίο. Έτσι, η εικονογράφηση αντιμετωπίζεται ως στοιχείο της συνολικής σύνθεσης του ανοίγματος του βιβλίου και όχι ως αυτόνομη ολοσέλιδη εικόνα. Σε αρκετές περιπτώσεις εκτείνεται στο αντικριστό φύλλο ή καταλαμβάνει ολόκληρο το δισέλιδο, πρακτική που συναντάται σχετικά σπάνια στα RPG.

4.2.2 Χρωματική παλέτα

Η χρωματική παλέτα που επιλέχθηκε για τη διαμόρφωση της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού έχει τις πηγές της στην κοσμοπλασία του κόσμου και από το εικονογραφικό έργο της Ελένης Τσάμη Βασική πηγή έμπνευσης αποτέλεσαν οι τέσσερις Πληγές που μαστίζουν τον Durhus, οι οποίες συνιστούν έναν από τους σημαντικότερους αφηγηματικούς άξονες του κόσμου.

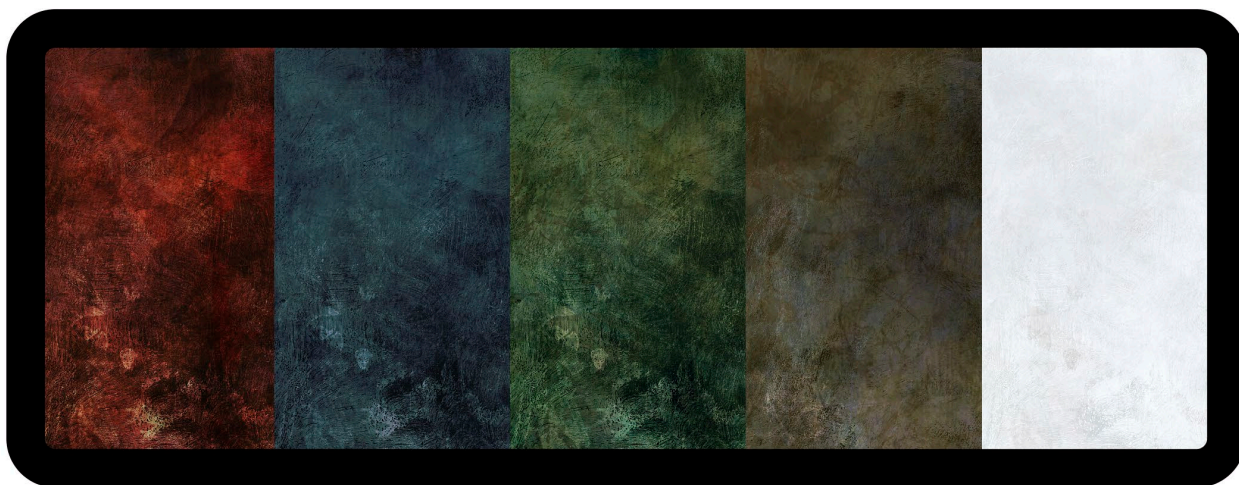
Η Πληγή της Ανάσας του Αίματος αποδίδεται με σκούρο κόκκινο χρώμα, παραπέμποντας άμεσα στο αίμα. Η Πληγή της Οργής της Σελήνης αποδίδεται με σκούρο μπλε χρώμα, παραπέμποντας στον νυχτερινό ουρανό και στο απόκοσμο φως της σελήνης. Η Πληγή του Θρήνου των Θηρίων αποδίδεται με σκούρο πράσινο χρώμα, αντλώντας τις αναφορές της από την άγρια βλάστηση και τη φύση. Η Πληγή της Αποχώρησης της Ζωογόνου αποδίδεται με καφέ-μωβ χρωματικούς τόνους, παραπέμποντας στη σήψη, τη φθορά και τον θάνατο.

Η πληθώρα σκούρων χρωμάτων κατέστησε αναγκαία την προσθήκη ενός ανοιχτού χρώματος το οποίο θα διαμορφώνει και την κύρια αντίθεση με τα προαναφερθέντα χρώματα. Για τον λόγο αυτό επιλέχθηκε ένας υπόλευκος έως ανοιχτός γκρι τόνος, ο οποίος παραπέμπει σε φθαρμένο μάρμαρο, συμβολίζοντας τα κατάλοιπα ενός άλλοτε ακμαίου αλλά πλέον χαμένου κόσμου. Ο ίδιος χρωματικός τόνος χρησιμοποιήθηκε και ως βάση για το φόντο της σελίδας, επιλογή που αναλύεται στην επόμενη ενότητα.

Ιδιαίτερη σημασία έχει ότι τα χρώματα που επιλέχθηκαν για τον Durhus δεν είναι flat, αλλά έχουν πάνω τους συγκεκριμένη υφή. Η προσθήκη υφής στα χρώματα επιλέχθηκε ώστε η χρωματική παλέτα να εναρμονίζεται με τον ζωγραφικό χαρακτήρα της εικονογράφησης και να αποφεύγεται η αίσθηση επίπεδων, ψηφιακών χρωματικών επιφανειών. Με τον τρόπο αυτό, όλα τα στοιχεία της οπτικής ταυτότητας αποκτούν κοινή υλικότητα και εντάσσονται σε μια

συνεκτική αισθητική γλώσσα. Η υφή των χρωμάτων λειτουργεί και σε συμβολικό επίπεδο, καθώς η εμφανής φθορά και οι ακανόνιστες τονικές μεταβολές αντανακλούν έναν κόσμο που βρίσκεται σε διαρκή παρακμή.

Η συγκεκριμένη χρωματική παλέτα (εικόνα 41) εφαρμόστηκε με συνέπεια σε ολόκληρο το οπτικό σύστημα του Durhus, αποδίδοντας τα γραφιστικά διακοσμητικά στοιχεία, τα σύμβολα του παιχνιδιού, τις γραμματοσειρές, τους πίνακες, τα πλαίσια κειμένου, τα φύλλα χαρακτήρων και τα υπόλοιπα στοιχεία της οπτικής επικοινωνίας.



Εικόνα 41 Χρωματική παλέτα με υφή για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Η χρωματική παλέτα με τις υφές αξιοποιήθηκε παράλληλα ως μηχανισμός οπτικής πλοήγησης στο βιβλίο. Κάθε βασικό κεφάλαιο υιοθετεί έναν από τους χρωματικούς τόνους της παλέτας, ο οποίος επιλέχθηκε με βάση τη θεματική του ενότητα. Έτσι, το κεφάλαιο που αφορά την εξερεύνηση και το ταξίδι στον κόσμο του Durhus αποδίδεται με σκούρο πράσινο, χρώμα που συνδέεται με την Πληγή του Θρήνου των Θηρίων και τη φύση. Αντίστοιχα, το κεφάλαιο που παρουσιάζει τις Πληγές και τους υπερφυσικούς κινδύνους του κόσμου χρησιμοποιεί καφέ-μωβ χρωματικούς τόνους, οι οποίοι παραπέμπουν στη φθορά, τη σήψη και τον θάνατο.

4.2.3 Φόντο σελίδας

Η επεξεργασία του φόντου της σελίδας αποτελεί ένα από τα βασικά στοιχεία της οπτικής ταυτότητας ενός παιχνιδιού ρόλων, με την επιλογή του φόντου να ακολουθεί συνήθως τις αισθητικές συμβάσεις του εκάστοτε είδους. Στα παιχνίδια επιστημονικής φαντασίας, όπως το Mothership, αλλά και σε αρκετά έργα με ρετρο-φουτουριστική αισθητική, κυριαρχούν οι μονόχρωμες ή ελάχιστα επεξεργασμένες επιφάνειες. Αντίθετα, στα παιχνίδια που βασίζονται σε ιστορικά ή ψευδοϊστορικά περιβάλλοντα, το φόντο της σελίδας παραπέμπει συχνά στο υλικό της εποχής που αναπαριστά. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το Call of Cthulhu, όπου η σελίδα αποδίδεται ως χαρτί γραφομηχανής των αρχών του 20ού αιώνα. Αντίστοιχα, στα περισσότερα παιχνίδια φαντασίας κυριαρχούν επιφάνειες που παραπέμπουν σε περγαμηνή ή παλαιωμένο χειρόγραφο.

Το Durhus υιοθετεί αυτή τη σχεδιαστική παράδοση, επιλέγοντας ένα φόντο που παραπέμπει σε παλαιωμένη επιφάνεια χωρίς να αναπαράγει τη χαρακτηριστική χακί απόχρωση της περγαμηνής. Ως βάση χρησιμοποιείται μια υπόλευκη έως ανοιχτή γκρι επιφάνεια, η οποία, μέσω διακριτικής επεξεργασίας της υφής και των χρωματικών μεταβάσεων, δημιουργεί την αίσθηση φθαρμένου μαρμάρου (εικόνα 42). Η επιλογή αυτή αντλεί από την κοσμοπλασία του Durhus, όπου τα ερείπια, τα μνημεία και τα κατάλοιπα παλαιότερων πολιτισμών αποτελούν κεντρικό στοιχείο του κόσμου. Παράλληλα, η ανοιχτόχρωμη επιφάνεια προσφέρει υψηλότερη αναγνωσιμότητα σε σχέση με τις σκουρόχρωμες ή έντονα κιτρινωπές επιφάνειες που συναντώνται συχνά στα fantasy RPGs, διατηρώντας ταυτόχρονα την αίσθηση ενός ιστορικού τεκμηρίου που έχει διασωθεί μέσα στον χρόνο.

Εικόνα 42 Φόντο σελίδας για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

4.2.4 Τυπογραφία

Όπως και με το φόντο της σελίδας, έτσι και στην τυπογραφία των RPG έχει διαμορφωθεί μια άτυπη παράδοση, η οποία σχετίζεται άμεσα με το είδος του παιχνιδιού. Ως γενικός κανόνας, τα παιχνίδια που σχετίζονται με την επιστημονική φαντασία ή τη σύγχρονη εποχή χρησιμοποιούν γραμματοσειρές τύπου sans serif, ενώ τα παιχνίδια που αντλούν αναφορές από το παρελθόν, είτε ιστορικό είτε φανταστικό, χρησιμοποιούν κατά κανόνα γραμματοσειρές τύπου serif. Ακόμη και πιο ανατρεπτικά παιχνίδια, όπως το Mörk Borg, το οποίο αναλύθηκε στο Κεφάλαιο 3, ακολουθούν αυτή την άτυπη παράδοση.

Όσον αφορά τις γραμματοσειρές των τίτλων, στα παιχνίδια που βασίζονται σε φανταστικές κοσμοπλασίες με αναφορές στο παρελθόν μπορούν να διακριθούν τέσσερις βασικές τάσεις. Η πρώτη, η πιο ουδέτερη, χρησιμοποιεί μια σύγχρονη sans serif γραμματοσειρά, συγγενική με

εκείνη του κυρίως κειμένου, επιλογή που συναντάται σε παιχνίδια ευρύτερης απεύθυνσης, όπως το Dungeons & Dragons. Η δεύτερη αξιοποιεί γοθτικές γραμματοσειρές, παραπέμποντας στον ευρωπαϊκό «βαρύ» και σκοτεινό μεσαίωνα, όπως συμβαίνει στο Mythic Bastionland, στο Mörk Borg και σε άλλα παιχνίδια. Η τρίτη βασίζεται σε πιο ανάλαφρες γραμματοσειρές, επηρεασμένες από την κελτική παράδοση, όπως στο The One Ring. Τέλος, η τέταρτη τάση επιλέγει γραμματοσειρές που αντλούν αναφορές από την Αναγέννηση και την κλασική τυπογραφική παράδοση, όταν στόχος είναι να αποδοθεί η αίσθηση ενός κόσμου παλαιού μεγαλείου.

Στον Durhus, η επιλογή των γραμματοσειρών ακολούθησε δύο βασικές κατευθύνσεις. Η πρώτη ήταν η αποφυγή γραμματοσειρών με έντονες πολιτισμικές αναφορές, ώστε να αποφευχθεί η σύνδεση του κόσμου με έναν ψευδοευρωπαϊκό μεσαίωνα. Για τον λόγο αυτό αποκλείστηκαν εξ αρχής οι γραμματοσειρές που παραπέμπουν άμεσα στη γοθική και στην κελτική παράδοση. Η επιλογή αυτή αποσκοπούσε στη διαμόρφωση μιας αυτόνομης οπτικής ταυτότητας, αποφεύγοντας τις καθιερωμένες οπτικές αναφορές που συνδέουν μεγάλο μέρος της σύγχρονης φαντασίας με τον δυτικοευρωπαϊκό μεσαίωνα. Η δεύτερη κατεύθυνση στόχευε στην απόδοση του χαμένου μεγαλείου και του μετα-αποκαλυπτικού χαρακτήρα του κόσμου. Μια σύγχρονη, ουδέτερη sans serif γραμματοσειρά, όπως αυτές της πρώτης τάσης, απορρίφθηκε, καθώς κρίθηκε ότι δεν απέδιδε την απαιτούμενη αίσθηση ιστορικότητας. Έτσι, η αναζήτηση επικεντρώθηκε σε γραμματοσειρές που αντλούν αναφορές από την τέταρτη τάση, δηλαδή από την κλασική τυπογραφική παράδοση. Η επιλογή αυτή εξυπηρετούσε την επιθυμητή αναφορά στο παλαιό μεγαλείο των πολιτισμών του Durhus. Παράλληλα όμως, σύμφωνα με την κοσμοπλασία του παιχνιδιού, ο κόσμος βρίσκεται σε κατάσταση παρακμής και η διάσταση αυτή έπρεπε να αποτυπωθεί και στην τυπογραφία. Για τον λόγο αυτό επιλέχθηκαν γραμματοσειρές με στοιχεία φθοράς (distressed), οι οποίες διατηρούν την αίσθηση της κλασικής τυπογραφίας, ενώ ταυτόχρονα αποδίδουν οπτικά την παρακμή και τη δυστοπική πραγματικότητα του κόσμου.

Ως κύρια γραμματοσειρά του κυρίως κειμένου επιλέχθηκε η Garamond Rough Pro, μια παραλλαγή της γνωστής Garamond, η οποία ενσωματώνει διακριτικά στοιχεία φθοράς χωρίς να αλλοιώνει την αναγνωσιμότητά της (εικόνα 43α). Για τους τίτλους επιλέχθηκαν οι Aquifer, επίσης εμπνευσμένη από την οικογένεια Garamond από το στούντιο JLH Fonts, καθώς και η Pitchfork του Stephen Miggas, μια display sans serif γραμματοσειρά σχεδιασμένη ώστε να παραπέμπει σε φθαρμένες επιγραφές χαραγμένες σε ξύλο ή μάρμαρο (εικόνα 43β). Τέλος,

κρίθηκε σκόπιμο να ενταχθεί μία ακόμη γραμματοσειρά, η οποία διαφοροποιείται από τη μορφολογία της Garamond και χρησιμοποιείται επιλεκτικά σε μεγάλης κλίμακας κείμενα και αποφθέγματα. Επιλέχθηκε η Pfeffer Medieval του Robert Pfeffer, η οποία αποτελεί εξιδανικευμένη αναφορά στην καρολίδεια μικρογράμμη γραφή (Carolingian minuscule), αποφεύγοντας τις περισσότερο αναμενόμενες γοθτικές και νεοκελτικές αναφορές (εικόνα 43γ).

Garamond Rough Pro

PITCHFORK

Aquifer

Pfeffer Mediæval Regular

Εικόνα 43α-γ Οι γραμματοσειρές του Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

4.2.5 Όνομα και λογότυπο

Η συγκριτική ανάλυση των παιχνιδιών ρόλων φαντασίας έδειξε ότι στην επιλογή του ονόματος κυριαρχούν δύο βασικές προσεγγίσεις. Η πρώτη, και σαφώς συχνότερη, χρησιμοποιεί περιγραφικά ονόματα που παραπέμπουν άμεσα στην ατμόσφαιρα ή στη θεματική του παιχνιδιού, προδιαθέτοντας τον παίκτη για το είδος της εμπειρίας που πρόκειται να ακολουθήσει. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν παιχνίδια όπως τα Dungeons & Dragons, Pathfinder, Forbidden Lands, Forgotten Realms, Dragonlance, Ravenloft, Soulmist και πολλά ακόμη. Η δεύτερη προσέγγιση, η οποία εμφανίζεται λιγότερο συχνά, επιλέγει ως τίτλο το ίδιο το όνομα του κόσμου, όπως συμβαίνει στα Symbaroum και Eberron.

Για την επιλογή του ονόματος Durhus πραγματοποιήθηκε έρευνα στην οποία συμμετείχαν αρκετές δεκάδες άτομα. Τελικά επιλέχθηκε η δεύτερη προσέγγιση, δηλαδή το παιχνίδι να φέρει ως τίτλο το όνομα του ίδιου του κόσμου. Η επιλογή αυτή συνδέεται με τη συνολικότερη σχεδιαστική φιλοσοφία του έργου, σύμφωνα με την οποία αποφεύγονται οι άμεσες πολιτισμικές και ιστορικές αναφορές που θα ταύτιζαν τον κόσμο του Durhus με κάποιον υπαρκτό πολιτισμό ή με τον καθιερωμένο ψευδοευρωπαϊκό μεσαίωνα. Αντίθετα, επιδιώχθηκε η δημιουργία μιας αυτόνομης οπτικής – σε επίπεδο λογοτύπου – και αφηγηματικής ταυτότητας, στην οποία ακόμη και το ίδιο το όνομα λειτουργεί ως στοιχείο κοσμοπλασίας. Παρότι η λέξη δεν διαθέτει κάποιο άμεσα αναγνωρίσιμο νόημα για έναν νέο παίκτη, κρίθηκε ότι η ηχητική της μορφή αποδίδει με επιτυχία τη σκληρότητα και τη σκοτεινή ατμόσφαιρα του κόσμου, ενώ παράλληλα δημιουργεί την αίσθηση μιας κοσμοπλασίας με τη δική της ιστορία και φυσιогνωμία. Αντίστοιχα, ο τίτλος Mörk Borg, παρότι αποτελεί περιγραφική ονομασία («Μαύρο Κάστρο» στα σουηδικά), αξιοποιεί κυρίως την ηχητική και αισθητική του φόρτιση για να προδιαθέσει τον παίκτη σχετικά με την ταυτότητα του παιχνιδιού.

Η δημιουργία του λογότυπου από την Ελένη Τσάμη ακολούθησε την ίδια σχεδιαστική λογική. Αντί της χρήσης μιας έτοιμης γραμματοσειράς, το λογότυπο σχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου από την αρχή, ώστε να αποτελεί μοναδικό στοιχείο της οπτικής ταυτότητας του Durhus. Βασικός στόχος ήταν να αποδοθεί ένας χαρακτήρας λιτός, τραχύς και διαχρονικός, αποφεύγοντας συγκεκριμένες ιστορικές πολιτισμικές αναφορές. Η βασική μορφή του λογότυπου στηρίχθηκε σε μονοκονδυλίες, οι οποίες σε κάποιες εκδοχές του λογοτύπου, εμπλουτίστηκαν ψηφιακά με υφή φθοράς (grunge), ενισχύοντας την αίσθηση παρακμής και παλαιότητας που χαρακτηρίζει τον κόσμο του παιχνιδιού (εικόνα 44).



Εικόνα 44 Λογότυπο του Durhus RPG της Ελένης Τσάμη (πηγή: προσωπικό αρχείο)

4.2.6 Γραφιστικά στοιχεία

Κύριος στόχος των γραφιστικών στοιχείων του βιβλίου ήταν να λειτουργήσουν συμπληρωματικά προς την εικονογράφιση, πλαισιώνοντάς την και ενισχύοντας την παρουσία της, ώστε να διαμορφώνεται ένα αισθητικά συνεκτικό και αναγνωρίσιμο οπτικό σύστημα.

Παράλληλα, τα γραφιστικά στοιχεία κλήθηκαν να καλύψουν μια ακόμη λειτουργική ανάγκη. Το τελικό βιβλίο υπολογίζεται ότι θα ξεπεράσει τις 500 σελίδες, γεγονός που καθιστά αδύνατη την παρουσία εκτεταμένης εικονογράφισης σε κάθε ανάπτυγμα. Ενώ μεγάλα εμπορικά RPG, όπως το Dungeons & Dragons, διαθέτουν συνήθως εικονογράφιση ανά δύο ή τρεις σελίδες, οι διαθέσιμοι πόροι του Durhus επιτρέπουν παρουσία εικονογράφισης περίπου ανά τέσσερις ή πέντε σελίδες. Ως αποτέλεσμα, κρίθηκε αναγκαία η ανάπτυξη ενός συστήματος γραφιστικών στοιχείων που θα διατηρεί το οπτικό ενδιαφέρον και στις σελίδες όπου απουσιάζει η εικονογράφιση.

Τα γραφιστικά στοιχεία του Durhus αντλούν αναφορές από τη γοτθική αναβίωση, τον συμβολισμό και τη σύγχρονη αισθητική της σκοτεινής φαντασίας. Τα στοιχεία αυτά συνδυάζονται με οργανικά και αγκαθωτά μοτίβα, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις ενσωματώνουν επιρροές από το Art Nouveau και το Art Deco. Η σχεδιαστική τους απόδοση διατηρεί έντονο το

χειροποίητο και ζωγραφικό στοιχείο. Οι μορφές τους αποδίδονται με ελεύθερες και εκφραστικές πινελιές, εμπνεόμενη από καλλιγραφικές συνθέσεις, ενισχύοντας με αυτόν τον τρόπο τη σύνδεσή τους με το εικονογραφικό ύφος του βιβλίου.

Το συχνότερα επαναλαμβανόμενο γραφιστικό στοιχείο είναι τα περιμετρικά πλαίσια των σελίδων, τα οποία ορίζουν το οπτικό πλαίσιο κάθε σελίδας και ενσωματώνουν ταυτόχρονα την αρίθμηση των σελίδων. Τα στοιχεία αυτά αποδίδονται με τα τέσσερα βασικά χρώματα της παλέτας του παιχνιδιού. Κάθε χρώμα συνδέεται με συγκεκριμένα κεφάλαια και αντιστοιχεί νοηματικά σε μία από τις τέσσερις Πληγές του κόσμου, λειτουργώντας ταυτόχρονα ως μηχανισμός οπτικής πλοήγησης μέσα στο βιβλίο (εικόνα 45).



Εικόνα 45 Γραφιστικά στοιχεία στα όρια της σελίδας για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Ιδιαίτερη σημασία έχουν επίσης τα πλαίσια κειμένου που συνοδεύουν το κυρίως σώμα του κειμένου. Τα πλαίσια αυτά χρησιμοποιούνται για την ανάδειξη πληροφοριών εκτός κανονικής ροής του κειμένου και ειδικών κανόνων. Ακολουθούν το χρωματικό σύστημα του αντίστοιχου κεφαλαίου και αξιοποιούν υφές συγγενικές με εκείνες του υποβάθρου της σελίδας, ενσωματώνοντάς τα οργανικά στο συνολικό οπτικό σύστημα (εικόνα 46).

Επιλέχθηκε επίσης μια σειρά βινιετών που χρησιμοποιούνται σε συγκεκριμένες λειτουργίες του βιβλίου. Μία βινιέτα τοποθετείται στην αρχή κάθε κεφαλαίου, μία δεύτερη στα περιεχόμενα, ενώ τέσσερις ακόμη βινιέτες διαφορετικού μεγέθους χρησιμοποιούνται στο τέλος κειμενικών ενοτήτων ή σε κενά σημεία της σελιδοποίησης, συμβάλλοντας στη συνοχή και την οπτική ισορροπία των σελίδων (εικόνα 47).

Εικόνα 47 Διακοσμητικές βινιέτες για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Συμπληρωματικά χρησιμοποιούνται διακοσμητικές γραμμές και διαχωριστικά στοιχεία για την οργάνωση των περιεχομένων, την ανάδειξη των τίτλων και τη διάκριση διαφορετικών τύπων κειμένου, όπως τα παραδείγματα και οι επεξηγηματικές σημειώσεις.

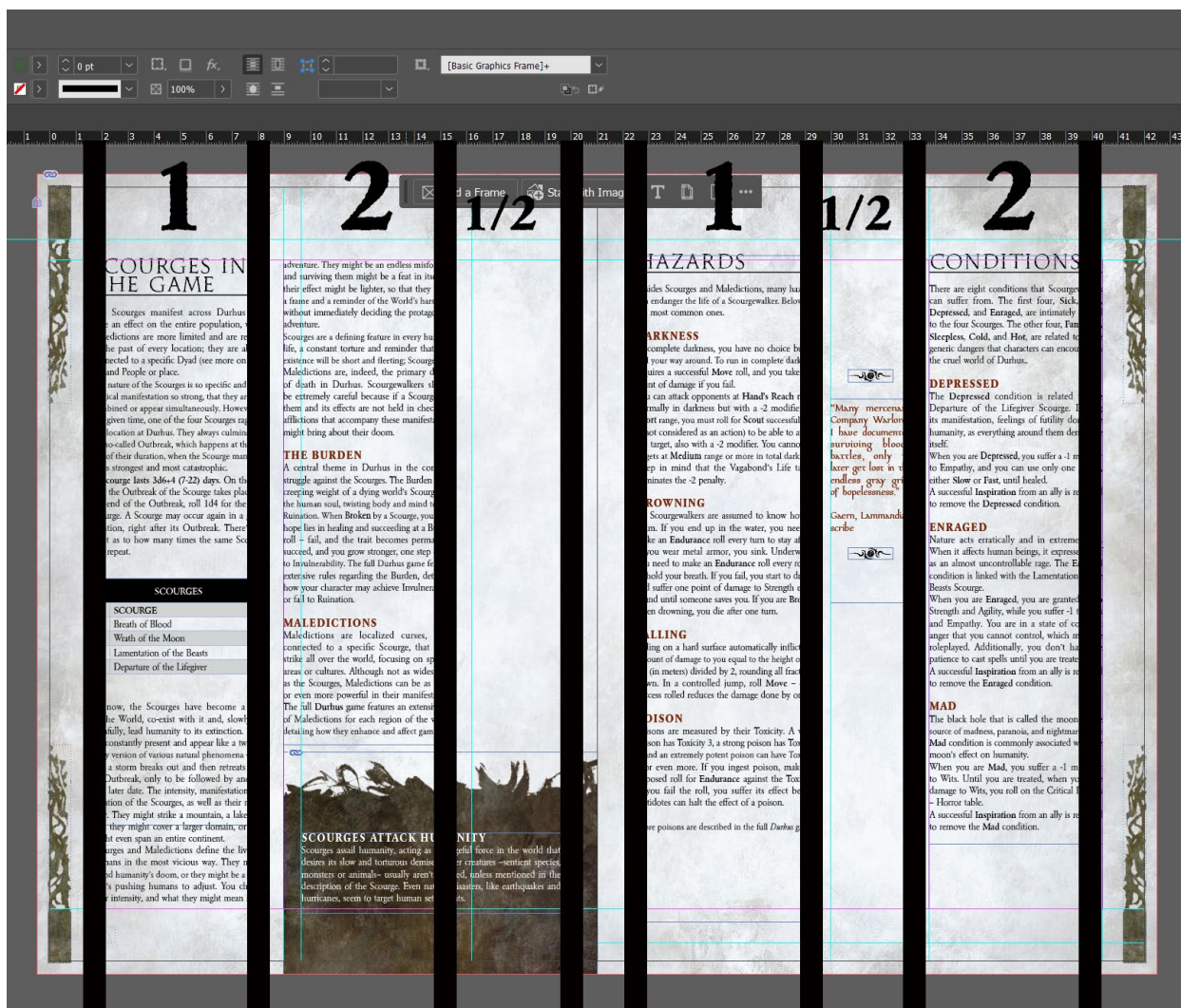
Τέλος, ορισμένα γραφιστικά στοιχεία επιτελούν διπλή λειτουργία, καθώς χρησιμοποιούνται τόσο ως σύμβολα εντός του παιχνιδιού όσο και ως στοιχεία της σελιδοποίησης και της οπτικής οργάνωσης του βιβλίου. Με τον τρόπο αυτό ενισχύεται η συνοχή ανάμεσα στον κόσμο του παιχνιδιού και στο ίδιο το έντυπο αντικείμενο (εικόνα 48).



Εικόνα 48 Γραφιστικά στοιχεία με ενδοκοσμικό χαρακτήρα για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)
Διπλωματική Εργασία

4.2.7 Σελιδοποίηση

Η σελιδοποίηση του Durhus RPG στόχευσε στη δημιουργία μιας ατμοσφαιρικής και δραματικής αναγνωστικής εμπειρίας (εικόνα 49). Για τον λόγο αυτό, η σχεδιαστική προσέγγιση βασίστηκε στο ανάπτυγμα των δύο σελίδων (spread) και όχι στην αυτόνομη αντιμετώπιση κάθε σελίδας, όπως συμβαίνει συνήθως. Η επιλογή αυτή διπλασιάζει ουσιαστικά τον διαθέσιμο χώρο σύνθεσης, προσφέροντας μεγαλύτερη ελευθερία στην οργάνωση των εικόνων, του κειμένου και των γραφιστικών στοιχείων.



Εικόνα 49 Διάταξη 2 1/2 στηλών για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Η απόφαση αυτή συνδέεται άμεσα με τον πρωταγωνιστικό ρόλο της εικονογράφησης στο βιβλίο. Έχοντας ως καμβά το ανάπτυγμα των δύο σελίδων, επιλέχθηκε τα έργα να καταλαμβάνουν σημαντικό μέρος της σύνθεσης. Το ελάχιστο πλάτος κάθε έργου αντιστοιχεί στο πλάτος μίας σελίδας, ενώ σε πολλές περιπτώσεις η εικόνα εκτείνεται στο γειτονικό φύλλο ή ακόμη και σε ολόκληρο το ανάπτυγμα. Με τον τρόπο αυτό η εικονογράφηση αποκτά δομικό ρόλο στην οργάνωση της σελίδας. Η εικονογράφηση κατέχει πρωταγωνιστικό ρόλο στη σύνθεση και παρουσιάζεται ως αυτοτελές έργο, με επαρκή κενό χώρο γύρω της. Αποφεύχθηκαν τεχνικές όπως το σταδιακό σβήσιμο των άκρων της εικόνας (soft-edge illustration) ή η προσομοίωση σκισμένης σελίδας (torn-page effect), όπου η εικονογράφηση φαίνεται να αναδύεται μέσα από το χαρτί (εικόνα 34), όπως συμβαίνει σε παιχνίδια όπως το Dungeons & Dragons και σε άλλα.

Όσον αφορά το κείμενο, επιλέχθηκε μια πιο ευέλικτη και αρθρωτή προσέγγιση από την κλασική δίστηλη διάταξη που κυριαρχεί στα περισσότερα RPG. Ο σχεδιασμός βασίζεται σε κάρναβο δυόμισι στηλών, όπου η μισή στήλη μπορεί να τοποθετείται είτε στο εξωτερικό περιθώριο της σελίδας, είτε προς τη ράχη, είτε ανάμεσα στις δύο βασικές στήλες. Ο αρθρωτός αυτός κάρναβος δημιουργεί ένα ευέλικτο πλαίσιο σχεδιασμού, προσφέροντας πολλαπλές δυνατότητες στην οργάνωση του κειμένου, των εικόνων και των γραφιστικών στοιχείων.

Η μισή στήλη δεν προορίζεται για το κυρίως κείμενο του βιβλίου. Χρησιμοποιείται επιλεκτικά για λεζάντες, ενδοδιηγητικά αποφθέγματα, μικρούς πίνακες και άλλες δευτερεύουσες πληροφορίες. Στις περισσότερες περιπτώσεις παραμένει κενή, λειτουργώντας ως μέρος του συνολικού συστήματος λευκού χώρου.

Η έμφαση στην εικονογράφηση και στην ατμόσφαιρα του βιβλίου συνοδεύτηκε από συνειδητή αξιοποίηση του κενού χώρου, με στόχο την ενίσχυση της αναγνωσιμότητας και της οπτικής καθαρότητας. Για τον λόγο αυτό, τα περιθώρια της σελίδας διατηρήθηκαν σχετικά μεγάλα, η μισή στήλη λειτουργεί συχνά ως ζώνη αναπνοής μέσα στη σύνθεση και τα περισσότερα στοιχεία της σελίδας —εικόνες, πίνακες και τίτλοι— παρουσιάζονται με λιτή γραφιστική επεξεργασία. Η επιλογή αυτή επιτρέπει στην εικονογράφηση, στο κείμενο και στα γραφιστικά στοιχεία να συνυπάρχουν χωρίς οπτικό κορεσμό, διατηρώντας παράλληλα τον δραματικό και ατμοσφαιρικό χαρακτήρα του βιβλίου.

4.2.8 Υλικότητα και συνοδευτικά προϊόντα

Το Durhus RPG σχεδιάζεται ως ένα ολοκληρωμένο εκδοτικό και οπτικό σύστημα, το οποίο περιλαμβάνει μια σειρά από συνοδευτικά προϊόντα που αποσκοπούν τόσο στην ενίσχυση της εμπειρίας παιχνιδιού όσο και στην εδραίωση της οπτικής του ταυτότητας. Η ανάλυση που παρουσιάστηκε στο δεύτερο κεφάλαιο έδειξε ότι η ανάπτυξη ενός συνεκτικού συνόλου συνοδευτικών προϊόντων αποτελεί πλέον συνήθη πρακτική στα σύγχρονα παιχνίδια ρόλων, ιδιαίτερα σε έργα που επιδιώκουν να χρηματοδοτηθούν μέσω πλατφορμών συλλογικής χρηματοδότησης (crowdfunding).

Οι σχεδιαστικές αρχές που εφαρμόζονται στα συνοδευτικά προϊόντα είναι κοινές με εκείνες του βασικού βιβλίου. Έμφαση δίνεται στην εικονογράφηση, στην αισθητική ποιότητα και στη διατήρηση ενός συνεκτικού οπτικού συστήματος, ώστε όλα τα επιμέρους αντικείμενα να αναγνωρίζονται ως μέρη του ίδιου έργου.

Στο πλαίσιο αυτό σχεδιάστηκαν ή βρίσκονται υπό ανάπτυξη: α) συλλεκτικές εκδόσεις του βιβλίου, β) φύλλα χαρακτήρων, γ) game master screen, δ) χάρτες, ε) ειδικά ζάρια και στ) βοηθητικές κάρτες παιχνιδιού. Στο ευρύτερο οπτικό οικοσύστημα του έργου εντάσσονται επίσης η επίσημη ιστοσελίδα του παιχνιδιού και η μελλοντική ψηφιακή παρουσία του σε ιστοσελίδα - πλατφόρμα συλλογικής χρηματοδότησης.

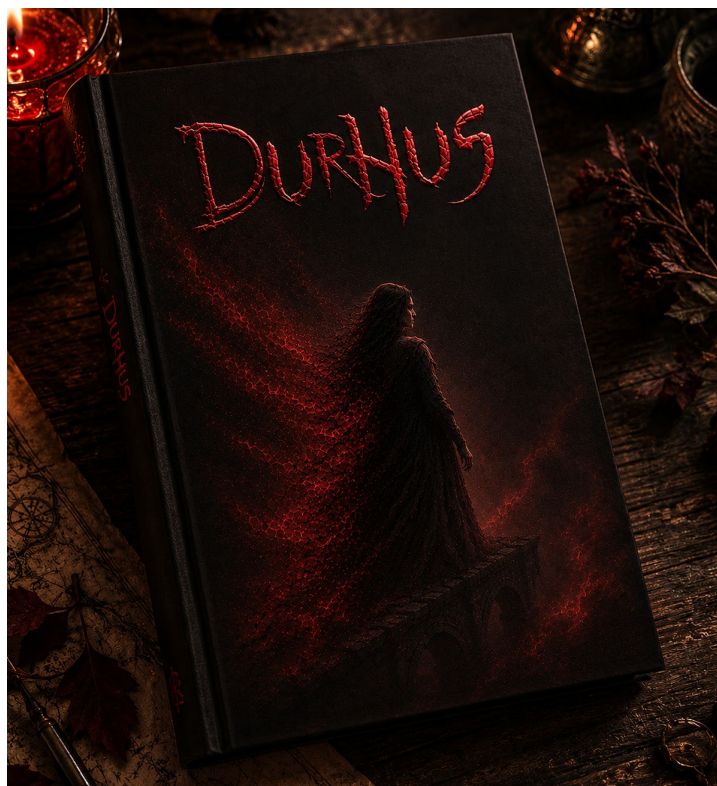
Καθώς το έργο βρίσκεται ακόμη σε στάδιο ανάπτυξης, δεν έχουν ολοκληρωθεί όλα τα συνοδευτικά προϊόντα. Για τον λόγο αυτό, στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται μόνο όσα έχουν ήδη σχεδιαστεί ή έχουν προχωρήσει σε ικανοποιητικό βαθμό υλοποίησης, ενώ δεν περιλαμβάνονται τα ζάρια, οι κάρτες παιχνιδιού και η σελίδα της καμπάνιας χρηματοδότησης.

Οι συλλεκτικές εκδόσεις των παιχνιδιών ρόλων διαφοροποιούνται συνήθως από τις βασικές εκδόσεις κυρίως μέσω του σχεδιασμού του εξωφύλλου και των υλικών κατασκευής. Στη συντριπτική πλειονότητα των περιπτώσεων χρησιμοποιούνται επενδύσεις που προσομοιάζουν δέρμα, σε συνδυασμό με μεταλλικά στοιχεία θερμοτυπίας (foil stamping), συνήθως σε χρυσό ή ασημί χρώμα. Οι επιλογές αυτές παραπέμπουν στις πολυτελείς βιβλιοδετημένες εκδόσεις του παρελθόντος και ενισχύουν τον συλλεκτικό χαρακτήρα του προϊόντος.

Στην περίπτωση του Durhus ακολουθήθηκε διαφορετική προσέγγιση. Ο βασικός τόμος χωρίζεται σε δύο μικρότερους τόμους, οι οποίοι διαθέτουν ξεχωριστά εξώφυλλα και

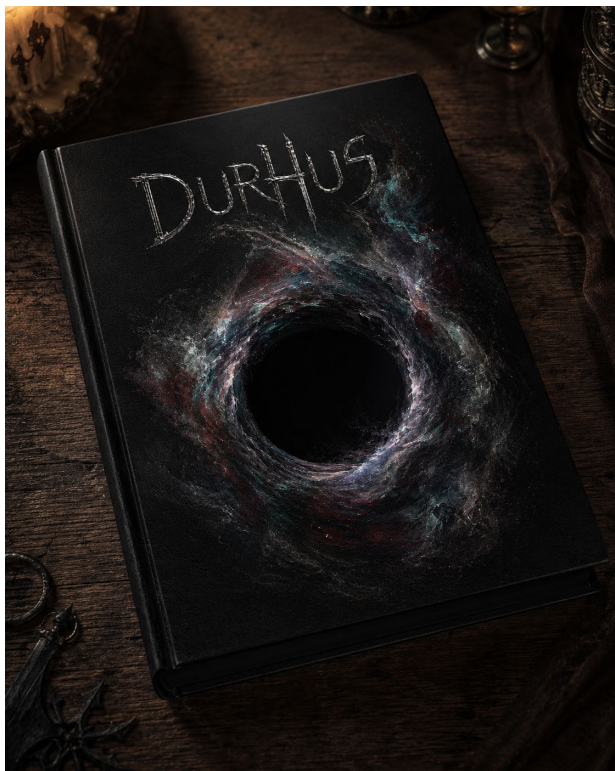
λειτουργούν ως αυτόνομα οπτικά αντικείμενα. Αντί να ακολουθηθεί η συνήθης λογική των ψευδοδερμάτινων εξωφύλλων με διακοσμητικά στοιχεία θερμοτυπίας, δόθηκε έμφαση στη δημιουργία εξωφύλλων που βασίζονται κυρίως στην εικονογράφηση και στη συνολική εικαστική σύνθεση. Στόχος ήταν η συλλεκτική έκδοση να αποκτήσει μια διακριτή ταυτότητα μέσα από τον συνολικό σχεδιασμό του εξωφύλλου και όχι μόνο μέσω της εφαρμογής καθιερωμένων τεχνικών και υλικών που χρησιμοποιούνται ευρέως στην αγορά των RPG.

Το πρώτο εξώφυλλο έχοντας ως βάση τη κεντρική φιγούρα του κανονικού εξωφύλλου, θα έχει σκληρόδετη βιβλιοδεσία με ματ πλαστικοποίηση. Ο τίτλος αποδίδεται με συνδυασμό ανάγλυφης διαμόρφωσης (embossing) και μεταλλικού κόκκινου θερμοτυπικού φύλλου (red foil stamping), ώστε να διαφοροποιείται υλικά και οπτικά από το υπόλοιπο εξώφυλλο. Η κόκκινη ομίχλη και τα σωματίδια αποδίδονται μέσω συμβατικής τετράχρωμης εκτύπωσης (CMYK), ενώ το foil περιορίζεται στον τίτλο για να δημιουργήσει εστιακό σημείο και να προσδώσει συλλεκτικό χαρακτήρα στην έκδοση. Το foil χρησιμοποιείται τόσο στον τίτλο όσο και σε επιλεγμένα σωματίδια της κόκκινης ομίχλης, δημιουργώντας την εντύπωση ανακλαστικών σπινθήρων μέσα στο νέφος. Η πλειονότητα της ομίχλης αποδίδεται μέσω εκτύπωσης, ενώ μόνο ένα μικρό ποσοστό των σωματιδίων υλοποιείται με foil (5-10 %) , ώστε να επιτυγχάνεται ισορροπία μεταξύ οπτικού βάθους και κόστους παραγωγής (εικόνα 50).



Εικόνα 50 Συλλεκτικό εξώφυλλο με ειδικό φινίρισμα για το Durhus RPG. Δημιουργήθηκε με τη χρήση AI (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Το δεύτερο εξώφυλλο έχει ως βάση το φεγγάρι ενός άλλου έργου της Τσάμη για το παιχνίδι. Όπως και ο πρώτος τόμος θα έχει σκληρόδετη βιβλιοδεσία με με ματ πλαστικοποίηση. Ο τίτλος αποδίδεται με συνδυασμό ανάγλυφης διαμόρφωσης (embossing) και ασημί μεταλλικού θερμοτυπικού φύλλου (silver foil stamping), ώστε να διαφοροποιείται υλικά και οπτικά από την υπόλοιπη επιφάνεια. Στο κεντρικό τμήμα του εξωφύλλου εφαρμόζεται κυκλική κοπτική διαμόρφωση (die-cut), η οποία δημιουργεί ένα πραγματικό κενό που λειτουργεί ως αναπαράσταση του φεγγαριού του κόσμου του Durhus. Περιμετρικά του ανοίγματος αναπτύσσεται μια σύνθεση νεφελωμάτων και στροβιλισμών, αποδοσμένη κυρίως μέσω συμβατικής τετράχρωμης εκτύπωσης (CMYK), ενώ ένα διακριτικό φωτοστέφανο και επιλεγμένα στοιχεία της σύνθεσης ενισχύονται με ασημί θερμοτυπία (silver foil stamping) (εικόνα 51).

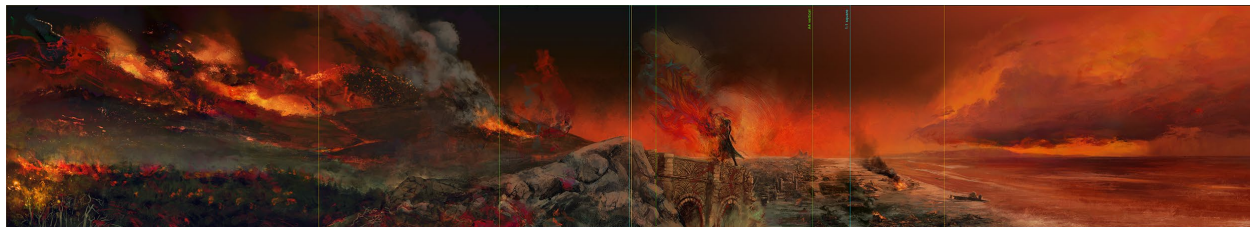


Εικόνα 51 Συλλεκτικό εξώφυλλο με ειδικό φινίρισμα για το Durhus RPG. Δημιουργήθηκε με τη χρήση AI (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Δημιουργήθηκαν τέσσερις διαφορετικές εκδοχές φύλλων χαρακτήρα, καθεμία βασισμένη σε ένα από τα τέσσερα κύρια χρώματα της χρωματικής παλέτας του παιχνιδιού και αντίστοιχα συνδεδεμένη με μία από τις τέσσερις Πληγές του κόσμου. Ο σχεδιασμός τους, έργο της Ελένης Τσάμη, διατηρεί έντονο το ζωγραφικό και χειροποίητο στοιχείο που χαρακτηρίζει συνολικά την οπτική ταυτότητα του Durhus. Η σύνθεσή τους επιδιώκει να δημιουργήσει μια ατμοσφαιρική και τραχιά αισθητική, παραπέμποντας σε έναν κόσμο καταστροφής και εγκατάλειψης. Παράλληλα, δόθηκε ιδιαίτερη προσοχή στη λειτουργικότητα των φύλλων, καθώς τα πεδία που συμπληρώνονται από τον παίκτη διαθέτουν επαρκή χώρο και σαφή οργάνωση. Με τον τρόπο αυτό επιτυγχάνεται ισορροπία ανάμεσα στον εκφραστικό χαρακτήρα της εικονογράφησης και στις πρακτικές απαιτήσεις χρήσης του φύλλου κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εικόνα 52).

Εικόνα 52 Φύλλα χαρακτήρων που δημιουργήθηκαν από την Ελένη Τσάμη για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Το game master screen επιτελεί δύο βασικές λειτουργίες: αφενός οριοθετεί τον χώρο του game master κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και αφετέρου παρέχει άμεση πρόσβαση στις συχνότερα χρησιμοποιούμενες πληροφορίες και πίνακες κανόνων. Ακολουθώντας τις ίδιες σχεδιαστικές αρχές με τα υπόλοιπα προϊόντα του Durhus, δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στην ατμόσφαιρα, στην εικονογράφηση και στο ζωγραφικό στοιχείο. Αποτελείται από τέσσερα αναδιπλούμενα φύλλα μεγέθους A4 σε οριζόντια διάταξη. Στην εξωτερική του όψη κυριαρχεί μια δραματική σκηνή καταστροφής, η οποία λειτουργεί ως εικαστική προέκταση της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού και της ατμόσφαιρας του κόσμου του Durhus. Αντίθετα, η εσωτερική πλευρά οργανώνεται με απλό και λιτό τρόπο, παρουσιάζοντας συγκεντρωμένες τις πληροφορίες, τους πίνακες και τους κανόνες που χρησιμοποιούνται συχνότερα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εικόνα 53).



Εικόνα 53 Game master screen που δημιουργήθηκε από την Ελένη Τσάμη για το Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Οι χάρτες του Durhus δημιουργήθηκαν πρωτίστως ως εργαλεία παιχνιδιού και δευτερευόντως ως αναπαραστάσεις ενός φανταστικού κόσμου. Παρότι ακολουθούν βασικές αρχές χαρτογράφησης, η σχεδιαστική τους προσέγγιση αντλεί αναφορές από την παράδοση των χαρτών φανταστικών κόσμων, με εμφανείς επιρροές από τους χάρτες που συνδέθηκαν με το έργο του J. R. R. Tolkien. Στόχος δεν ήταν η προσομοίωση ενός ιστορικού χάρτη, αλλά η δημιουργία ενός αντικειμένου που υποστηρίζει την εξερεύνηση και την περιπέτεια μέσα στον κόσμο του παιχνιδιού.

Για τον λόγο αυτό χρησιμοποιείται περιορισμένη χρωματική παλέτα, με δύο βασικούς χρωματικούς τόνους για την απόδοση της ξηράς και της θάλασσας. Η επιλογή αυτή ενισχύει την αναγνωσιμότητα του χάρτη, παραπέμπει στη χαρτογραφική παράδοση της φαντασίας και διευκολύνει τη χρήση του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εικόνα 54).

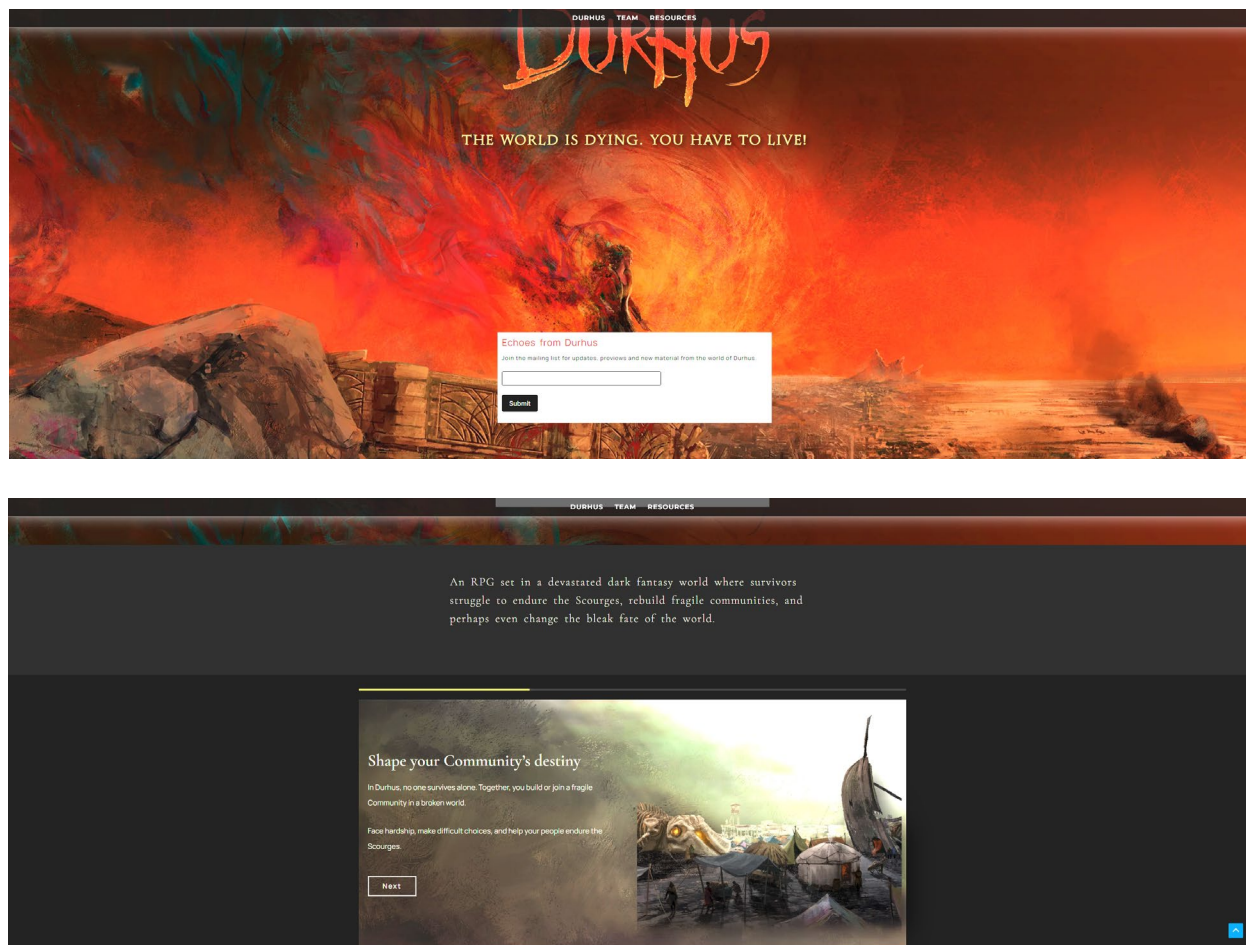
Ο χάρτης διατίθεται και σε έντυπη μορφή διαστάσεων περίπου 100 × 70 εκατοστών και τυπώνεται σε matte canvas paper, ένα υλικό με υφή που προσομοιάζει τον μουσαμά. Η συγκεκριμένη επιλογή ενισχύει την απτική εμπειρία του χρήστη και προσδίδει στον χάρτη τον χαρακτήρα ενός αυτόνομου αντικειμένου του κόσμου του Durhus, πέρα από τον καθαρά πληροφοριακό του ρόλο.



Εικόνα 54 Χάρτης του Durhus RPG (πηγή: προσωπικό αρχείο)

Τέλος, δημιουργήθηκε η ιστοσελίδα του Durhus (durhus.com), η οποία λειτουργεί ως βασικό εργαλείο προώθησης του έργου και όχι ως εταιρική ιστοσελίδα του δημιουργού ή της μελλοντικής εκδοτικής του ταυτότητας. Πρόκειται για ιστοσελίδα τύπου landing page, σχεδιασμένη πρωτίστως για την παρουσίαση του παιχνιδιού και την υποστήριξη της μελλοντικής καμπάνιας χρηματοδότησής του. Η συγκεκριμένη προσέγγιση αποτελεί συνηθισμένη πρακτική σε ανεξάρτητες παραγωγές επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων, όπου η ιστοσελίδα λειτουργεί ως κεντρικό σημείο συγκέντρωσης πληροφοριών και προωθητικού υλικού. Η σελίδα δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην εικονογράφηση και στην οπτική ταυτότητα του έργου, παρουσιάζοντας συνοπτικά τα βασικά χαρακτηριστικά του κόσμου και του παιχνιδιού. Παράλληλα, φιλοξενεί συνδέσμους προς το δωρεάν Quickstart, υλικό από παρουσιάσεις και εκδηλώσεις, καθώς και άλλες πληροφορίες σχετικές με την ανάπτυξη του έργου. Ο σχεδιασμός της βασίζεται σε εκτεταμένη χρήση εικονογράφησης, οπτικών εφέ και κινούμενων στοιχείων, με

στόχο να μεταφέρει την ατμόσφαιρα του κόσμου του Durhus και να δημιουργήσει μια εμπειρία συνεπή με την ευρύτερη οπτική ταυτότητα του παιχνιδιού (εικόνα 55).



Εικόνα 55 Ιστοσελίδα του Durhus RPG (πηγή: durhus.com)

4.3. Ανάλυση οπτικού σχεδιασμού Durhus.

Παρακάτω παρουσιάζεται η ανάλυση του Durhus RPG με βάση το ερωτηματολόγιο που διαμορφώθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο. Η ανάλυση αυτή πραγματοποιείται από τη σκοπιά του δημιουργού του παιχνιδιού και αποτυπώνει τις σχεδιαστικές επιλογές, τις επιδιώξεις και τις προθέσεις που οδήγησαν στη διαμόρφωση της οπτικής του ταυτότητας. Ως εκ τούτου, εκφράζει Διπλωματική Εργασία

κυρίως την πρόθεση του σχεδιασμού και όχι τον τρόπο με τον οποίο η οπτική ταυτότητα προσλαμβάνεται από τους παίκτες. Η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των επιλογών αυτών θα πραγματοποιηθεί στο επόμενο κεφάλαιο μέσω ειδικού ερωτηματολογίου, το οποίο έχει δομηθεί με βάση τις 29 ερωτήσεις της θεωρητικής ανάλυσης και θα απευθυνθεί σε μέλη της κοινότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων που έχουν μελετήσει ή παίζει το Durhus. Στόχος της ενότητας δεν είναι η αξιολόγηση της επιτυχίας του σχεδιασμού, αλλά η τεκμηρίωση του τρόπου με τον οποίο οι θεωρητικές αρχές και τα συμπεράσματα της συγκριτικής ανάλυσης εφαρμόστηκαν κατά την ανάπτυξη του Durhus.

1. Πώς το παιχνίδι επικοινωνεί το είδος, το ύφος και τη θεματική του μέσω του εξωφύλλου και της εικονογράφησης;

Η οπτική ταυτότητα του Durhus επικοινωνεί άμεσα ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι σκοτεινής φαντασίας με έντονα μετα-αποκαλυπτικά στοιχεία. Το ίδιο το εξώφυλλο παρουσιάζει μια τέτοια σκηνή. Η ζωγραφική εικονογράφηση, οι σκοτεινοί χρωματικοί τόνοι, οι φθαρμένες υφές και οι distressed γραμματοσειρές δημιουργούν την αίσθηση ενός κόσμου που βρίσκεται σε παρακμή. Στα έργα, έμφαση δίνεται περισσότερο στην ατμόσφαιρα, στην επιβίωση και στην εξερεύνηση παρά στην ηρωική δράση ή στην επική φαντασία, προδιαθέτοντας τον αναγνώστη για ένα σκληρό και απαιτητικό περιβάλλον παιχνιδιού.

2. Πώς λειτουργεί ο τίτλος ως σημασιοδοτικός δείκτης;

Ο τίτλος Durhus ακολουθεί την πρακτική παιχνιδιών που χρησιμοποιούν το όνομα του ίδιου του κόσμου ως τίτλο. Παρότι δεν παρέχει άμεσες πληροφορίες για το περιεχόμενο του παιχνιδιού, η φωνητική και οπτική του μορφή δημιουργεί συνειρμούς τραχύτητας, παλαιότητας και μυστηρίου. Σε συνδυασμό με το χειροποίητο λογότυπο και τη συνολική αισθητική του βιβλίου, λειτουργεί ως στοιχείο που προϋδεάζει τον παίκτη για έναν σκοτεινό και αφιλόξενο κόσμο.

3. Πώς οργανώνεται η «είσοδος» του παίκτη στον κόσμο και στους μηχανισμούς του παιχνιδιού;

Η είσοδος του παίκτη οργανώνεται πρωτίστως μέσω της κοσμοπλασίας και της ατμόσφαιρας. Οι πρώτες ενότητες παρουσιάζουν τον κόσμο, τις Πληγές και τις βασικές θεματικές του παιχνιδιού πριν από την αναλυτική παρουσίαση των κανόνων. Η εικονογράφηση, οι χρωματικές επιλογές και η τυπογραφία λειτουργούν ως μηχανισμοί πλαισίωσης της εμπειρίας, βοηθώντας τον

Διπλωματική Εργασία

αναγνώστη να κατανοήσει τι είδους κόσμος και τι είδους ιστορίες τον περιμένουν πριν ακόμη ασχοληθεί με τους μηχανισμούς.

4. Πώς δομείται η πληροφορία και η οργάνωση των κεφαλαίων (γραμματικά, θεματικά, αρθρωτά);

Η πληροφορία οργανώνεται κυρίως θεματικά. Τα κεφάλαια ομαδοποιούν συναφείς πληροφορίες γύρω από συγκεκριμένες λειτουργίες του παιχνιδιού, όπως η κοσμοπλασία, η δημιουργία χαρακτήρων, οι κανόνες ή οι Πληγές. Παράλληλα, η χρήση χρωματικής κωδικοποίησης, πλαισίων κειμένου και επαναλαμβανόμενων γραφιστικών στοιχείων διευκολύνει την πλοήγηση και επιτρέπει στον αναγνώστη να χρησιμοποιεί το βιβλίο τόσο γραμμικά όσο και ως εγχειρίδιο αναφοράς.

5. Πώς τα συνοδευτικά στοιχεία (φύλλα χαρακτήρων, χάρτες, κάρτες, ζάρια) ενισχύουν τη θεματική και την εμπειρία του παιχνιδιού;

Τα συνοδευτικά στοιχεία ακολουθούν την ίδια αισθητική γλώσσα με το βασικό βιβλίο, αξιοποιώντας την ίδια χρωματική παλέτα, παρόμοιες υφές και κοινά γραφιστικά μοτίβα. Τα φύλλα χαρακτήρων, οι χάρτες και το game master screen λειτουργούν ως προεκτάσεις της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού, διατηρώντας τον παίκτη μέσα στο αισθητικό και θεματικό πλαίσιο του κόσμου ακόμη και κατά τη διάρκεια της πρακτικής χρήσης τους στο τραπέζι.

6. Πώς οργανώνεται η πληροφορία στα βοηθητικά υλικά και τι είδους χρήση ή συμπεριφορά ενθαρρύνει;

Η πληροφορία οργανώνεται με τρόπο που εξυπηρετεί την άμεση χρήση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τα φύλλα χαρακτήρων παρότι έχουν έντονο πλούσιο distressed διακοσμητικό χαρακτήρα δίνουν έμφαση στην ευκρίνεια στον διαθέσιμο χώρο συμπλήρωσης. Το game master screen συγκεντρώνει τις συχνότερα χρησιμοποιούμενες πληροφορίες σε εύκολα προσβάσιμη μορφή, έχοντας ως αποτέλεσμα τη γρήγορη αναφορά κανόνων, τη ροή του παιχνιδιού και τη συνεχή ενασχόληση με τον κόσμο χωρίς συχνές διακοπές αναζήτησης πληροφοριών.

7. Πώς η υλικότητα (ποιότητα χαρτιού, εκτύπωσης, ειδικές εκδόσεις) επηρεάζει την πρόσληψη και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη;

Η υλικότητα αντιμετωπίζεται ως αναπόσπαστο μέρος της εμπειρίας. Οι συλλεκτικές εκδόσεις, οι ειδικές τεχνικές εκτύπωσης και η χρήση υλικών όπως το canvas paper στους χάρτες αποσκοπούν στη δημιουργία μιας πιο έντονης σχέσης ανάμεσα στον παίκτη και στο φυσικό αντικείμενο. Οι επιλογές αυτές ενισχύουν την αίσθηση ότι ο παίκτης κρατά ένα αντικείμενο που ανήκει στον κόσμο του παιχνιδιού και όχι απλώς ένα εγχειρίδιο κανόνων.

8. Πώς διατηρείται ή μετασχηματίζεται η οπτική ταυτότητα του RPG στα ψηφιακά και προωθητικά του περιβάλλοντα;

Η ιστοσελίδα και τα προωθητικά μέσα του Durhus διατηρούν τις βασικές αρχές της έντυπης οπτικής ταυτότητας. Η ίδια εικονογράφηση, η ίδια χρωματική παλέτα, παρόμοιες γραμματοσειρές και κοινά γραφιστικά μοτίβα χρησιμοποιούνται και στα ψηφιακά περιβάλλοντα.

9. Πώς οι ιστοσελίδες των καμπανιών συλλογικών χρηματοδοτήσεων επεκτείνουν την εμπειρία και την ταυτότητα του παιχνιδιού;

Δεν έχει ακόμα δημιουργηθεί η σελίδα της καμπάνιας.

10. Πώς οργανώνεται η διαδρομή του βλέμματος μέσα στη σελίδα;

Η διαδρομή του βλέμματος στο Durhus οργανώνεται πρωτίστως από την εικονογράφηση, η οποία αποτελεί το κυρίαρχο στοιχείο κάθε αναπτύγματος. Το βλέμμα μεταφέρεται στη συνέχεια στους τίτλους και ακολουθεί τη ροή του κυρίως κειμένου, ενώ τα γραφιστικά στοιχεία και η μισή στήλη λειτουργούν ως δευτερεύοντα σημεία ανάγνωσης. Η χρήση εκτεταμένου λευκού χώρου και η σύνθεση σε επίπεδο δισέλιδου επιτρέπουν μια ομαλή και φυσική οπτική πλοήγηση, χωρίς να δημιουργείται αίσθηση πληροφοριακού κορεσμού.

11. Ποια στοιχεία αποκτούν μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα και πώς κατευθύνεται η προσοχή του αναγνώστη;

Τη μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα αποκτούν οι μεγάλες ζωγραφικές εικονογραφήσεις, οι οποίες αποτελούν το βασικό σημείο εισόδου στα αναπτύγματα. Ακολουθούν οι τίτλοι των ενότητων, οι οποίοι διαφοροποιούνται τυπογραφικά και χρωματικά, ενώ τα πλαίσια κειμένου, οι βινιέτες και

τα υπόλοιπα γραφιστικά στοιχεία λειτουργούν υποστηρικτικά. Η πληροφορία παρουσιάζεται με σαφή οπτική ιεράρχηση, οδηγώντας τον αναγνώστη από την ατμόσφαιρα προς το περιεχόμενο.

12. Πώς χρησιμοποιούνται η αντίθεση, η κλίμακα και η οπτική ιεραρχία;

Η οπτική ιεραρχία βασίζεται κυρίως στην αντίθεση ανάμεσα στις μεγάλες εικονογραφήσεις και στις ήπιες, λιτές επιφάνειες του κειμένου. Η κλίμακα των εικόνων δημιουργεί ισχυρά σημεία έμφασης, ενώ οι τίτλοι και οι χρωματικές διαφοροποιήσεις οργανώνουν τις επιμέρους πληροφορίες. Η χρωματική παλέτα, σε συνδυασμό με το ανοιχτόχρωμο φόντο της σελίδας, επιτρέπει στις εικόνες, στους τίτλους και στα γραφιστικά στοιχεία να αποκτούν έμφαση χωρίς να διαταράσσεται η αναγνωσιμότητα.

13 Με ποιους τρόπους τα γραφιστικά στοιχεία μεταφέρουν οπτικά την κοσμοπλασία του παιχνιδιού;

Τα γραφιστικά στοιχεία του Durhus αντλούν αναφορές από τη γοτθική αναβίωση, τον συμβολισμό και τη σύγχρονη αισθητική της σκοτεινής φαντασίας. Τα οργανικά, αγκαθωτά και καλλιγραφικά μοτίβα που επαναλαμβάνονται σε πλαίσια, βινιέτες, διακοσμητικά στοιχεία και σύμβολα δημιουργούν μια συνεκτική οπτική γλώσσα που συνδέεται με τη φθορά, το υπερφυσικό και την παρακμή του κόσμου. Παράλληλα, τα σύμβολα των Πληγών και η χρωματική τους κωδικοποίηση ενσωματώνουν βασικά στοιχεία της μυθολογίας του παιχνιδιού μέσα στην ίδια τη δομή του βιβλίου, μετατρέποντας τη σελιδοποίηση και τα γραφιστικά στοιχεία σε φορείς κοσμοπλασίας.

14. Υπάρχει σταθερός κάρναβος ή περισσότερο ελεύθερη και πειραματική σύνθεση;

Το Durhus βασίζεται σε σταθερό αρθρωτό κάρναβο, ο οποίος όμως χρησιμοποιείται με ευελιξία. Η διάταξη των 2½ στηλών δημιουργεί ένα σταθερό πλαίσιο οργάνωσης, ενώ παράλληλα επιτρέπει σημαντικές διαφοροποιήσεις στη θέση του κειμένου, των εικόνων και των γραφιστικών στοιχείων. Το αποτέλεσμα συνδυάζει τη συνέπεια ενός οργανωμένου συστήματος με την ελευθερία σύνθεσης που απαιτεί η ανάδειξη της εικονογράφησης.

15. Πώς η σελιδοποίηση επηρεάζει την αναγνωσιμότητα και τη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία;

Παρά την έντονη έμφαση στην ατμόσφαιρα, η σελιδοποίηση διατηρεί υψηλό επίπεδο λειτουργικότητας. Οι σαφείς τίτλοι, η χρωματική διαφοροποίηση των κεφαλαίων, τα πλαίσια κειμένου, οι λιτοί και ευκρινείς πίνακες και ο μεγάλος λευκός χώρος διευκολύνουν τον εντοπισμό των πληροφοριών. Η πληροφορία οργανώνεται σε διακριτές ενότητες, επιτρέποντας τόσο τη συνεχή ανάγνωση όσο και τη γρήγορη αναζήτηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

16. Το παιχνίδι δίνει έμφαση στη λειτουργικότητα, στην ατμόσφαιρα ή σε έναν συνδυασμό των δύο;

Η σχεδιαστική προσέγγιση επιδιώκει την ισορροπία ανάμεσα στην ατμόσφαιρα και στη λειτουργικότητα, με ελαφρά έμφαση στην πρώτη. Η εικονογράφηση, η σελιδοποίηση και η συνολική αισθητική επιδιώκουν να ενισχύσουν την εμπύθιση του αναγνώστη στον κόσμο του παιχνιδιού, χωρίς όμως να υποβαθμίζεται η πρακτική χρήση του βιβλίου. Η ευανάγνωστη τυπογραφία, ο αρθρωτός κάνναβος και η σαφής πληροφοριακή οργάνωση διατηρούν το βιβλίο λειτουργικό ως εργαλείο παιχνιδιού.

17 Πώς αξιοποιείται η χρωματική παλέτα στη διαμόρφωση της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού;

Η χρωματική παλέτα του Durhus αντλεί άμεσα τις αναφορές της από τις τέσσερις Πληγές που αποτελούν τον βασικό άξονα της κοσμοπλασίας. Κάθε βασικό χρώμα συνδέεται με μία από αυτές, δημιουργώντας μια συμβολική σχέση ανάμεσα στην οπτική γλώσσα και στον κόσμο του παιχνιδιού. Παράλληλα, τα χρώματα χρησιμοποιούνται ως μηχανισμός πλοήγησης, διαφοροποιώντας κεφάλαια, πλαίσια κειμένου και επιμέρους ενότητες. Η παλέτα λειτουργεί επομένως ταυτόχρονα σε αισθητικό, αφηγηματικό και λειτουργικό επίπεδο.

18. Η εικόνα λειτουργεί κυρίως πληροφοριακά, επεξηγηματικά ή ατμοσφαιρικά;

Η εικονογράφηση του Durhus λειτουργεί κυρίως ατμοσφαιρικά. Παρότι συνδέεται με την επεξήγηση κανόνων ή συγκεκριμένων σκηνών του παιχνιδιού, αποσκοπεί κυρίως στη διαμόρφωση της συναισθηματικής πρόσληψης του κόσμου. Μέσα από τις εικόνες επικοινωνούνται η κλίμακα, η παρακμή και η επικινδυνότητα του περιβάλλοντος σε συνδυασμό

με την ελπίδα που φέρουν οι χαρακτήρες του κόσμου, στοιχεία που αποτελούν βασικούς άξονες της εμπειρίας του παιχνιδιού.

19. Πώς η εικόνα επηρεάζει την ερμηνεία του κειμένου και τη συνολική πρόσληψη του παιχνιδιού;

Η εικονογράφηση λειτουργεί ως βασικός μηχανισμός ερμηνείας του κειμένου. Οι εικόνες προσδίδουν συγκεκριμένο τόνο στις πληροφορίες που παρουσιάζονται και διαμορφώνουν την αντίληψη του αναγνώστη για τον κόσμο πριν ακόμη ολοκληρώσει την ανάγνωση των αντίστοιχων ενοτήτων. Η συνεχής παρουσία ατμοσφαιρικών τοπίων, ερειπίων και ανθρώπων που συνυπάρχουν με τις Πληγές ενισχύει την πρόσληψη του Durhus ως ενός παιχνιδιού επιβίωσης και εξερεύνησης.

20. Υπάρχει ισορροπία ή κυριαρχία ενός μέσου επικοινωνίας έναντι του άλλου;

Παρότι το κείμενο παραμένει το βασικό μέσο μετάδοσης των κανόνων, η εικονογράφηση αποκτά κυρίαρχη θέση στη διαμόρφωση της οπτικής εμπειρίας. Η σελιδοποίηση οργανώνεται γύρω από τις εικόνες και οι περισσότερες σχεδιαστικές επιλογές αποσκοπούν στην ανάδειξή τους. Το αποτέλεσμα είναι μια ισχυρή συνεργασία ανάμεσα στα δύο μέσα, όπου το κείμενο μεταφέρει τη γνώση του παιχνιδιού και η εικονογράφηση καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο αυτή η γνώση προσλαμβάνεται και βιώνεται από τον αναγνώστη.

21. Η σελιδοποίηση δημιουργεί γρήγορη, αργή, πυκνή ή αποσπασματική εμπειρία ανάγνωσης;

Η σελιδοποίηση του Durhus ενθαρρύνει μια αργή και ατμοσφαιρική εμπειρία ανάγνωσης. Οι μεγάλες εικονογραφήσεις, ο εκτεταμένος λευκός χώρος και η εναλλαγή διαφορετικών συνθέσεων στο επίπεδο του αναπτύγματος δημιουργούν συχνές παύσεις κατά την ανάγνωση, επιτρέποντας στον αναγνώστη να παρατηρήσει και να επεξεργαστεί οπτικά τον κόσμο του παιχνιδιού. Παράλληλα, η πληροφορία οργανώνεται σε σαφείς ενότητες, διατηρώντας την ευχρηστία του βιβλίου όταν χρησιμοποιείται ως εγχειρίδιο κανόνων.

22. Ποιος είναι ο ρόλος του κενού (white space);

Ο λευκός χώρος αποτελεί βασικό εργαλείο της σύνθεσης και δεν χρησιμοποιείται μόνο για την αύξηση της αναγνωσιμότητας. Δημιουργεί οπτικές παύσεις, οργανώνει τη σχέση ανάμεσα σε

εικόνα και κείμενο και επιτρέπει στις εικονογραφήσεις να αποκτούν μεγαλύτερη παρουσία μέσα στη σελίδα.

23 Πώς συμβάλλει η επεξεργασία του φόντου της σελίδας στην οπτική ταυτότητα και στην αίσθηση του κόσμου του παιχνιδιού;

Το φόντο της σελίδας παραπέμπει σε παλαιωμένη και φθαρμένη επιφάνεια, χωρίς να υιοθετεί τη συνηθισμένη αισθητική της περγαμηνής που κυριαρχεί στα περισσότερα fantasy RPGs. Η ανοιχτόχρωμη γκριζόλευκη υφή δημιουργεί συνειρμούς φθαρμένου μαρμάρου και ερειπίων, στοιχεία που συνδέονται άμεσα με την ιστορία και τα κατάλοιπα των χαμένων πολιτισμών του κόσμου. Η επιλογή αυτή ενισχύει την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα το υπόλευκο χρώμα διατηρεί υψηλά επίπεδα αναγνωσιμότητας.

24. Τι είδους εμπειρία και μορφή παιχνιδιού ενθαρρύνει το παιχνίδι;

Η οπτική ταυτότητα του Durhus προδιαθέτει τον αναγνώστη για μια εμπειρία επιβίωσης, εξερεύνησης και σταδιακής ανακάλυψης του κόσμου. Η έμφαση στα τοπία, στο ταξίδι, στα ερείπια, στις Πληγές και στις ατμοσφαιρικές εικόνες υποδηλώνει ότι η περιπλάνηση, η διαχείριση των κινδύνων και η κατανόηση της ιστορίας του κόσμου αποτελούν βασικούς άξονες του παιχνιδιού. Το βιβλίο καλλιεργεί περισσότερο μια εμπειρία αργής εμβύθισης παρά γρήγορης κατανάλωσης κανόνων.

25. Τι είδους εμβύθιση παράγεται (αισθητικό, συναισθηματικό, γνωστικό, αφηγηματικό);

Το Durhus παράγει συνδυασμό διαφορετικών μορφών εμβύθισης, με κυρίαρχες την αισθητική και την αφηγηματική. Η ζωγραφική εικονογράφηση, η χρωματική παλέτα και η συνοχή της οπτικής γλώσσας δημιουργούν ισχυρή αισθητική εμβύθιση, ενώ η παρουσία της κοσμοπλασίας σε όλο το βιβλίο ενισχύει την αφηγηματική εμπλοκή. Η θεματολογία των εικόνων, οι οποίες πολλές φορές έχουν δραματικό και σκοτεινό περιεχόμενο είναι ικανή να προκαλέσει το συναίσθημα. Παράλληλα, η σαφής πληροφοριακή οργάνωση και η δομή των κανόνων υποστηρίζουν και τη γνωστική εμβύθιση, διευκολύνοντας την κατανόηση του παιχνιδιού.

26. Πώς η αισθητική και η οργάνωση της πληροφορίας επηρεάζουν τη στάση και τη συμπεριφορά του παίκτη;

Η αισθητική του Durhus ενθαρρύνει μια πιο προσεκτική και στοχαστική προσέγγιση του κόσμου. Η κυριαρχία της ατμόσφαιρας, η έμφαση στη συνεχή παρουσία των Πληγών και στα δεινά που φέρουν, προδιαθέτουν τον παίκτη να αντιμετωπίζει τις αποφάσεις του με προσοχή και να δίνει μεγαλύτερη σημασία στην εξερεύνηση, στη συνεργασία και στη διαχείριση των κινδύνων παρά στη διαρκή σύγκρουση ή στην ηρωική δράση.

27. Πώς ο σχεδιασμός καθοδηγεί, διευκολύνει ή περιορίζει τη συμμετοχή και την αυτενέργεια του παίκτη;

Ο σχεδιασμός του βιβλίου διευκολύνει την κατανόηση των κανόνων και την πλοήγηση στις πληροφορίες, χωρίς να επιβάλλει έναν συγκεκριμένο τρόπο ερμηνείας του κόσμου. Η σαφής δομή, τα παραδείγματα, τα πληροφοριακά πλαίσια και τα συνοδευτικά προϊόντα υποστηρίζουν τη χρήση του παιχνιδιού, ενώ η ατμοσφαιρική εικονογράφηση αφήνει σημαντικό χώρο στη φαντασία του παίκτη και του Game Master για να διαμορφώσουν τις δικές τους ιστορίες μέσα στον κόσμο του Durhus.

28. Πώς το παιχνίδι «εκπαιδεύει» τον παίκτη στον τρόπο με τον οποίο αναμένεται να παιχτεί;

Η εκπαίδευση του παίκτη ξεκινά ήδη από την πρώτη οπτική επαφή με το βιβλίο. Η οργάνωση των κεφαλαίων, η προτεραιότητα που δίνεται στην παρουσίαση της κοσμοπλασίας, η ατμοσφαιρική εικονογράφηση και η σταδιακή εισαγωγή των κανόνων διαμορφώνουν από νωρίς συγκεκριμένες προσδοκίες σχετικά με τον τρόπο παιχνιδιού. Πριν ακόμη διαβαστούν οι μηχανισμοί, ο αναγνώστης έχει ήδη κατανοήσει ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι που δίνει έμφαση στην επιβίωση και στην εξερεύνηση.

29. Πώς διαμορφώνεται η σχέση παίκτη–κόσμου μέσω του σχεδιασμού και της οπτικής επικοινωνίας;

Ο σχεδιασμός του Durhus τοποθετεί τον παίκτη μέσα σε έναν κόσμο που διαθέτει τη δική του ιστορία, γεωγραφία και πολιτισμούς. Η εικονογράφηση παρουσιάζει συχνά τους ανθρώπους σε μικρή κλίμακα απέναντι στο τοπίο, στα ερείπια ή στις Πληγές, υπογραμμίζοντας τη δύναμη του περιβάλλοντος και την ευαλωτότητα του ανθρώπου. Η οπτική επικοινωνία διαμορφώνει έτσι μια Διπλωματική Εργασία

σχέση όπου ο παίκτης προσεγγίζει τον κόσμο ως εξερευνητής και επιζών, καλούμενος να τον κατανοήσει και να προσαρμοστεί σε αυτόν, αντί να τον ελέγξει ή να τον κατακτήσει.

4.4 Αντίκτυπος οπτικής ταυτότητας στην RPG κοινότητα του Durhus.

Η αξιολόγηση του Durhus RPG πραγματοποιήθηκε με τη συμμετοχή δώδεκα ατόμων που είχαν προηγουμένως έρθει σε επαφή με το παιχνίδι. Σκοπός της διαδικασίας ήταν να διερευνηθεί κατά πόσο οι σχεδιαστικές επιλογές που παρουσιάστηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο έγιναν αντιληπτές από τους χρήστες και πώς αυτές επηρέασαν την κατανόηση, την εμπειρία και τη βιωματική τους εμπλοκή. Λόγω του περιορισμένου μεγέθους του δείγματος, τα αποτελέσματα έχουν διερευνητικό χαρακτήρα και αξιοποιούνται κυρίως για την ερμηνεία των σχεδιαστικών επιλογών και την αποτίμηση του προτεινόμενου θεωρητικού πλαισίου. Σημαντικό στοιχείο είναι ότι ενώ όλοι είχαν εμπειρία από το παιχνίδι στον κόσμο του Durhus, ελάχιστοι είχαν δει το quickstart πριν κληθούν να απαντήσουν στο ερωτηματολόγιο. Οι απαντήσεις του ερωτηματολογίου και η γραφική απεικόνιση τους παρουσιάζονται στο Παράρτημα Β.

Παρακείμενα και οπτική ταυτότητα

Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων δείχνουν ότι τα παρακείμενα στοιχεία του Durhus διαμόρφωσαν από τα πρώτα στάδια της επαφής μια σαφή εικόνα για την ταυτότητα του παιχνιδιού. Το εξώφυλλο και η εικονογράφηση αξιολογήθηκαν ιδιαίτερα θετικά ως προς την ικανότητά τους να επικοινωνούν το ύφος και το είδος του παιχνιδιού, καθώς η συντριπτική πλειονότητα των συμμετεχόντων συμφώνησε απόλυτα ότι τα στοιχεία αυτά δημιούργησαν σαφείς προσδοκίες πριν ακόμη ξεκινήσει η ανάγνωση του βιβλίου.

Αντίστοιχα, ο τίτλος του παιχνιδιού κρίθηκε ότι συμβάλλει ουσιαστικά στη διαμόρφωση εικόνων για τον κόσμο του Durhus. Παρότι οι απαντήσεις παρουσιάζουν ελαφρώς μεγαλύτερη διασπορά σε σχέση με το εξώφυλλο, η συνολική εικόνα δείχνει ότι η επιλογή ενός ονόματος που παραπέμπει στον ίδιο τον κόσμο του παιχνιδιού ενεργοποιεί τη φαντασία του αναγνώστη και δημιουργεί συγκεκριμένες προσδοκίες ήδη από την πρώτη επαφή.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η αντίληψη των συμμετεχόντων σχετικά με τη συνοχή της οπτικής ταυτότητας. Όλοι οι συμμετέχοντες αξιολόγησαν με τον μέγιστο βαθμό τη συνέπεια ανάμεσα στο βιβλίο, την ιστοσελίδα και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Το εύρημα αυτό δείχνει ότι η οπτική ταυτότητα γίνεται αντιληπτή ως ένα ενιαίο σύστημα επικοινωνίας, του οποίου τα επιμέρους μέσα εκφράζουν κοινές αισθητικές αρχές και ενισχύουν την αναγνωρισιμότητα του παιχνιδιού.

Παρόμοια εικόνα προκύπτει και για τα συνοδευτικά προϊόντα. Οι χάρτες, τα φύλλα χαρακτήρα και το υπόλοιπο υποστηρικτικό υλικό αξιολογήθηκαν ως στοιχεία που ενισχύουν αποτελεσματικά την ατμόσφαιρα και διευκολύνουν την είσοδο του παίκτη στον κόσμο του παιχνιδιού. Η παρατήρηση αυτή ενισχύει την προσέγγιση του Jara (2013) σχετικά με τον ρόλο των παρακειμένων, σύμφωνα με την οποία τα στοιχεία που συνοδεύουν το βασικό κείμενο λειτουργούν ως σημεία πρόσβασης στον κόσμο του παιχνιδιού και συμμετέχουν ενεργά στη συγκρότηση της εμπειρίας του αναγνώστη.

Πλαισίωση και οργάνωση της εμπειρίας

Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων δείχνουν ότι η οργάνωση της πληροφορίας στο Durhus υποστηρίζει αποτελεσματικά την ανάγνωση και την πλοήγηση μέσα στο βιβλίο. Η συνολική δομή αξιολογήθηκε θετικά ως προς τη σαφήνεια και τη λογική ακολουθία της, ενώ οι περισσότεροι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι μπορούσαν να εντοπίσουν σχετικά εύκολα τις πληροφορίες που αναζητούσαν. Το εύρημα αυτό υποδηλώνει ότι η σελιδοποίηση οργανώνει την πληροφορία με τρόπο που διευκολύνει τη χρήση του βιβλίου ως εργαλείου παιχνιδιού.

Αντίστοιχα, η οπτική ιεραρχία αξιολογήθηκε ιδιαίτερα θετικά. Το μέγεθος των τίτλων, των εικόνων και των υπόλοιπων στοιχείων κρίθηκε επαρκές για τη διάκριση των σημαντικότερων πληροφοριών, γεγονός που δείχνει ότι οι διαφορετικές τυπογραφικές κλίμακες και η διάρθρωση της σελίδας καθοδηγούν αποτελεσματικά την προσοχή του αναγνώστη. Οι απαντήσεις σχετικά με τη διαδρομή του βλέμματος ενισχύουν την παραπάνω διαπίστωση, καθώς η πλειονότητα των συμμετεχόντων ανέφερε ότι ακολουθούσε μια σταδιακή πορεία ανάμεσα στους τίτλους, το κείμενο και τις εικόνες, χωρίς να δημιουργείται αίσθηση αποπροσανατολισμού.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει και η αξιολόγηση της αναγνωσιμότητας. Οι συμμετέχοντες συμφώνησαν σε μεγάλο βαθμό ότι το βιβλίο διαβάζεται εύκολα, ενώ παράλληλα εκτίμησαν θετικά τον διαθέσιμο λευκό χώρο της σελίδας. Η επιλογή μεγάλων περιθωρίων, η χρήση της βοηθητικής μισής στήλης και η σχετικά αραιή πληροφοριακή πυκνότητα φαίνεται ότι δημιούργησαν μια εμπειρία ανάγνωσης που χαρακτηρίζεται από άνεση και καθαρότητα. Το στοιχείο αυτό αποκτά ιδιαίτερη σημασία σε ένα εκτενές βιβλίο κανόνων, όπου η διατήρηση της αναγνωσιμότητας αποτελεί βασική προϋπόθεση τόσο για τη μελέτη όσο και για τη μελλοντική χρήση του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Οι απαντήσεις σχετικά με την έμφαση που δίνει το βιβλίο στη λειτουργικότητα ή στην ατμόσφαιρα παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Οι απαντήσεις δείχνουν ότι ο σχεδιασμός επιτυγχάνει μια ισορροπία ανάμεσα στην αναγνωσιμότητα και στη δημιουργία ατμόσφαιρας, στοιχείο που συνάδει με τον αρχικό σχεδιαστικό στόχο του έργου και λιγότερο ως ένα αμιγώς πληροφοριακό εγχειρίδιο (όπως πχ Mothership ή Shadowdark) ή ένα αποκλειστικά εικαστικό βιβλίο (Όπως το Mörk Borg). Η σελιδοποίηση επιτρέπει στην εικονογράφηση να αποκτήσει έντονη παρουσία χωρίς να υποβαθμίζει τη σαφήνεια του κειμένου, ενώ η πληροφοριακή οργάνωση παραμένει λειτουργική παρά τη μεγάλη έκταση των εικόνων και τη σύνθετη οπτική γλώσσα του βιβλίου.

Ιδιαίτερη σημασία αποκτούν οι απαντήσεις που αφορούν τα γραφιστικά στοιχεία και τη χρωματική παλέτα. Οι συμμετέχοντες δεν τα αντιλήφθηκαν ως διακοσμητικές προσθήκες, αλλά ως στοιχεία που υποστηρίζουν την κατανόηση του περιεχομένου, την πλοήγηση και τη συνολική οργάνωση του βιβλίου. Τα έγχρωμα πλαίσια, τα όρια των σελίδων, οι βινιέτες και οι διαχωριστικές γραμμές συνέβαλαν στην ομαδοποίηση της πληροφορίας και στη διάκριση των επιμέρους ενοτήτων, ενώ παράλληλα ενίσχυσαν την αίσθηση συνοχής της οπτικής ταυτότητας.

Ανάλογη εικόνα προκύπτει και για τη χρωματική παλέτα. Οι απαντήσεις δείχνουν ότι τα χρώματα συνδέθηκαν ταυτόχρονα με την αισθητική του βιβλίου, την ατμόσφαιρα του κόσμου, την κατανόηση της κοσμοπλασίας και την πλοήγηση στις ενότητες. Το εύρημα αυτό παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς επιβεβαιώνει ότι οι χρωματικές επιλογές αποκτούν πολλαπλές επικοινωνιακές λειτουργίες. Η χρήση διαφορετικών χρωμάτων για τις τέσσερις Πληγές φαίνεται ότι αναγνωρίστηκε από τους συμμετέχοντες ως στοιχείο που οργανώνει τη δομή του βιβλίου και ενισχύει την αναγνωρισιμότητα του κόσμου του παιχνιδιού.

Αντίστοιχα, η εικονογράφηση αξιολογήθηκε ως βασικός παράγοντας κατανόησης του κόσμου και του τρόπου παιχνιδιού. Οι περισσότεροι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι οι εικόνες τούς βοήθησαν να αντιληφθούν καλύτερα το περιβάλλον, την ατμόσφαιρα και τον χαρακτήρα του Durhus. Παράλληλα, η οπτική παρουσίαση του βιβλίου οδήγησε τους περισσότερους να αντιληφθούν το παιχνίδι ως σκοτεινό, ατμοσφαιρικό και προσανατολισμένο στην επιβίωση, γεγονός που συμφωνεί με τους βασικούς σχεδιαστικούς στόχους του έργου.

Σημαντικό εύρημα αποτελεί επίσης η ισορροπία ανάμεσα στη λειτουργικότητα και στην ατμόσφαιρα. Οι συμμετέχοντες αναγνώρισαν ότι το βιβλίο προσφέρει ευχάριστη εμπειρία ανάγνωσης, ενώ ταυτόχρονα διατηρεί υψηλό επίπεδο αναγνωσιμότητας και εύκολη πρόσβαση στην πληροφορία. Η επιλογή μεγάλων περιθωρίων, η αξιοποίηση του λευκού χώρου και η οργάνωση του κειμένου σε ευέλικτο κάρναβο φαίνεται ότι συνέβαλαν στη δημιουργία μιας ήρεμης και καθαρής εμπειρίας ανάγνωσης χωρίς να μειώνεται η ατμοσφαιρική ένταση του βιβλίου.

Συνολικά, τα αποτελέσματα δείχνουν ότι η πλαισίωση του Durhus οργανώνει αποτελεσματικά τον τρόπο με τον οποίο ο αναγνώστης προσλαμβάνει το περιεχόμενο. Η σελιδοποίηση, η οπτική ιεραρχία, η χρωματική παλέτα, τα γραφιστικά στοιχεία και η εικονογράφηση λειτουργούν συνδυαστικά, κατευθύνοντας την προσοχή του αναγνώστη και δημιουργώντας ένα συνεκτικό πλαίσιο ερμηνείας του κόσμου και του τρόπου παιχνιδιού. Η παρατήρηση αυτή βρίσκεται σε συμφωνία με τη θεωρία της πλαισίωσης, σύμφωνα με την οποία η οπτική οργάνωση της πληροφορίας επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο ο αναγνώστης δομεί το νόημα και αποκτά πρόσβαση στην εμπειρία που προτείνει το εκάστοτε μέσο.

Βιωματική εμπλοκή και προσδοκίες παιχνιδιού

Ιδιαίτερα έντονη εμφανίζεται η αισθητική και η αφηγηματική εμπύθιση. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι η εικονογράφηση, η χρωματική παλέτα, τα γραφιστικά στοιχεία και η συνολική ατμόσφαιρα του βιβλίου συνέβαλαν στη δημιουργία μιας ισχυρής εικόνας για τον κόσμο του Durhus. Η οπτική επικοινωνία λειτούργησε ως σημείο εισόδου στην κοσμοπλασία, επιτρέποντας στους αναγνώστες να σχηματίσουν μια σαφή αντίληψη για το ύφος και τον χαρακτήρα του παιχνιδιού ήδη από τα πρώτα στάδια της ανάγνωσης.

Παράλληλα, οι απαντήσεις δείχνουν ότι οι συμμετέχοντες απέκτησαν συγκεκριμένες προσδοκίες σχετικά με τη μορφή του παιχνιδιού. Το Durhus προσλήφθηκε κυρίως ως ένα παιχνίδι που δίνει έμφαση στην επιβίωση, στην εξερεύνηση και στη δημιουργία ατμόσφαιρας, ενώ σε μικρότερο βαθμό συνδέθηκε με ηρωικές μορφές παιχνιδιού. Η παρατήρηση αυτή παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς συμφωνεί με τους βασικούς σχεδιαστικούς στόχους του έργου και δείχνει ότι οι επιλογές της οπτικής ταυτότητας επικοινωνήσαν με επιτυχία το επιδιωκόμενο ύφος.

Η αξιολόγηση των συμμετεχόντων δείχνει επίσης ότι η οργάνωση του βιβλίου υποστηρίζει τη σταδιακή εξοικείωση με το παιχνίδι. Η δομή των κεφαλαίων, τα παραδείγματα, οι εικόνες και τα βοηθητικά στοιχεία κρίθηκαν χρήσιμα για την κατανόηση τόσο των κανόνων όσο και της φιλοσοφίας του Durhus. Το αποτέλεσμα αυτό υποδηλώνει ότι ο σχεδιασμός του βιβλίου συμβάλλει ενεργά στη διαδικασία εκμάθησης, καθοδηγώντας τον αναγνώστη κατά την πρώτη του επαφή με το παιχνίδι.

Σημαντικό εύρημα αποτελεί και η σχέση ανάμεσα στην αισθητική εμπειρία και στην αντίληψη του κόσμου του παιχνιδιού. Οι συμμετέχοντες αναγνωρίζουν η εικονογράφηση ή τα γραφιστικά στοιχεία ότι επηρεάζουν τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τον ίδιο τον κόσμο του Durhus. Η οπτική επικοινωνία φαίνεται επομένως να λειτουργεί ως μηχανισμός που οργανώνει τις πρώτες ερμηνείες του αναγνώστη σχετικά με τον τόνο, τις αξίες και τις βασικές αρχές του παιχνιδιού.

Τα παραπάνω ευρήματα παρουσιάζουν ιδιαίτερη συνάφεια με την κοινωνική σημειωτική. Σύμφωνα με την προσέγγιση των Kress και van Leeuwen (2003, 2006), η εικόνα, η τυπογραφία, το χρώμα και η σύνθεση αποτελούν σημειωτικούς πόρους που οργανώνουν την παραγωγή νοήματος. Στην περίπτωση του Durhus, οι συμμετέχοντες φαίνεται να αποκωδικοποιούν τα επιμέρους οπτικά στοιχεία ως φορείς πληροφοριών για τον κόσμο και τον τρόπο παιχνιδιού, γεγονός που ενισχύει την άποψη ότι η οπτική επικοινωνία προηγείται της ίδιας της εμπειρίας του παιχνιδιού και συμβάλλει στη διαμόρφωση της βιωματικής εμπλοκής.

5. Το τέλος της περιπέτειας είναι η αρχή της καινούργιας - Συμπεράσματα

Στο κεφάλαιο αυτό συντίθενται τα ευρήματα που προέκυψαν από τη θεωρητική διερεύνηση, τη συγκριτική ανάλυση των επιλεγμένων επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων, τον σχεδιασμό του Durhus RPG και την αξιολόγησή του από τους συμμετέχοντες. Η σύνθεση των αποτελεσμάτων επιτρέπει την απάντηση στα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας και οδηγεί στη διατύπωση γενικότερων συμπερασμάτων σχετικά με τον ρόλο της οπτικής ταυτότητας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων.

Το κεφάλαιο συνθέτει τα βασικά συμπεράσματα της παρούσας έρευνας και επιχειρεί να τα μετατρέψει από ερμηνευτικά ευρήματα σε σχεδιαστικές αρχές για την οπτική ταυτότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων. Αρχικά παρουσιάζονται τα κύρια συμπεράσματα της συγκριτικής ανάλυσης, αναδεικνύοντας την οπτική ταυτότητα ως ένα συνεκτικό σημειωτικό σύστημα που διαμορφώνει τις προσδοκίες, οργανώνει την εμπειρία του παίκτη και συμβάλλει στη βιωματική εμπλοκή. Στη συνέχεια προτείνεται ένα πλαίσιο σχεδιασμού της οπτικής ταυτότητας, το οποίο αξιοποιεί τις τέσσερις μορφές εμπύθισης που αναπτύχθηκαν στην παρούσα εργασία ως άξονες λήψης σχεδιαστικών αποφάσεων. Ακολουθεί η εφαρμογή του προτεινόμενου πλαισίου στο Durhus RPG και η αποτίμηση της αποτελεσματικότητάς του μέσα από τα ευρήματα του ερωτηματολογίου. Τέλος, παρουσιάζεται η συμβολή της έρευνας σε θεωρητικό, μεθοδολογικό και σχεδιαστικό επίπεδο, ενώ συζητούνται οι περιορισμοί της και διατυπώνονται προτάσεις για μελλοντική έρευνα.

5.1 Η οπτική ταυτότητα ως σημειωτικό σύστημα στα RPG

Η συγκριτική ανάλυση των οκτώ παιχνιδιών έδειξε τρία κύρια συμπεράσματα ότι *α) η οπτική ταυτότητα ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων συγκροτείται από ένα συνεκτικό σύστημα σημείων που λειτουργούν συνδυαστικά και όχι μεμονωμένα, β) η οπτική ταυτότητα προηγείται της*

ανάγνωσης και διαμορφώνει τις πρώτες προσδοκίες του παίκτη και γ) η οπτική ταυτότητα οργανώνει την εμπειρία και συμβάλλει στη βιωματική εμπλοκή.

Κατά το πρώτο συμπέρασμα, τα διαφορετικά στοιχεία της οπτικής ταυτότητας ενός RPG, όπως η εικονογράφηση, η τυπογραφία, η χρωματική παλέτα, η σελιδοποίηση, τα γραφιστικά στοιχεία, η υλικότητα της έκδοσης και τα συνοδευτικά προϊόντα αποκτούν νόημα από τις μεταξύ τους σχέσεις και από τον τρόπο με τον οποίο εντάσσονται σε μια ενιαία στρατηγική οπτικής επικοινωνίας. Τα συμπεράσματα αυτά συμφωνούν με τη λογική της κοινωνικής σημειωτικής, σύμφωνα με την οποία το νόημα δεν αποτελεί ιδιότητα ενός μεμονωμένου σημείου αλλά παράγεται μέσα από ολόκληρο το σημειωτικό σύστημα και το πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο αυτό λειτουργεί. Η παραπάνω διαπίστωση γίνεται εμφανής όταν συγκριθούν παιχνίδια που χρησιμοποιούν παρόμοια σχεδιαστικά μέσα αλλά καταλήγουν σε εντελώς διαφορετικά αποτελέσματα.

Για παράδειγμα, το Dungeons & Dragons και το Symbaroum αξιοποιούν και τα δύο περίοπτη ζωγραφική φαντασίας εικονογράφηση και παραδοσιακές serif γραμματοσειρές. Ωστόσο, η συνολική σύνθεση διαφέρει ουσιαστικά. Στο Dungeons & Dragons οι έντονες χρωματικές αντιθέσεις, οι δυναμικές σκηνές δράσης, η σαφής πληροφοριακή ιεραρχία και η λειτουργική σελιδοποίηση συγκροτούν μια οπτική ταυτότητα που προβάλλει τον ηρωισμό, την περιπέτεια και την κινηματογραφική δράση. Αντίθετα, στο Symbaroum η περιορισμένη χρωματική παλέτα, οι σκοτεινές ζωγραφικές εικονογραφήσεις, η αργή πληροφοριακή οργάνωση και η έμφαση στην ατμόσφαιρα δημιουργούν έναν σκοτεινό κόσμο, μυστηρίου και διαρκούς απειλής. Η διαφοροποίηση δεν προκύπτει από κάποιο μεμονωμένο στοιχείο αλλά από τον τρόπο με τον οποίο όλα τα στοιχεία λειτουργούν ως ενιαίο σύστημα.

Ανάλογη είναι η περίπτωση των Mothership και Mörk Borg. Και τα δύο παιχνίδια επιδιώκουν την παραγωγή έντονης αίσθησης κινδύνου και τρόμου, χρησιμοποιώντας υψηλές αντιθέσεις, περιορισμένες χρωματικές παλέτες και εκφραστική τυπογραφία. Παρ' όλα αυτά, το αποτέλεσμα είναι διαφορετικό. Το Mothership οργανώνει την πληροφορία με λογική τεχνικού εγχειριδίου, χρησιμοποιεί πίνακες, περιβάλλοντα εργασίας (interfaces) και διαδικαστική διάταξη, μεταφέροντας την αίσθηση μιας ψυχρής διαστημικής αποστολής όπου η επιβίωση εξαρτάται από την ορθολογική διαχείριση πληροφοριών. Αντίθετα, το Mörk Borg αποδομεί συστηματικά κάθε πληροφοριακή κανονικότητα μέσω χαοτικής σελιδοποίησης, επιθετικής τυπογραφίας, κολάζ και

συνεχών συνθετικών μεταβολών, παράγοντας μια εμπειρία οπτικής αποσταθεροποίησης που αποτελεί οργανικό μέρος της κοσμοπλασίας του παιχνιδιού.

Η σημασία της σχέσης μεταξύ των στοιχείων γίνεται ακόμη πιο εμφανής στη σύγκριση του *The One Ring* με το *Mythic Bastionland*. Και στα δύο παιχνίδια συναντάται εκτεταμένη χρήση κενού χώρου, ήπιες χρωματικές παλέτες και σχετικά διακριτική τυπογραφία. Ωστόσο, στο *The One Ring* τα στοιχεία αυτά συνδυάζονται με αισθητική που παραπέμπει σε χειρόγραφα, ιστορικούς χάρτες και εκδόσεις του Tolkien, δημιουργώντας μια αίσθηση μυθολογικής αφήγησης και ιστορικής συνέχειας. Στο *Mythic Bastionland* τα ίδια περίπου σχεδιαστικά μέσα εντάσσονται σε μια περισσότερο μινιμαλιστική εκδοτική προσέγγιση, όπου ο έντονος κενός χώρος, η αρθρωτή δομή και η περιορισμένη χρήση εικόνας καλλιεργούν μια εμπειρία εξερεύνησης και προσωπικής ανακάλυψης.

Η συγκριτική ανάλυση δείχνει επομένως ότι κανένα από τα επιμέρους στοιχεία της οπτικής ταυτότητας δεν διαθέτει από μόνο του σταθερή σημασία. Η οπτική ταυτότητα των RPG λειτουργεί συνεπώς ως ένα πολυτροπικό σημειωτικό σύστημα, μέσα στο οποίο κάθε στοιχείο αποκτά σημασία μέσω της αλληλεπίδρασής του με τα υπόλοιπα. Τα παραπάνω παραδείγματα δείχνουν ότι το ίδιο σχεδιαστικό μέσο μπορεί να αποκτήσει διαφορετικό επικοινωνιακό ρόλο, ανάλογα με το σύνολο των επιλογών που συγκροτούν την οπτική ταυτότητα κάθε παιχνιδιού. Κατά συνέπεια, η ερμηνεία των επιμέρους στοιχείων δεν μπορεί να γίνεται αποσπασματικά, αλλά σε συνάρτηση με το συνολικό σημειωτικό σύστημα στο οποίο ανήκουν. Η παρατήρηση αυτή εναρμονίζεται με την προσέγγιση της κοινωνικής σημειωτικής των Kress και van Leeuwen (2006) και υποστηρίζει την αντίληψη των Jara (2013) και Jara & Torner (2023) ότι τα παρακειμενικά στοιχεία ενός RPG λειτουργούν *συλλογικά* ως μηχανισμοί πλαισίωσης της εμπειρίας του παίκτη και όχι ως ανεξάρτητες αισθητικές επιλογές.

Η συγκριτική ανάλυση έδειξε ότι η οπτική ταυτότητα ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων αρχίζει να λειτουργεί πριν ακόμη ο αναγνώστης έρθει σε επαφή με το περιεχόμενο του βιβλίου. Μέσα από το εξώφυλλο, τον τίτλο, το λογότυπο, την τυπογραφία, την εικονογράφιση, τη χρωματική παλέτα, τη συνολική αισθητική και τα υπόλοιπα παρακειμενικά στοιχεία, ο υποψήφιος παίκτης διαμορφώνει ήδη μια πρώτη εικόνα για το παιχνίδι και αποκτά συγκεκριμένες προσδοκίες σχετικά με το είδος, την ατμόσφαιρα και τον τρόπο με τον οποίο αναμένεται να παιχτεί. Η παρατήρηση αυτή βρίσκεται σε συμφωνία με τη θεωρία του Jara, Διπλωματική Εργασία

σύμφωνα με την οποία τα παρακειμενικά στοιχεία λειτουργούν ως οι πρώτες πύλες πρόσβασης στον κόσμο του παιχνιδιού και καθοδηγούν την αρχική ερμηνεία του αναγνώστη (Jara, 2013).

Η λειτουργία αυτή γίνεται εμφανής σε όλα τα παιχνίδια που εξετάστηκαν. Το Mörk Borg επικοινωνεί ήδη από το εξώφυλλο και τις πρώτες σελίδες μια εμπειρία χάους και επερχόμενης αποκάλυψης. Η έντονη χρήση μαύρου και φωσφορίζοντων χρωμάτων, η επιθετική τυπογραφία, η αποδομημένη σελιδοποίηση και οι εικονογραφικές συνθέσεις δημιουργούν την εντύπωση ενός κόσμου που καταρρέει, προετοιμάζοντας τον αναγνώστη για ένα παιχνίδι υψηλής θνησιμότητας, αβεβαιότητας και υπερβολής.

Αντίστοιχα, το The One Ring προϊδεάζει για μια διαφορετική εμπειρία. Η περιορισμένη χρωματική παλέτα, οι εικονογραφήσεις εμπνευσμένες από το έργο του Tolkien, οι χάρτες, τα διακοσμητικά στοιχεία που παραπέμπουν σε μεσαιωνικά κέλτικα χειρόγραφα και η συγκεκριμένη ήρεμη τυπογραφική οργάνωση δημιουργούν από την πρώτη στιγμή την αίσθηση του οικείου μυθολογικού κόσμου του συγγραφέα, όπου ο αναγνώστης τα έχει συναντήσει στα βιβλία και τις σχετικές ταινίες. Τα παραπάνω τον προδιαθέτουν ότι θα συναντήσει στοιχεία στο παιχνίδι όπως η εξερεύνηση, το ταξίδι και έναν συνεργατικό τρόπο παιχνιδιού ενάντια σε έναν παντοδύναμο σκοτεινό εχθρό.

Στο Dune η πρώτη εντύπωση διαμορφώνεται μέσα από μεγάλες κινηματογραφικές εικονογραφήσεις, αυστηρή γεωμετρική τυπογραφία, πολυτελή παραγωγή και χρωματικές επιλογές που παραπέμπουν στις ερήμους του Arrakis και στην αισθητική της κινηματογραφικής μεταφοράς. Πριν ακόμη παρουσιαστούν οι μηχανισμοί του παιχνιδιού, ο αναγνώστης αντιλαμβάνεται ότι πρόκειται για ένα RPG μεγάλης κλίμακας, με έμφαση στην πολιτική, τις ισχυρές προσωπικότητες και τις συγκρούσεις μεταξύ οίκων.

Αντίθετα, το Shadowdark προβάλλει από την πρώτη στιγμή μια διαφορετική φιλοσοφία. Η καθαρή και λειτουργική σελιδοποίηση, η περιορισμένη χρήση γραφιστικών στοιχείων, η ευανάγνωστη τυπογραφία και η πληροφοριακή οργάνωση παραπέμπουν σε παιχνίδι που δίνει προτεραιότητα στη γρήγορη χρήση των κανόνων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η αισθητική του παραπέμπει συνειδητά στην παράδοση του old-school role-playing, δημιουργώντας εξ αρχής την προσδοκία μιας νοσταλγικής εμπειρίας αυτών των πρώτων RPG, όπου βασικά στοιχεία τους ήταν εξερεύνηση, ο διαρκής κίνδυνος των παικτών και η θνητότητα και ο αυτοσχεδιασμός.

Η οπτική ταυτότητα διαμορφώνει ήδη από την πρώτη επαφή προσδοκίες σχετικά με το είδος του παιχνιδιού και τη μορφή του παιχνιδιού, καθώς και τον τύπο του κοινού στο οποίο απευθύνεται.

Οι πρώτες αυτές εντυπώσεις αποτελούν το αρχικό πλαίσιο ερμηνείας μέσα από το οποίο ο αναγνώστης προσεγγίζει το βιβλίο και οργανώνει την κατανόηση όσων ακολουθούν. Υπό αυτή την έννοια, η οπτική ταυτότητα λειτουργεί ως μηχανισμός προδιαμόρφωσης της εμπειρίας, θέτοντας τις βάσεις πάνω στις οποίες θα αναπτυχθεί η σχέση του παίκτη με το παιχνίδι.

Τέλος, η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι η οπτική ταυτότητα διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο ο αναγνώστης προσεγγίζει και χρησιμοποιεί το βιβλίο ενός RPG. Η σελιδοποίηση, η οπτική ιεραρχία, η τυπογραφία, η χρωματική παλέτα, η εικονογράφηση και τα γραφιστικά στοιχεία καθοδηγούν τη διαδρομή του βλέμματος, οργανώνουν την προσοχή, καθορίζουν τον ρυθμό της ανάγνωσης και διευκολύνουν την κατανόηση της πληροφορίας. Μέσα από αυτές τις λειτουργίες συγκροτείται η πλαισίωση μέσα στο οποίο ο αναγνώστης εισέρχεται στον κόσμο του παιχνιδιού και αλληλεπιδρά με το περιεχόμενό του (Jara, 2013).

Οι διαφορετικές σχεδιαστικές προσεγγίσεις των παιχνιδιών αποτυπώνουν με σαφήνεια αυτή τη λειτουργία. Παίρνοντας ως δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα από το Mörk Borg και το Shadowdark, παρατηρείται ότι το τελευταίο αξιοποιεί σταθερό κάρναβο, σαφή πληροφοριακή ιεραρχία, περιορισμένα γραφιστικά στοιχεία και εκτεταμένη χρήση λευκού χώρου. Οι επιλογές αυτές διευκολύνουν την άμεση πρόσβαση στους κανόνες και υποστηρίζουν τη γρήγορη αναζήτηση πληροφοριών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο Mörk Borg, αντίθετα, η συνεχής εναλλαγή των συνθέσεων, η επιθετική τυπογραφία, οι έντονες χρωματικές αντιθέσεις και η αποδόμηση της σελιδοποίησης δημιουργούν μια εμπειρία ανάγνωσης που μεταφέρει στον αναγνώστη την αίσθηση του χάους και της αποσύνθεσης που χαρακτηρίζει τον κόσμο του παιχνιδιού.

Οι σχεδιαστικές αυτές επιλογές επηρεάζουν άμεσα τον τρόπο με τον οποίο βιώνεται το παιχνίδι. Η πληροφοριακή οργάνωση, ο ρυθμός της ανάγνωσης, η οπτική ιεραρχία και η συνολική αισθητική διαμορφώνουν τις προσδοκίες του αναγνώστη και επηρεάζουν τη σχέση του με τον κόσμο και τους μηχανισμούς του RPG. Η εμπειρία που δημιουργείται στο Shadowdark συνδέεται με τη γρήγορη λήψη αποφάσεων και τη συνεχή εξερεύνηση, ενώ το Mörk Borg αξιοποιεί την ίδια τη μορφή του βιβλίου ως μέσο ενίσχυσης της αίσθησης αστάθειας και απειλής.

Καταλήγοντας, η οπτική ταυτότητα συμμετέχει ενεργά στη διαμόρφωση της βιωματικής εμπλοκής του παίκτη. Μέσα από την οργάνωση της πληροφορίας, την καθοδήγηση της προσοχής, τη δημιουργία προσδοκιών και την ενοποίηση των επιμέρους στοιχείων της οπτικής επικοινωνίας, διαμορφώνει τις συνθήκες μέσα στις οποίες αναπτύσσεται η εμπειρία του παιχνιδιού.

5.2 Σχεδιάζοντας την εμπύθιση του παίκτη μέσω της οπτικής ταυτότητας

Η συγκριτική ανάλυση των επιλεγμένων RPG κατέδειξε ότι οι σχεδιαστικές επιλογές δεν διαμορφώνονται τυχαία ούτε αποτελούν αποκλειστικά αισθητικές αποφάσεις. Κάθε παιχνίδι οργανώνει την οπτική του ταυτότητα με τρόπο που εξυπηρετεί συγκεκριμένους στόχους ως προς την εμπειρία του παίκτη. Η σύνθεση των ευρημάτων της έρευνας επιτρέπει, επομένως, τη μετάβαση από την περιγραφή των υπαρχουσών σχεδιαστικών πρακτικών στη διαμόρφωση ενός πρακτικού πλαισίου σχεδιασμού.

Το πλαίσιο αυτό βασίζεται στην παραδοχή ότι η οπτική ταυτότητα μπορεί να σχεδιαστεί με γνώμονα τις μορφές εμπύθισης που επιδιώκει να ενισχύσει. Οι τέσσερις κατηγορίες εμπύθισης που αναπτύχθηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο λειτουργούν ως αφετηρία για την επιλογή των κατάλληλων σημειωτικών και σχεδιαστικών πόρων. Με άλλα λόγια, η επιθυμητή εμπειρία του παίκτη προηγείται των επιμέρους σχεδιαστικών αποφάσεων, ενώ η εικονογράφηση, η τυπογραφία, η χρωματική παλέτα, η σελιδοποίηση, η υλικότητα και τα παρακειμενικά στοιχεία αποτελούν τα μέσα μέσω των οποίων η εμπειρία αυτή υλοποιείται.

Η αισθητική εμπύθιση αφορά την άμεση οπτική και υλική εμπειρία που δημιουργεί ένα παιχνίδι κατά την πρώτη επαφή του χρήστη με αυτό. Ενεργοποιείται πριν ακόμη αρχίσει η ανάγνωση των κανόνων ή η ενασχόληση με τον κόσμο του παιχνιδιού και συνδέεται με τη συνολική αισθητική συνοχή της οπτικής ταυτότητας.

Η σημαντικότερη σχεδιαστική απόφαση αφορά την επιλογή ενός συνεκτικού εικονογραφικού ύφους. Η διατήρηση σταθερής εικαστικής γλώσσας σε όλο το βιβλίο και στα συνοδευτικά προϊόντα ενισχύει την αίσθηση ότι όλα τα στοιχεία ανήκουν στον ίδιο κόσμο. Το *The One Ring*

αξιοποιεί σκιτσογραφικές εικονογραφήσεις, οργανικές φόρμες και αναφορές στη μεσαιωνική εικονογράφηση και χειρόγραφα, ενώ το Dune χρησιμοποιεί κινηματογραφικές συνθέσεις μεγάλης κλίμακας και γεωμετρική αισθητική που παραπέμπει στο πλανητική αλλά και διαπλανητική κλίμακα που λαμβάνουν χώρα οι ιστορίες του Herbert. Παρότι οι δύο προσεγγίσεις διαφέρουν αισθητικά, και οι δύο επιτυγχάνουν υψηλή αισθητική εμπύθιση μέσω της συνέπειας των επιλογών τους.

Η χρωματική παλέτα αποτελεί έναν ακόμη καθοριστικό σχεδιαστικό πόρο. Η περιορισμένη και συνεπής χρήση συγκεκριμένων χρωμάτων δημιουργεί ισχυρή οπτική αναγνωρισιμότητα και συμβάλλει στην ενοποίηση όλων των επιμέρους στοιχείων της οπτικής ταυτότητας. Το Mörk Borg βασίζεται σχεδόν αποκλειστικά στην αντίθεση κίτρινου και μαύρου, μετατρέποντας την ίδια τη χρωματική παλέτα σε στοιχείο της ταυτότητάς του. Αντίστοιχα, το Symbaroum αξιοποιεί αποχρώσεις του πράσινου, του καφέ και του γκρι, δημιουργώντας μια αίσθηση παλαιότητας, φθοράς και σκοτεινής φύσης.

Η τυπογραφία λειτουργεί ταυτόχρονα ως φορέας πληροφορίας και ως αισθητικό στοιχείο. Η επιλογή γραμματοσειρών, οι αναλογίες τους, η ιεραρχία τίτλων και σώματος κειμένου και η συνολική τυπογραφική συνέπεια συμβάλλουν στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του παιχνιδιού

Η υλικότητα του προϊόντος επηρεάζει επίσης σημαντικά την αισθητική εμπύθιση. Η ποιότητα του χαρτιού, οι τεχνικές βιβλιοδεσίας, η χρήση embossing, foil stamping, ειδικών βερνικιών, κορδελών σελιδοδείκτη, slipcases ή συλλεκτικών εκδόσεων προσδίδουν στο βιβλίο χαρακτήρα πολύτιμου αντικειμένου και ενισχύουν τη συνολική εμπειρία χρήσης. Η αισθητική εμπειρία δεν περιορίζεται στην όραση, αλλά επεκτείνεται και στην αφή, μετατρέποντας το βιβλίο σε ένα αντικείμενο που προκαλεί επιθυμία κατοχής και εξερεύνησης.

Η αισθητική εμπύθιση ενισχύεται ακόμη περισσότερο όταν η οπτική ταυτότητα διατηρείται συνεπής σε όλα τα σημεία επαφής του χρήστη με το παιχνίδι. Το λογότυπο, οι χάρτες, τα φύλλα χαρακτήρων, τα ενδοκοσμικά έγγραφα, η ιστοσελίδα, τα ψηφιακά αρχεία, τα διαφημιστικά μέσα και τα συνοδευτικά προϊόντα συγκροτούν από κοινού ένα αναγνωρίσιμο οικοσύστημα εμπειρίας. Η αισθητική συνοχή σε όλα αυτά τα επίπεδα ενισχύει την αναγνωρισιμότητα του

παιχνιδιού και συμβάλλει στη δημιουργία μιας σταθερής και ολοκληρωμένης εικόνας του κόσμου που προτείνει.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι η αισθητική εμπύθιση σχεδιάζεται μέσω της συνέπειας μεταξύ εικονογράφησης, χρώματος, τυπογραφίας, υλικότητας και παρακειμενικών συνοδευτικών στοιχείων δημιουργεί μια ισχυρή πρώτη εντύπωση και διαμορφώνει τις προϋποθέσεις για τις υπόλοιπες μορφές εμπύθισης που θα ακολουθήσουν κατά την ανάγνωση και τη χρήση του παιχνιδιού.

Η συναισθηματική εμπύθιση αφορά την ικανότητα της οπτικής επικοινωνίας να προκαλεί συγκεκριμένες συναισθηματικές αντιδράσεις και να διαμορφώνει το συναισθηματικό πλαίσιο μέσα στο οποίο ο παίκτης προσεγγίζει το παιχνίδι. Η εμπειρία αυτή αρχίζει ήδη από την πρώτη οπτική επαφή με το RPG και επηρεάζει τις προσδοκίες που δημιουργούνται σχετικά με τον τόνο, την ατμόσφαιρα και τη φύση της εμπειρίας που πρόκειται να ακολουθήσει.

Βασικός σχεδιαστικός πόρος για την επίτευξη της συναισθηματικής εμπύθισης είναι η συνοχή μεταξύ της εικονογράφησης και του συναισθηματικού στόχου του παιχνιδιού. Η επιλογή θεμάτων, η στάση των μορφών, οι εκφράσεις των χαρακτήρων, η κλίμακα των συνθέσεων και ο τρόπος απεικόνισης του περιβάλλοντος λειτουργούν ως μέσα παραγωγής συναισθημάτων. Στο *Symbaroum*, οι πυκνές δασικές σκηνές, οι σκοτεινοί φωτισμοί και οι ανθρώπινες μορφές που εμφανίζονται μικρές απέναντι στο φυσικό περιβάλλον καλλιεργούν διαρκώς αίσθηση μυστηρίου, απειλής και αβεβαιότητας. Αντίστοιχα, στο *The One Ring*, τα εκτεταμένα τοπία και η σέπια χρωματική απόχρωση σχεδόν του συνόλου του βιβλίου που έρχεται σε αντίθεση με τις μεγάλες ατμοσφαιρικές έγχρωμες απεικονίσεις των ανοιγμάτων των κεφαλαίων δημιουργούν συναισθήματα νοσταλγίας για το οικείο του έργου του Tolkien, θαυμασμού και ελπίδας και κινδύνου.

Η χρωματική παλέτα αποτελεί έναν από τους ισχυρότερους μηχανισμούς συναισθηματικής επικοινωνίας. Η επιλογή περιορισμένων ή έντονων χρωμάτων, οι αντιθέσεις, ο κορεσμός και η φωτεινότητα επηρεάζουν άμεσα τη συναισθηματική πρόσληψη του παιχνιδιού. Το *Mörk Borg* αξιοποιεί επιθετικές αντιθέσεις μεταξύ έντονου κίτρινου, μαύρου και φούξια, δημιουργώντας μια αίσθηση χάους, αποσύνθεσης και επικείμενης αποκάλυψης.

Η συναισθηματική εμπύθιση ενισχύεται επίσης από τον ρυθμό με τον οποίο αποκαλύπτεται ο κόσμος του παιχνιδιού. Η εναλλαγή μεγάλων και μικρών εικόνων, η χρήση ολοσέλιδων εικονογραφήσεων σε κρίσιμα σημεία, η σταδιακή εισαγωγή της κοσμοπλασίας και η επιλογή των πρώτων εικόνων που συναντά ο αναγνώστης επηρεάζουν την ένταση της εμπειρίας. Η διάταξη αυτή δημιουργεί κορυφώσεις και παύσεις, οι οποίες λειτουργούν αντίστοιχα με τον ρυθμό μιας αφήγησης και ενισχύουν τη συναισθηματική πρόσληψη του βιβλίου.

Παράλληλα, τα παρακειμενικά στοιχεία συμμετέχουν ενεργά στη δημιουργία του συναισθηματικού κλίματος. Το εξώφυλλο, οι χάρτες, τα ενδοκοσμικά έγγραφα, τα συνοδευτικά βιβλία και η συνολική αισθητική παρουσία του παιχνιδιού στα ψηφιακά του μέσα δημιουργούν ένα ενιαίο συναισθηματικό περιβάλλον, το οποίο προετοιμάζει τον αναγνώστη πριν ακόμη ξεκινήσει η ανάγνωση των κανόνων. Όσο μεγαλύτερη είναι η συνοχή αυτών των στοιχείων, τόσο ισχυρότερη γίνεται η συναισθηματική επίδραση της οπτικής ταυτότητας.

Από τη συγκριτική ανάλυση προκύπτει ότι η συναισθηματική εμπύθιση σχεδιάζεται μέσα από επιλεγμένη εικονογράφηση, χρωματική παλέτα, τυπογραφία και παρακείμενα. Αποκτά νόημα όταν όλες οι αποφάσεις συγκλίνουν στη δημιουργία μιας συνεκτικής συναισθηματικής εμπειρίας, η οποία προδιαθέτει τον παίκτη για τον τρόπο με τον οποίο θα βιώσει τον κόσμο του παιχνιδιού.

Η γνωστική εμπύθιση αφορά τον τρόπο με τον οποίο ο οπτικός σχεδιασμός υποστηρίζει την κατανόηση, την εκμάθηση και τη χρήση του παιχνιδιού. Στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, η εμπειρία του παίκτη προϋποθέτει την εξοικείωση με ένα σύνθετο σύνολο κανόνων, εννοιών και διαδικασιών. Κατά συνέπεια, η οπτική επικοινωνία καλείται να οργανώσει την πληροφορία με τρόπο που να διευκολύνει την ανάγνωση, να μειώνει το γνωστικό φορτίο και να επιτρέπει στον αναγνώστη να οικοδομήσει σταδιακά ένα συνεκτικό νοητικό μοντέλο του παιχνιδιού.

Η έρευνα έδειξε ότι η γνωστική εμπύθιση εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την πληροφοριακή αρχιτεκτονική του βιβλίου. Η σαφής διάρθρωση των κεφαλαίων, η λογική αλληλουχία των θεμάτων και η σταδιακή εισαγωγή νέων εννοιών διευκολύνουν την κατανόηση των κανόνων και ενισχύουν την αίσθηση προόδου κατά την ανάγνωση. Όταν οι πληροφορίες παρουσιάζονται με συνέπεια και ακολουθούν μια προβλέψιμη δομή, ο αναγνώστης αφιερώνει λιγότερη προσπάθεια στην αναζήτηση πληροφοριών και περισσότερη στην κατανόηση του ίδιου του παιχνιδιού.

Κεντρικό ρόλο στη γνωστική εμβύθιση διαδραματίζει η πληροφοριακή ιεράρχηση. Η διαφοροποίηση τίτλων, υποτίτλων, σωμάτων κειμένου, πλαισίων, παραδειγμάτων και πινάκων επιτρέπει στον αναγνώστη να αντιλαμβάνεται άμεσα τη σημασία κάθε πληροφορίας. Η χρήση σταθερών τυπογραφικών συμβάσεων και επαναλαμβανόμενων μοτίβων δημιουργεί προβλεψιμότητα κατά την ανάγνωση και συμβάλλει στην ταχύτερη αναγνώριση των διαφορετικών ειδών περιεχομένου.

Η σελιδοποίηση και η οργάνωση του χώρου αποτελούν επίσης βασικούς παράγοντες της γνωστικής εμβύθισης. Η ισορροπημένη χρήση του λευκού χώρου, η σαφής διάκριση μεταξύ των ενοτήτων και η αποφυγή οπτικού θορύβου επιτρέπουν στον αναγνώστη να εστιάζει στις σημαντικές πληροφορίες. Αντίστοιχα, η υπερβολική πυκνότητα πληροφοριών ή οι συνεχείς αλλαγές στη δομή της σελίδας αυξάνουν το γνωστικό φορτίο και δυσχεραίνουν τη διαδικασία μάθησης.

Η σχέση εικόνας και κειμένου αποτελεί ακόμη έναν σημαντικό σχεδιαστικό πόρο. Οι εικόνες, τα διαγράμματα, οι πίνακες και τα παραδείγματα λειτουργούν αποτελεσματικότερα όταν υποστηρίζουν άμεσα το περιεχόμενο του κειμένου και διευκολύνουν την κατανόηση αφηρημένων εννοιών ή σύνθετων μηχανισμών. Η οπτική πληροφορία αποκτά γνωστική αξία όταν ενσωματώνεται οργανικά στη διαδικασία εκμάθησης και δεν λειτουργεί αποκλειστικά ως διακοσμητικό στοιχείο.

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε διαφορετικές σχεδιαστικές στρατηγικές ως προς την ενίσχυση της γνωστικής εμβύθισης. Το Shadowdark αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα σχεδιασμού με έμφαση στη λειτουργικότητα. Η καθαρή σελιδοποίηση, το μικρό – A5 – μέγεθος των σελίδων, η συνεπής πληροφοριακή ιεράρχηση, η εκτεταμένη χρήση πινάκων και η άμεση πρόσβαση στους κανόνες υποστηρίζουν τη γρήγορη αναζήτηση πληροφοριών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αντίστοιχα, το Dungeons & Dragons οργανώνει ένα ιδιαίτερα εκτεταμένο σύστημα κανόνων μέσω σαφούς δομής κεφαλαίων, εικονογραφίες που απεικονίζουν παίκτες που παίζουν RPG και όχι χαρακτήρες, και μεγάλου αριθμού παραδειγμάτων, διευκολύνοντας την προοδευτική εκμάθηση του συστήματος.

Η γνωστική εμβύθιση ενισχύεται, τέλος, από τη συνέπεια που παρουσιάζουν οι σχεδιαστικές επιλογές σε ολόκληρο το οικοσύστημα του παιχνιδιού. Η χρήση κοινών συμβάσεων στο βιβλίο,

στα φύλλα χαρακτήρων, στους πίνακες αναφοράς, στα βοηθητικά έντυπα και στα ψηφιακά αρχεία μειώνει την ανάγκη συνεχούς επανεκμάθησης διαφορετικών μορφών παρουσίασης και δημιουργεί μια συνεκτική εμπειρία χρήσης.

Από τα παραπάνω προκύπτει ότι ο σχεδιασμός για γνωστική εμβύθιση οργανώνεται γύρω από την αποτελεσματική διαχείριση της πληροφορίας. Η πληροφοριακή αρχιτεκτονική, η οπτική ιεράρχηση, η αναγνωσιμότητα, η πλοήγηση και η λειτουργική αξιοποίηση της εικόνας συνιστούν τους βασικούς σχεδιαστικούς πόρους που διευκολύνουν την κατανόηση του παιχνιδιού και ενισχύουν την αίσθηση ελέγχου και εξοικείωσης του παίκτη με το σύστημα κανόνων.

Η αφηγηματική εμβύθιση αφορά τον τρόπο με τον οποίο η οπτική επικοινωνία συμβάλλει στη συγκρότηση ενός συνεκτικού φαντασιακού κόσμου και ενισχύει την επιθυμία του αναγνώστη να συμμετάσχει στις ιστορίες που μπορούν να αναπτυχθούν μέσα σε αυτόν. Η μορφή αυτή της εμβύθισης βασίζεται στην ύπαρξη αφηγηματικού κειμένου ή κοσμοπλασίας. Ενισχύεται επίσης από τη συνεργασία όλων των οπτικών και παρακειμενικών στοιχείων, τα οποία δημιουργούν την αίσθηση ότι ο κόσμος του παιχνιδιού διαθέτει ιστορία, συνοχή, υλικότητα, πολιτισμό και εσωτερική λογική.

Η συγκριτική ανάλυση έδειξε ότι η αφηγηματική εμβύθιση ενισχύεται όταν η οπτική ταυτότητα λειτουργεί ως προέκταση της κοσμοπλασίας. Η εικονογράφηση, η τυπογραφία, τα διακοσμητικά μοτίβα, οι χάρτες, τα σύμβολα και η συνολική γραφιστική γλώσσα δεν παρουσιάζουν απλώς πληροφορίες για τον κόσμο του παιχνιδιού, αλλά δημιουργούν την αίσθηση ότι αποτελούν προϊόντα του ίδιου του κόσμου. Η επιλογή αυτή ενισχύει την αληθοφάνεια της μυθοπλασίας και διευκολύνει τον αναγνώστη να αντιληφθεί το RPG ως ένα συνεκτικό σύμπαν με δική του ιστορία και πολιτισμική ταυτότητα.

Ιδιαίτερη σημασία αποκτούν τα παρακειμενικά στοιχεία που λειτουργούν ως αφηγηματικές πύλες. Χάρτες, χρονικά, γενεαλογικά δέντρα, επιστολές, ημερολόγια, προκηρύξεις, βασιρικά διατάγματα, θρησκευτικά κείμενα, ενδοκοσμικά έγγραφα και άλλα τεκμήρια εμπλουτίζουν την εμπειρία του αναγνώστη και δημιουργούν την αίσθηση ότι ο κόσμος συνεχίζει να υπάρχει πέρα από τις ιστορίες που πρόκειται να παιχτούν. Τα στοιχεία αυτά δεν προσθέτουν απλώς

πληροφορίες· λειτουργούν ως αποδείξεις της ύπαρξης του κόσμου και ενισχύουν τη συνοχή της μυθοπλασίας.

Η αφηγηματική εμβύθιση υποστηρίζεται επίσης από τη συνέπεια της οπτικής γλώσσας με την πολιτισμική ταυτότητα κάθε κόσμου. Στο *The One Ring*, οι χάρτες, τα διακοσμητικά πλαίσια, οι εικονογραφήσεις και η τυπογραφία παραπέμπουν στη μεσαιωνική αισθητική και στις εκδόσεις του Tolkien, δημιουργώντας την εντύπωση ότι αποτελούν τμήμα της ίδιας της Μέσης Γης. Αντίστοιχα, το *Dune* αξιοποιεί γεωμετρικά μοτίβα, αυτοκρατορικά εμβλήματα και μνημειακές συνθέσεις που ενισχύουν τη θεματική της εξουσίας, της ιστορίας και της πολιτικής οργάνωσης του σύμπαντος. Στο *Symbaroum*, η φθαρμένη υφή των σελίδων, οι σκοτεινές εικονογραφήσεις και η οργανική διακόσμηση συμβάλλουν στη δημιουργία ενός κόσμου αρχαίου, μυστηριώδους και σταδιακά αποκαλυπτόμενου.

Η αφηγηματική εμβύθιση ενισχύεται ακόμη περισσότερο όταν η κοσμοπλασία επεκτείνεται πέρα από το βασικό βιβλίο κανόνων. Συμπληρωματικά βιβλία, οδηγοί περιοχών, *bestiaries*, περιπέτειες, χάρτες, ψηφιακά αρχεία, ιστοσελίδες και άλλα συνοδευτικά προϊόντα λειτουργούν ως διαμεσικές επεκτάσεις του ίδιου αφηγηματικού κόσμου. Η συνοχή της οπτικής ταυτότητας σε όλα αυτά τα μέσα δημιουργεί την αίσθηση ενός ενιαίου οικοσυστήματος, μέσα στο οποίο κάθε νέο στοιχείο διευρύνει τον κόσμο του παιχνιδιού χωρίς να διαταράσσει την εσωτερική του συνοχή.

Παράλληλα, η οργάνωση της πληροφορίας μπορεί να συμβάλει στη σταδιακή αποκάλυψη της κοσμοπλασίας. Η εναλλαγή μεταξύ κανόνων, αφηγηματικών αποσπασμάτων, ενδοκοσμικών εγγράφων και εικονογραφήσεων δημιουργεί έναν αναγνωστικό ρυθμό που επιτρέπει στον κόσμο να αποκαλύπτεται προοδευτικά. Με τον τρόπο αυτό, η ανάγνωση του βιβλίου μετατρέπεται σε διαδικασία εξερεύνησης και όχι απλώς σε εκμάθηση ενός συστήματος κανόνων.

Από τη συγκριτική ανάλυση προκύπτει ότι ο σχεδιασμός για αφηγηματική εμβύθιση βασίζεται στη συνέργεια της κοσμοπλασίας και της οπτικής επικοινωνίας. Οι σχεδιαστικές επιλογές αποκτούν αφηγηματική λειτουργία όταν ενισχύουν την αίσθηση ενός κόσμου με ιστορικό βάθος, πολιτισμική συνοχή και εσωτερική λογική. Η εικονογράφηση, η τυπογραφία, οι χάρτες, τα ενδοκοσμικά έγγραφα, τα παρακειμενικά στοιχεία και η διαμεσική ανάπτυξη του παιχνιδιού

συνθέτουν ένα ενιαίο αφηγηματικό περιβάλλον, το οποίο προδιαθέτει τον παίκτη να αναπτύξει τις δικές του ιστορίες μέσα στον κόσμο του RPG.

Η συγκριτική ανάλυση ανέδειξε ότι οι τέσσερις μορφές εμπύθισης συγκροτούν ένα ενιαίο πλαίσιο ερμηνείας της οπτικής ταυτότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων. Η αισθητική εμπύθιση αποτελεί συνήθως το πρώτο σημείο επαφής του παίκτη με το παιχνίδι και δημιουργεί τις προϋποθέσεις για την ανάπτυξη των υπόλοιπων μορφών εμπύθισης. Η πρώτη εικόνα που σχηματίζεται από το εξώφυλλο, την εικονογράφιση, την τυπογραφία, τη χρωματική παλέτα και την υλικότητα επηρεάζει άμεσα την προδιάθεση του αναγνώστη απέναντι στο παιχνίδι και διαμορφώνει τις αρχικές του προσδοκίες. Στη συνέχεια, η συναισθηματική και η γνωστική εμπύθιση καλλιεργούν την ατμόσφαιρα του κόσμου και διευκολύνουν την κατανόηση και την οικειοποίηση του συστήματος, ενώ η αφηγηματική εμπύθιση ενισχύει την αίσθηση ενός συνεκτικού φαντασιακού κόσμου μέσα στον οποίο μπορούν να αναπτυχθούν ιστορίες.

Η έρευνα δείχνει επίσης ότι τα επιτυχημένα RPG επιδιώκουν τουλάχιστον έναν ικανοποιητικό βαθμό επίτευξης και των τεσσάρων μορφών εμπύθισης, προσαρμόζοντας την έμφαση κάθε κατηγορίας στους επιμέρους σχεδιαστικούς τους στόχους. Η σχεδιαστική ισορροπία διαφοροποιείται από παιχνίδι σε παιχνίδι και αντανακλά τη φιλοσοφία κάθε δημιουργού. Το *The One Ring* επενδύει ιδιαίτερα στην αισθητική, τη συναισθηματική και την αφηγηματική εμπύθιση, το *Shadowdark* δίνει μεγαλύτερη βαρύτητα στη γνωστική υποστήριξη του παιχνιδιού, ενώ το *Mörk Borg* επιλέγει συνειδητά να αφαιρέσει εντελώς τη γνωστική σαφήνεια προκειμένου να ενισχύσει την αισθητική και συναισθηματική ένταση της εμπειρίας. Αντίστοιχα, η σχεδιαστική προσέγγιση του *Dungeons & Dragons 4th Edition* δίνει προτεραιότητα στη λειτουργικότητα και στην πληροφοριακή οργάνωση, γεγονός που ενισχύει τη γνωστική εμπύθιση και περιορίζει τη συναισθηματική φόρτιση της οπτικής ταυτότητας.

Η παρατήρηση αυτή αναδεικνύει έναν ακόμη σχεδιαστικό άξονα της έρευνας. Οι τέσσερις μορφές εμπύθισης αποτελούν ένα ευέλικτο πλαίσιο σχεδιασμού, το οποίο επιτρέπει τη συνειδητή διαμόρφωση της οπτικής ταυτότητας ανάλογα με την εμπειρία που επιδιώκεται να προσφερθεί στον παίκτη.

Η εμπύθιση και η βιωματική εμπλοκή αποτελούν δύο αλληλένδετες έννοιες, οι οποίες περιγράφουν διαφορετικά επίπεδα της εμπειρίας του παίκτη. Η εμπύθιση αφορά τις επιμέρους

διαστάσεις μέσω των οποίων ο παίκτης προσεγγίζει τον κόσμο του παιχνιδιού, ενώ η βιωματική εμπλοκή εκφράζει τη συνολική εμπειρία που αναδύεται από τη συνδυασμένη λειτουργία αυτών των διαστάσεων. Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας, η αισθητική, η συναισθηματική, η γνωστική και η αφηγηματική εμπύθιση αντιμετωπίζονται ως συμπληρωματικές μορφές εμπειρίας, καθεμία από τις οποίες συμβάλλει με διαφορετικό τρόπο στη διαμόρφωση της σχέσης του παίκτη με το παιχνίδι. Η βιωματική εμπλοκή προκύπτει από τη συνέργεια των τεσσάρων αυτών μορφών, καθώς η οπτική ταυτότητα επηρεάζει ταυτόχρονα την αισθητική αντίληψη, το συναίσθημα, την κατανόηση και την είσοδο στον αφηγηματικό κόσμο.

5.3 Εφαρμογή και αξιολόγηση των σχεδιαστικών αρχών στο Durhus RPG

Η συγκριτική ανάλυση των επιλεγμένων RPG επέτρεψε την αναγνώριση ενός συνόλου επαναλαμβανόμενων στρατηγικών οπτικής επικοινωνίας, οι οποίες αξιοποιούνται συστηματικά για την υποστήριξη διαφορετικών μορφών εμπύθισης και τη διαμόρφωση της συνολικής εμπειρίας του παίκτη. Οι στρατηγικές αυτές αποτέλεσαν το θεωρητικό και σχεδιαστικό υπόβαθρο για την ανάπτυξη της οπτικής ταυτότητας του Durhus. Στο παρόν υποκεφάλαιο εξετάζεται ο τρόπος με τον οποίο τα συμπεράσματα της συγκριτικής ανάλυσης ενσωματώθηκαν στον σχεδιασμό του παιχνιδιού και αξιολογείται η αποτελεσματικότητά τους μέσα από τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου. Η ανάλυση αυτή επιτρέπει τη σύγκριση μεταξύ των αρχικών σχεδιαστικών στόχων και της αντίληψης των συμμετεχόντων, προκειμένου να εκτιμηθεί ο βαθμός στον οποίο η οπτική ταυτότητα του Durhus επικοινωνεί με επιτυχία την επιδιωκόμενη εμπειρία.

Κεντρικός στόχος του σχεδιασμού ήταν η σαφής επικοινωνία της ταυτότητας του παιχνιδιού ήδη από την πρώτη επαφή του αναγνώστη με το εξώφυλλο και τα υπόλοιπα παρακειμενικά στοιχεία. Η οπτική ταυτότητα επιδίωξε να μεταδώσει την αίσθηση ενός κόσμου σκοτεινής φαντασίας, όπου κυριαρχούν η επιβίωση, η εξερεύνηση, η αβεβαιότητα και η σταδιακή αποκάλυψη της κοσμοπλασίας. Παράλληλα, επιδιώχθηκε η διαμόρφωση μιας διακριτής και αναγνωρίσιμης αισθητικής, ικανής να διαφοροποιεί το παιχνίδι μέσα στο σύγχρονο τοπίο των RPG.

Εξίσου σημαντικός στόχος υπήρξε η ανάπτυξη μιας συνεκτικής οπτικής γλώσσας σε όλα τα σημεία επαφής του χρήστη με το παιχνίδι. Η εικονογράφηση, η τυπογραφία, η χρωματική παλέτα, η σελιδοποίηση, τα γραφιστικά στοιχεία, η υλικότητα του βιβλίου και τα συνοδευτικά προϊόντα σχεδιάστηκαν ως μέρη ενός ενιαίου συστήματος οπτικής επικοινωνίας, το οποίο ενισχύει την αναγνωρισιμότητα του παιχνιδιού και τη συνοχή της κοσμοπλασίας.

Ιδιαίτερη βαρύτητα δόθηκε επίσης στην πληροφοριακή οργάνωση του βιβλίου. Η διάρθρωση των κεφαλαίων, η ιεράρχηση της πληροφορίας, η χρήση παραδειγμάτων, η σχέση εικόνας και κειμένου και η οργάνωση της σελίδας σχεδιάστηκαν με γνώμονα την ευκολία ανάγνωσης, την αποτελεσματική πλοήγηση και τη σταδιακή εξοικείωση του αναγνώστη με το σύστημα κανόνων.

Παράλληλα, η οπτική ταυτότητα αξιοποιήθηκε ως μέσο ενίσχυσης της κοσμοπλασίας. Χάρτες, σύμβολα, ενδοκοσμικά έγγραφα, διακοσμητικά μοτίβα και τα υπόλοιπα παρακειμενικά στοιχεία σχεδιάστηκαν ώστε να αποδίδουν ιστορικό βάθος, πολιτισμική συνοχή και αίσθηση αυθεντικότητας στον κόσμο του παιχνιδιού, ενθαρρύνοντας τον παίκτη να τον εξερευνήσει και να αναπτύξει τις δικές του αφηγήσεις μέσα σε αυτόν.

Η αξιολόγηση της οπτικής ταυτότητας του Durhus βασίζεται στους παραπάνω σχεδιαστικούς στόχους. Τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου εξετάζονται ως δείκτες της αποτελεσματικότητας των επιμέρους σχεδιαστικών επιλογών και επιτρέπουν την αποτίμηση του βαθμού στον οποίο η οπτική ταυτότητα του παιχνιδιού επικοινωνήσε με επιτυχία τις επιδιωκόμενες εμπειρίες στους συμμετέχοντες.

Η σύγκριση μεταξύ των σχεδιαστικών στόχων και των ευρημάτων της έρευνας δείχνει υψηλό βαθμό αντιστοίχισης. Οι συμμετέχοντες αναγνώρισαν με συνέπεια τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού ήδη από την πρώτη επαφή με το οπτικό του υλικό, αποδίδοντάς του στοιχεία που σχετίζονται με τη σκοτεινή φαντασία, την επιβίωση, την εξερεύνηση και την αίσθηση ενός αφιλόξενου κόσμου. Η διαπίστωση αυτή επιβεβαιώνει ότι η οπτική ταυτότητα κατόρθωσε να διαμορφώσει τις επιδιωκόμενες προσδοκίες πριν ακόμη οι συμμετέχοντες προχωρήσουν στην ανάγνωση των κανόνων ή της κοσμοπλασίας, στοιχείο που συμφωνεί με τον ρόλο της οπτικής ταυτότητας ως μηχανισμού πλαισίωσης της εμπειρίας.

Θετικά αξιολογήθηκε επίσης η συνοχή της οπτικής επικοινωνίας. Η συνέπεια ανάμεσα στην εικονογράφηση, τη χρωματική παλέτα, την τυπογραφία, τη σελιδοποίηση, τα παρακειμενικά

στοιχεία και τη συνολική αισθητική του παιχνιδιού ενίσχυσε την αναγνωρισιμότητα της ταυτότητας του Durhus και επιβεβαίωσε τη θεώρηση της οπτικής ταυτότητας ως ενιαίου σημειωτικού συστήματος. Το εύρημα αυτό παρουσιάζει ιδιαίτερη σημασία, καθώς αποτελεί έναν από τους βασικούς άξονες της παρούσας έρευνας και συνδέεται άμεσα με τη θεωρία της κοινωνικής σημειωτικής.

Η πληροφοριακή οργάνωση και η δομή του βιβλίου συνέβαλαν ουσιαστικά στη διευκόλυνση της ανάγνωσης και της πλοήγησης. Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων δείχνουν ότι η οπτική οργάνωση υποστήριξε την κατανόηση του περιεχομένου και την εύκολη πρόσβαση στις πληροφορίες, χωρίς να διασπά τη συνολική αισθητική εμπειρία του παιχνιδιού. Η παρατήρηση αυτή επιβεβαιώνει ότι η πληροφοριακή αρχιτεκτονική αποτελεί βασικό παράγοντα της γνωστικής εμβύθισης και συμβάλλει ουσιαστικά στη συνολική εμπειρία του παίκτη.

Αντίστοιχα, η ατμόσφαιρα που δημιουργήθηκε μέσω της εικονογράφησης, της χρωματικής παλέτας και της συνολικής αισθητικής γλώσσας συνέβαλε στην επικοινωνία του συναισθηματικού τόνου του παιχνιδιού. Παράλληλα, η κοσμοπλασία, οι χάρτες, τα σύμβολα και τα ενδοκοσμικά στοιχεία υποστήριξαν τη δημιουργία ενός συνεκτικού φαντασιακού κόσμου, ενισχύοντας την αφηγηματική εμβύθιση και την επιθυμία των συμμετεχόντων να εξερευνήσουν περαιτέρω το σύμπαν του Durhus.

Συνολικά, τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου υποδεικνύουν ότι οι βασικές σχεδιαστικές επιδιώξεις της οπτικής ταυτότητας επιτεύχθηκαν σε μεγάλο βαθμό. Η εικόνα που σχημάτισαν οι συμμετέχοντες για το παιχνίδι παρουσιάζει υψηλό βαθμό συμφωνίας με τους αρχικούς σχεδιαστικούς στόχους, γεγονός που τεκμηριώνει την αποτελεσματικότητα των επιλεγμένων στρατηγικών οπτικής επικοινωνίας. Η διαπίστωση αυτή ενισχύει τη βασική θέση της παρούσας εργασίας, σύμφωνα με την οποία η οπτική ταυτότητα λειτουργεί ως ένα ολοκληρωμένο σύστημα επικοινωνίας, ικανό να διαμορφώνει προσδοκίες, να οργανώνει την εμπειρία του παίκτη και να υποστηρίζει τη βιωματική εμπλοκή ήδη από το πρώτο στάδιο επαφής με το παιχνίδι.

5.4 Συμβολή της έρευνας, περιορισμοί και προοπτικές

Η παρούσα έρευνα επιδίωξε να διερευνήσει τον ρόλο της οπτικής ταυτότητας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, προσεγγίζοντάς την ως ένα πολυτροπικό σημειωτικό σύστημα που διαμορφώνει την εμπειρία του παίκτη πριν, κατά τη διάρκεια και μετά την ανάγνωση του παιχνιδιού. Μέσα από τη σύνθεση θεωρητικών προσεγγίσεων, τη συγκριτική ανάλυση σύγχρονων RPG, τη μελέτη περίπτωσης του Durhus και την αξιολόγηση της οπτικής του ταυτότητας μέσω ερωτηματολογίου, η εργασία συμβάλλει στη μελέτη της οπτικής επικοινωνίας στα RPG σε θεωρητικό, μεθοδολογικό και σχεδιαστικό επίπεδο.

Σε θεωρητικό επίπεδο, η εργασία συνδυάζει για πρώτη φορά στο πλαίσιο των RPG Studies την κοινωνική σημειωτική, τη θεωρία των παρακειμένων, την πλαισίωση της εμπειρίας και τις θεωρίες της εμπύθισης σε ένα ενιαίο ερμηνευτικό πλαίσιο. Η σύνθεση αυτή επιτρέπει την αντιμετώπιση της οπτικής ταυτότητας ως ενός συστήματος αλληλεπιδρώντων σημειωτικών πόρων, μέσα από το οποίο οργανώνονται οι προσδοκίες του παίκτη, η πρόσληψη της κοσμοπλασίας, η πληροφοριακή δομή και η συνολική εμπειρία του παιχνιδιού. Παράλληλα, προτείνεται ένα λειτουργικό πλαίσιο τεσσάρων μορφών εμπύθισης — αισθητικής, συναισθηματικής, γνωστικής και αφηγηματικής — ως αναλυτικό εργαλείο για τη μελέτη της συμβολής της οπτικής επικοινωνίας στα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων.

Σε μεθοδολογικό επίπεδο, η έρευνα ανέπτυξε ένα πρωτότυπο εργαλείο ανάλυσης της οπτικής ταυτότητας των RPG, το οποίο προέκυψε από τη μετατροπή των θεωρητικών εννοιών σε παρατηρήσιμες κατηγορίες ανάλυσης. Η σύνθεση των θεωριών της σημειωτικής, των παρακειμένων, της πλαισίωσης και της εμπύθισης οδήγησε στη διαμόρφωση ενός πλαισίου με είκοσι εννέα ερευνητικές ερωτήσεις, οι οποίες επιτρέπουν τη συστηματική σύγκριση διαφορετικών παιχνιδιών ως προς την οπτική τους ταυτότητα και τις εμπειρίες που επιδιώκουν να δημιουργήσουν. Το εργαλείο αυτό μπορεί να αξιοποιηθεί και σε μελλοντικές έρευνες που εξετάζουν την οπτική επικοινωνία σε άλλα επιτραπέζια παιχνίδια ή συναφή διαδραστικά μέσα.

Σε σχεδιαστικό επίπεδο, η εργασία μετατρέπει τα ευρήματα της συγκριτικής ανάλυσης σε ένα σύνολο σχεδιαστικών αρχών που μπορούν να υποστηρίξουν τη δημιουργία νέων επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων. Η προσέγγιση αυτή αντιμετωπίζει την οπτική ταυτότητα ως διαδικασία σχεδιασμού της εμπειρίας του παίκτη και αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο η εικονογράφηση, Διπλωματική Εργασία

η τυπογραφία, η χρωματική παλέτα, η πληροφοριακή οργάνωση, η υλικότητα, τα παρακειμενικά στοιχεία και η διαμεσική παρουσία μπορούν να λειτουργήσουν συνδυαστικά για την ενίσχυση διαφορετικών μορφών εμπύθισης. Η εφαρμογή των αρχών αυτών στην ανάπτυξη του Durhus και η αποτίμησή τους μέσω του ερωτηματολογίου δείχνουν ότι το προτεινόμενο πλαίσιο μπορεί να αξιοποιηθεί τόσο ως εργαλείο σχεδιασμού όσο και ως εργαλείο αξιολόγησης της οπτικής ταυτότητας ενός RPG.

Η έρευνα παρουσιάζει και ορισμένους περιορισμούς, οι οποίοι δημιουργούν δυνατότητες για περαιτέρω διερεύνηση. Η συγκριτική ανάλυση βασίστηκε σε οκτώ σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, τα οποία, παρότι αντιπροσωπεύουν διαφορετικές σχεδιαστικές προσεγγίσεις, δεν καλύπτουν το σύνολο του διαθέσιμου φάσματος του μέσου. Παράλληλα, η αξιολόγηση της οπτικής ταυτότητας πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο μιας μελέτης περίπτωσης και αφορά ένα συγκεκριμένο παιχνίδι και ένα συγκεκριμένο δείγμα συμμετεχόντων. Η εφαρμογή του ίδιου μεθοδολογικού πλαισίου σε περισσότερα RPG, σε διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα ή σε διαφορετικές κατηγορίες επιτραπέζιων παιχνιδιών θα μπορούσε να συμβάλει στην περαιτέρω τεκμηρίωση και εξέλιξη των συμπερασμάτων.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης η διερεύνηση της οπτικής ταυτότητας σε ψηφιακά ή υβριδικά επιτραπέζια παιχνίδια, καθώς και η μελέτη της επίδρασης επιμέρους στοιχείων, όπως η υλικότητα, οι τεχνικές εκτύπωσης, οι ψηφιακές πλατφόρμες ή τα συνοδευτικά προϊόντα, στη διαμόρφωση της εμπειρίας του παίκτη. Επιπλέον, η εφαρμογή του προτεινόμενου πλαισίου σε διαφορετικά είδη παιχνιδιών ή σε επαγγελματικές διαδικασίες σχεδιασμού μπορεί να συμβάλει τόσο στη θεωρητική εξέλιξη των RPG Studies όσο και στην ανάπτυξη αποτελεσματικότερων πρακτικών σχεδιασμού οπτικής ταυτότητας.

Η παρούσα εργασία επιδιώκει να συμβάλει στη διεύρυνση του επιστημονικού διαλόγου γύρω από την οπτική επικοινωνία των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων και να αναδείξει ότι η οπτική ταυτότητα αποτελεί έναν από τους βασικούς παράγοντες που διαμορφώνουν την εμπειρία του παίκτη. Η αντιμετώπισή της ως ολοκληρωμένου σημειωτικού συστήματος και ως εργαλείου σχεδιασμού της εμπύθισης δημιουργεί νέες δυνατότητες τόσο για την ακαδημαϊκή μελέτη των RPG όσο και για τη δημιουργία νέων παιχνιδιών με ισχυρή, συνεκτική και αποτελεσματική οπτική ταυτότητα.

Καταλήγοντας, ο πετυχημένος σχεδιασμός της οπτικής ταυτότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων συγκροτεί ένα σύστημα σχεδιασμού της εμπειρίας, μέσα από το οποίο ο παίκτης εισέρχεται, κατανοεί και τελικά βιώνει τον κόσμο του παιχνιδιού.

6. Βιβλιογραφία

- Accio. (2026). Popular role playing games trend in 2026.
<https://www.accio.com/business/popular-role-playing-games-trend>
- Appelcline, S. (2011). *Designers & dragons: The '70s*. Evil Hat Productions.
- Appelcline, S. (2014). *Designers & Dragons: A history of the roleplaying game industry*. Evil Hat Productions.
- Agrawal, A., Catalini, C., & Goldfarb, A. (2014). Some simple economics of crowdfunding. *Innovation Policy and the Economy*, 14(1), 63–97.
- Arnould, E. J., & Thompson, C. J. (2005). Consumer culture theory (CCT): Twenty years of research. *Journal of Consumer Research*, 31(4), 868–882. <https://doi.org/10.1086/426626>
- Baldwin, C. Y., & Clark, K. B. (2000). *Design rules: The power of modularity*. MIT Press.
- Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. Fontana Press.
- Berge, P. S. (2021). "Let all partake in the suffering": MÖRK BORG as a visual-material toolkit for fan remix. *Proceedings of the Generation Analog Conference*.
- Björk, S., & Zagal, J. P. (2018). Game design and role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (pp. 247–262). Routledge.
- Bottomley, P. A., & Doyle, J. R. (2006). The interactive effects of colors and products on perceptions of brand logo appropriateness. *Marketing Theory*, 6(1), 63–83.
<https://doi.org/10.1177/1470593106061263>
- Bowman, S. L. (2010). *The functions of role-playing games: How participants create community, solve problems and explore identity*. McFarland & Company.
- Bowman, S. L. (2013). The relationship between the real self and the role-playing self: Socio-psychological aspects of role-playing. In E. Saitta, M. Holm-Andersen, & J. Back (Eds.), *The Wyrd Con Companion Book 2013* (pp. 27–36). Wyrd Con.

Bowman, S. L. (2018). Immersion and shared imagination in role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (pp. 379–394). Routledge.

Bowman, S. L., Brown, J., & Torner, E. (Eds.). (2023). *The transformative potential of role-playing games: From play skills to human skills*. Uppsala University Press.

Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. In CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (pp. 1297–1300). ACM.
<https://doi.org/10.1145/985921.986048>

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

Calleja, G. (2011). *In-game: From immersion to incorporation*. MIT Press.

Calleja, G. (2022). The impact of Kickstarter on board game design. In *Proceedings of the 2022 DiGRA International Conference* (pp. 1–15). Digital Games Research Association.

Carter, N., et al. (2021). *Dune: Adventures in the Imperium Core Rulebook*. Modiphius Entertainment.

Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics*. Routledge.

Conley, K. (2023). *Shadowdark RPG*. The Arcane Library.

Cook, D. "Z." (1994). *Planescape Campaign Setting: Planes of Chaos*. TSR, Inc.

Cover, Jennifer Grouling. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, NC: McFarland & Co.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE.

Dataintel. (2025). *Tabletop role-playing games market research report: Global analysis and forecast 2024-2033*. <https://dataintel.com/report/tabletop-role-playing-games-market/>

du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. Sage.

Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Indiana University Press.

ENNIE Awards. (n.d.). History of winners. <https://ennie-awards.com/history-of-winners/>

Ermi, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In S. de Castell & J. Jenson (Eds.), *Changing views: Worlds in play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association Conference* (pp. 15–27). DiGRA.

Explorers Design. (2024). 2024 RPG design prophecies.
<https://www.explorersdesign.com/2024-rpg-design-prophecies/>

Fine, G. A. (1983). *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. University of Chicago Press.

Fixson, S. K. (2005). Modularity and commonality research: Past developments and future opportunities. *Concurrent Engineering*, 13(2), 85–111.
<https://doi.org/10.1177/1063293X05053984>

Foroudi, P., Melewar, T. C., & Gupta, S. (2017). Corporate logo: History, definition, and components. *International Studies of Management & Organization*, 47(2), 176–196.
<https://doi.org/10.1080/00208825.2017.1256166>

Foucault, M. (2008). Of other spaces (1967). In M. Dehaene & L. De Cauter (Eds.), *Heterotopia and the city* (pp. 13–29). Routledge.

GeekWire Staff. (2023). Wizards of the Coast updating artist guidelines after AI art controversy. <https://www.geekwire.com/2023/wizards-of-the-coast-updating-artist-guidelines-after-ai-art-found-in-new-dungeons-dragons-book/>

Geek to Geek Media. (2026). Beyond D&D: Best indie TTRPGs.
<https://geektogeekmedia.com/geekery/tabletop-gaming/beyond-dnd-best-indie-ttrpgs/>

Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of interpretation* (J. E. Lewin, Trans.). Cambridge University Press. (Original work published 1987).

Gerber, E. M., Hui, J. S., & Kuo, P.-Y. (2012). Crowdfunding: Why people are motivated to post and fund projects on crowdfunding platforms. In *Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work* (pp. 1–10). Association for Computing Machinery.

Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How many interviews are enough? Field methods, 18(1), 59–82. <https://doi.org/10.1177/1525822X05279903>

Gygax, G. (1978). *Advanced Dungeons & Dragons: Player's Handbook*. TSR Hobbies, Inc.

Haake, M. J., & Lilja, M. (2023). *Symbaroum Core Rulebook*. Free League Publishing.

Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage.

Hull, S., et al. (2024). *Mothership Deluxe Set*. Tuesday Knight Games.

Jachimiak, T. (2024). Rolling the dice on Kickstarter: Tales from a TTRPG addict. Medium. <https://medium.com/@terry.jachimiak/rolling-the-dice-on-kickstarter>

Jara, D. (2013). A closer look at the (rule-) books: Framings and paratexts in tabletop role-playing games. *International Journal of Role-Playing*, 4, 39–54.

Jara, D., & Torner, E. (2023). Literary studies and role-playing games. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *The Routledge handbook of role-playing game studies* (pp. 201–212). Routledge.

Kickstarter. (2024). Kickstarter stats. <https://www.kickstarter.com/help/stats>

Kim, J., Park, H., & Lee, S. (2026). Evaluating AI-driven game masters: Adaptive avatars for personalized tabletop role-playing. *Entertainment Computing*, 57, 101120.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse*. Arnold.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: The grammar of visual design* (2nd ed.). Routledge.

- Lama, R. (2026). Effects of visual brand identity elements on consumer purchase behavior: A systematic literature review. *European Journal of Management, Economics and Business*. <https://ejmeb.com/index.php/journal/article/view/200>
- Leon, J. A. G., Gordillo, F. J. G., & van Broeckhoven, F. (2024). A tri-heuristic ontological approximation of tabletop role-playing games. *Analog Game Studies*.
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performing Art*. McFarland.
- Market Reports World. (2026). Global tabletop role-playing game (TTRPG) market overview and industry trends. <https://www.marketreportsworld.com/TTRPG-Market-Growth-Report>
- McDowall, C. (2024). *Mythic Bastionland*. Bastionland Press.
- Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2016). *Meggs' history of graphic design* (6th ed.). Wiley.
- Miller, D. (2005). Materiality: An introduction. In D. Miller (Ed.), *Materiality* (pp. 1–50). Duke University Press.
- Mitis, G., & Taran, P. (2018). Determinants of Kickstarter success in tabletop games. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 10(4), 28–45.
- Mizer, N. J. (2019). *Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds*. Palgrave Macmillan.
- Montola, Markus. (2009). The Invisible Rules of Role-Playing: The Social Framework of Role-Playing Process. *International Journal of Role-Playing* 1(1): 22–36.
- Montola, M. (2010). The positive bleed in pervasive role-playing games. In *Proceedings of Digra 2010*. Digital Games Research Association.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Nepitello, F., & Maggi, M. (2022). *The One Ring™ Roleplaying Game* (2nd ed.). Free League Publishing.

Nikolaidou, D. (2021). Negotiating the life fantastic: The interplay of narrative and culture in tabletop role-playing games [Doctoral dissertation, Aristotle University of Thessaloniki]. Psiphida Digital Library.

Nikolaidou, D. (2018). The evolution of fantastical storyworlds: A study of tabletop role-playing settings. *Ex-centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, (2), 82–98. <https://doi.org/10.26262/exna.v1i2.6741>

Nohr, P., & Nilsson, J. (2020). *MÖRK BORG*. Free League Publishing.

Perkins, C., Crawford, J., & Wyatt, J. (2024). *Player's Handbook*. Wizards of the Coast.

Peterson, J. (2012). *Playing at the world*. Unreason Press.

Peterson, J. (2020). *The elusive shift: How role-playing games forged their identity*. MIT Press.

RPGDrop. (2025). The future of tabletop roleplaying games: Trends to watch. <https://www.rpgdrop.com/the-future-of-tabletop-roleplaying-games>

Rose, G. (2016). *Visual Methodologies* (4th ed.). Sage.

Ryan, M.-L. (2004). *Narrative Across Media*. University of Nebraska Press.

Santos, R., Oliveira, T., & Mendes, J. (2024). Managing and controlling digital role-playing game elements. *Entertainment Computing*, 51, 100708.

Saussure, F. de (1983). *Course in General Linguistics*. Duckworth.

Schmitt, B. (1999). Experiential marketing. *Journal of Marketing Management*, 15(1–3), 53–67. <https://doi.org/10.1362/026725799784870496>

Shams, R., Chatterjee, S., & Chaudhuri, R. (2024). Developing brand identity and sales strategy in the digital era: Moderating role of consumer belief in brand. *Journal of Business Research*, 179, Article 114689. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2024.114689>

Torner, E. (2018). RPG theorizing by designers and players. In J. P. Zagal & S. Deterding (Eds.), *Role-playing game studies: Transmedia foundations* (pp. 191–212). Routledge.

- Turner, V. (1982). From ritual to theatre: The human seriousness of play. PAJ Publications.
- Tweet, J., Cook, M., & Williams, S. (2000). Player's Handbook (3rd ed.). Wizards of the Coast.
- Tyni, H. (2020). Games crowdfunding as a form of platformised cultural production (Doctoral dissertation). Tampere University. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123047>
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2016). Product design and development (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- van Leeuwen, T. (2005). Introducing Social Semiotics. Routledge.
- Werning, S. (2018). Conceptualizing game distribution: Kickstarter and the board game “renaissance”. *La Valle dell'Eden*, 31, 65–82.
- Wheeler, A. (2017). Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team (5th ed.). Wiley.
- Wizards of the Coast. (2023). Updated statement on AI. <https://www.dndbeyond.com/posts/1642-updated-statement-on-ai>
- Yang, D., Kleinman, E., & Harteveld, C. (2024). GPT for games: An updated scoping review (2020–2024). arXiv.
- Yu, M., Zainal Abidin, S., Shaari, N., & Liu, Q. (2024). Effects of brand visual identity on consumer attitude: A systematic literature review. *Environment and Social Psychology*. [ResearchGate/preprint version]. https://www.researchgate.net/publication/380673140_Effects_of_Brand_Visual_Identity_on_Consumer_Attitude_A_Systematic_Literature_Review
- Yuliawati, L., Wardhani, P. A. P., & Ng, J. H. (2024). TTRPG as psychological intervention. *Psychology Research and Behavior Management*, 17, 2885–2903.
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (Eds.). (2018). Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations. Routledge.

Παράρτημα Α - Ερωτηματολόγιο και συγκεντρωτικά αποτελέσματα της έρευνας

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

Το παρόν ερωτηματολόγιο εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες αντιλαμβάνονται την οπτική ταυτότητα, τη δομή και την εμπειρία χρήσης του Durhus RPG. Η συμπλήρωση διαρκεί περίπου 10-15 λεπτά και οι απαντήσεις είναι ανώνυμες.

Στοιχεία συμμετέχοντα

1. Ηλικία

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ 15-24
- ☐ 25-34
- ☐ 35-44
- ☐ 45-54
- ☐ 55+

2. Πόσα χρόνια παίζεις επιτραπέζια RPG;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ Λιγότερο από 1 χρόνο
- ☐ 1-3 χρόνια
- ☐ 4-10 χρόνια
- ☐ 11-20 χρόνια
- ☐ Πάνω από 20 χρόνια

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

7. Πώς σου φάνηκε οργανωμένη η πληροφορία μέσα στο βιβλίο;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ Ένιωσα ότι έπρεπε να το διαβάσω από την αρχή ως το τέλος για να το κατανοήσω.
- ☐ Ήταν οργανωμένο σε θεματικές ενότητες που μπορούσα να διαβάζω ανεξάρτητα.
- ☐ Μπορούσα να πηγαίνω κατευθείαν στις πληροφορίες που με ενδιέφεραν χωρίς να χρειάζεται να ακολουθήσω συγκεκριμένη σειρά.

Συνοδευτικά υλικά και ψηφιακή παρουσία

8. Οι χάρτες, τα φύλλα χαρακτήρα και τα υπόλοιπα συνοδευτικά υλικά με βοήθησαν να μπω στο κλίμα του παιχνιδιού.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

9. Το βιβλίο, το durhus.com, το Instagram και το Facebook μεταφέρουν μια συνεπή εικόνα και ταυτότητα του παιχνιδιού.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Διάβασμα και πλοήγηση

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

10. Είναι ξεκάθαρο πώς να κινηθεί το βλέμμα μου ανάμεσα στους τίτλους, το κείμενο, τις εικόνες και τα υπόλοιπα στοιχεία της σελίδας.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

11. Ποια διαδρομή ακολουθούσε συνήθως το βλέμμα σου μέσα στη σελίδα;

12. Ποια στοιχεία τραβούσαν περισσότερο την προσοχή σου μέσα στη σελίδα (μέχρι δύο επιλογές);

Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν.

- ☐ Τίτλοι κεφαλαίων
- ☐ Εικόνες
- ☐ Πλαίσια πληροφοριών (boxes)
- ☐ Πίνακες
- ☐ Χάρτες
- ☐ Διακοσμητικά γραφιστικά στοιχεία

13. Το μέγεθος των τίτλων, των εικόνων και των υπόλοιπων στοιχείων με βοηθούσε να ξεχωρίζω τι είναι πιο σημαντικό.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

14. Πώς η οργάνωση του βιβλίου επηρεάζει την αναγνωσιμότητα και τη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ Η πληροφορία ήταν οργανωμένη με τρόπο που επέτρεπε γρήγορη αναζήτηση και εύκολη εύρεση κανόνων.
- ☐ Η πληροφορία ήταν γενικά εύκολη στην ανάγνωση, αλλά όχι πάντα άμεση στην αναζήτηση.
- ☐ Η πληροφορία παρουσιάζόταν με έμφαση στην ατμόσφαιρα και στην εμπειρία ανάγνωσης περισσότερο παρά στη γρήγορη αναφορά.
- ☐ Η πληροφορία ήταν πυκνή αλλά οργανωμένη και μπορούσα να εντοπίσω σχετικά γρήγορα ό,τι χρειαζόμουν.
- ☐ Η πληροφορία ήταν διάσπαρτη ή αποσπασματική και δυσκολευόμουν να εντοπίσω συγκεκριμένα στοιχεία.

15. Πού θεωρείς ότι δίνει μεγαλύτερη έμφαση το βιβλίο;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Από ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Απόλυτα στην ατμόσφαιρα

16. Σε τι με βοήθησαν τα γραφιστικά στοιχεία (έγχρωμα όρια σελίδας, έγχρωμα πλαίσια κειμένου, βινιέτες, διαχωριστικές γραμμές);

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

- ☐ Στην οργάνωση της πληροφορίας
- ☐ Στο να με εντάξουν καλύτερα στην ατμόσφαιρα του κόσμου
- ☐ Στην ανάγνωση σημαντικών στοιχείων.
- ☐ Στη δημιουργία ενός συνεκτικού αισθητικού αποτελέσματος.
- ☐ Δεν με βοήθησαν .

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

17. Η χρωματική παλέτα του παιχνιδιού...

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη ανά σειρά.

	1	2	3	4	5
Ενίσχυσε την αισθητική του βιβλίου.	☐	☐	☐	☐	☐
Ενίσχυσε την ατμόσφαιρα του κόσμου.	☐	☐	☐	☐	☐
Με βοήθησε να κατανοήσω καλύτερα την κοσμοπλασία.	☐	☐	☐	☐	☐
Με βοήθησε να ξεχωρίζω τα κεφάλαια και τις ενότητες.	☐	☐	☐	☐	☐
Διευκόλυνε την πλοήγησή μου μέσα στο βιβλίο.	☐	☐	☐	☐	☐
Ενίσχυσε τη συνοχή της οπτικής ταυτότητας.	☐	☐	☐	☐	☐

Εικόνες και κείμενο

18. Οι εικόνες με βοήθησαν να καταλάβω καλύτερα το παιχνίδι.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

19. Η εικονογράφηση και η συνολική οπτική παρουσίαση του βιβλίου σε έκαναν να αντιλαμβάνεσαι τον κόσμο του παιχνιδιού κυρίως ως (ως δύο επιλογές):

Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν.

- ☐ Ηρωικό/ επικό
- ☐ Κινηματογραφικό
- ☐ Σκοτεινό
- ☐ Μελαγχολικό
- ☐ Μυστηριώδες
- ☐ Νοσταλγικό
- ☐ Περιπετειώδες
- ☐ Εξερευνητικό
- ☐ Βίαιο
- ☐ Χαοτικό
- ☐ Πολιτικό/στρατηγικό

20. Ποιο στοιχείο θεωρείς ότι έχει μεγαλύτερο ρόλο στην επικοινωνία του παιχνιδιού;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

Σχει ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Σχεδόν αποκλειστικά η εικόνα

Ρυθμός ανάγνωσης

21. Το βιβλίο διαβάζεται εύκολα και γρήγορα.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1 2 3 4 5

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

22. Οι σελίδες είχαν αρκετό «χώρο να αναπνεύσουν», χωρίς να νιώθω ότι η πληροφορία ήταν στριμωγμένη.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Εμπειρία παιχνιδιού

23. Ποια μορφή παιχνιδιού θεωρείς ότι ενθαρρύνει περισσότερο το βιβλίο (έως δύο επιλογές);

Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν.

- ☐ Γρήγορο και λειτουργικό παιχνίδι με εύκολη πρόσβαση στους κανόνες.
- ☐ Αφηγηματικό παιχνίδι με έμφαση στην ιστορία και τους χαρακτήρες.
- ☐ Εξερεύνηση και σταδιακή ανακάλυψη του κόσμου.
- ☐ Εμβύθιση στην ατμόσφαιρα και στο ύφος του κόσμου.
- ☐ Δραματικό ή κινηματογραφικό παιχνίδι με έμφαση στις σκηνές και τις στιγμές έντασης.
- ☐ Συνεργατικό παιχνίδι με έμφαση στην ομάδα και στις σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων.
- ☐ Παιχνίδι διαχείρισης πόρων και λήψης δύσκολων αποφάσεων.
- ☐ Αυθόρμητο και λιγότερο δομημένο παιχνίδι που βασίζεται περισσότερο στη χαλαρή διασκέδαση παρά στους κανόνες.

24. Ποια μορφή εμβύθισης ένιωσες περισσότερο;

Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν.

- ☐ Αισθητική – Με κέρδισε κυρίως η εμφάνιση και το οπτικό ύφος του βιβλίου.
- ☐ Συναισθηματική – Με κέρδισε κυρίως η ατμόσφαιρα και τα συναισθήματα που μου δημιούργησε.
- ☐ Αφηγηματική – Με κέρδισαν κυρίως οι ιστορίες και οι χαρακτήρες.
- ☐ Γνωστική – Με κέρδισαν κυρίως οι κανόνες, οι επιλογές και ο τρόπος που λειτουργεί το παιχνίδι.

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

25. Η εμφάνιση και η οργάνωση του βιβλίου επηρέασαν τον τρόπο που φαντάστηκα ότι θα παιζόταν το παιχνίδι.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

26. Σε ποιο βαθμό σε βοήθησαν τα παρακάτω να καταλάβεις πώς παίζεται το παιχνίδι;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη ανά σειρά.

	1 Καθόλου	2	3	4	5 Πάρα πολύ
Η σειρά παρουσίασης των πληροφοριών	☐	☐	☐	☐	☐
Τα παραδείγματα παιχνιδιού	☐	☐	☐	☐	☐
Οι εικόνες και τα οπτικά στοιχεία	☐	☐	☐	☐	☐
Τα βοηθητικά πλαίσια, οι πίνακες και τα διαγράμματα	☐	☐	☐	☐	☐
Η οργάνωση των κεφαλαίων	☐	☐	☐	☐	☐

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

27. Το βιβλίο μου άφηνε χώρο για προσωπική ερμηνεία και προσέγγιση του κόσμου και των κανόνων.

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

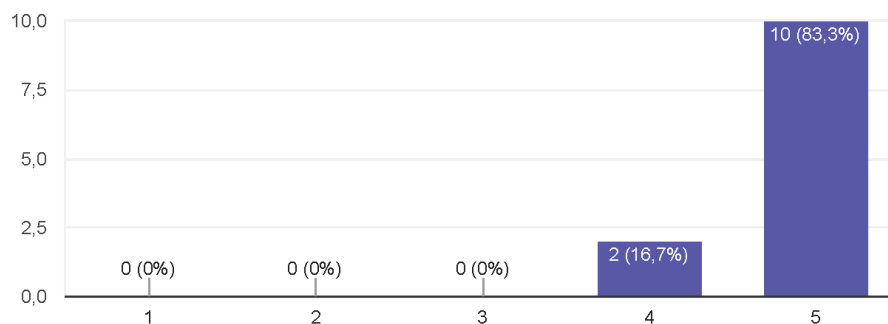
1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

Πρώτη εντύπωση και ταυτότητα

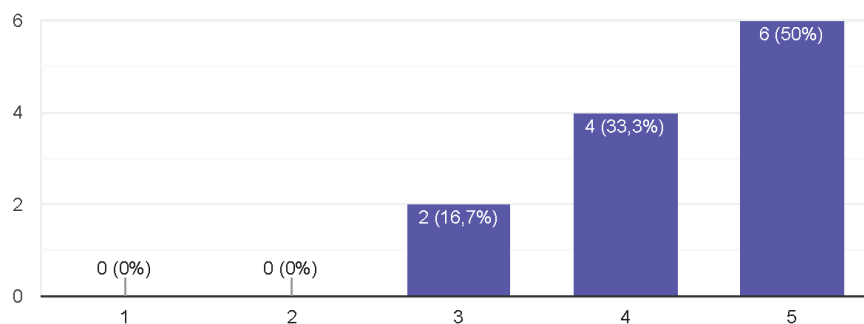
Το εξώφυλλο και οι εικόνες μου έδωσαν ξεκάθαρη εικόνα για το είδος και το ύφος του παιχνιδιού.

12 απαντήσεις



Ο τίτλος του παιχνιδιού μου δημιούργησε συγκεκριμένες προσδοκίες ή εικόνες για τον κόσμο του.

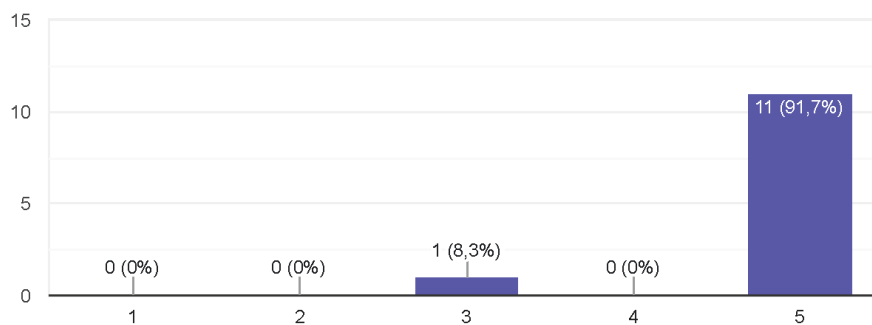
12 απαντήσεις



Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

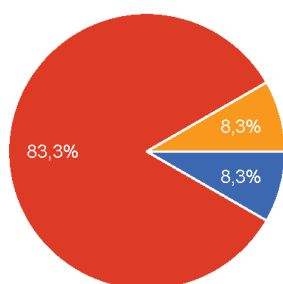
Το βιβλίο με καθοδήγησε ομαλά από τη γνωριμία με τον κόσμο του παιχνιδιού στην κατανόηση του τρόπου που παίζεται;

12 απαντήσεις



Πώς σου φάνηκε οργανωμένη η πληροφορία μέσα στο βιβλίο;

12 απαντήσεις



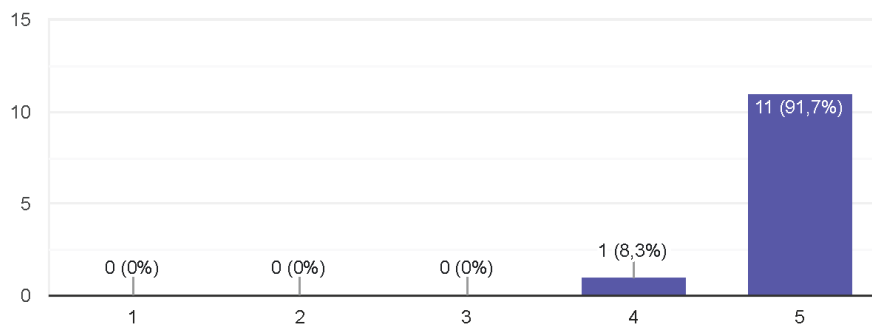
- Ένιωσα ότι έπρεπε να το διαβάσω από την αρχή ως το τέλος για να το κατανοήσω.
- Ήταν οργανωμένο σε θεματικές ενότητες που μπορούσα να διαβάζω ανεξάρτητα.
- Μπορούσα να πηγαίνω κατευθείαν στις πληροφορίες που με ενδιέφεραν χωρίς να χρειάζεται να ακολουθήσω συγκεκριμένη σειρά.

Συνοδευτικά υλικά και ψηφιακή παρουσία

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

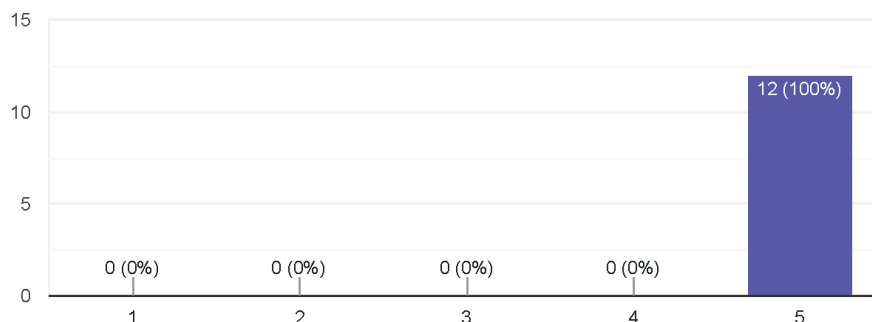
Οι χάρτες, τα φύλλα χαρακτήρα και τα υπόλοιπα συνοδευτικά υλικά με βοήθησαν να μπω στο κλίμα του παιχνιδιού.

12 απαντήσεις



Το βιβλίο, το durhus.com, το Instagram και το Facebook μεταφέρουν μια συνεπή εικόνα και ταυτότητα του παιχνιδιού.

12 απαντήσεις



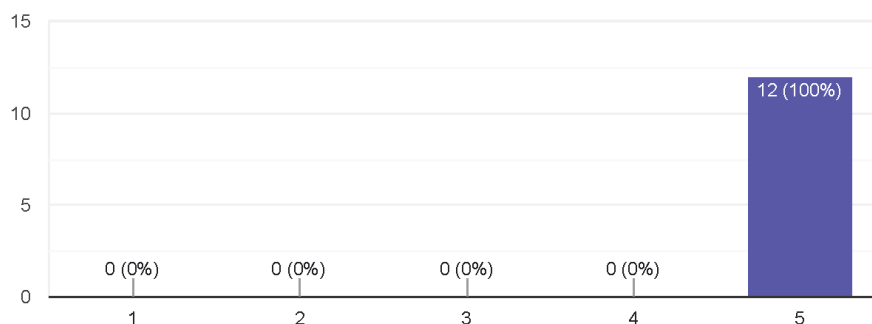
Διάβασμα και πλοήγηση

Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

Εικόνες και κείμενο

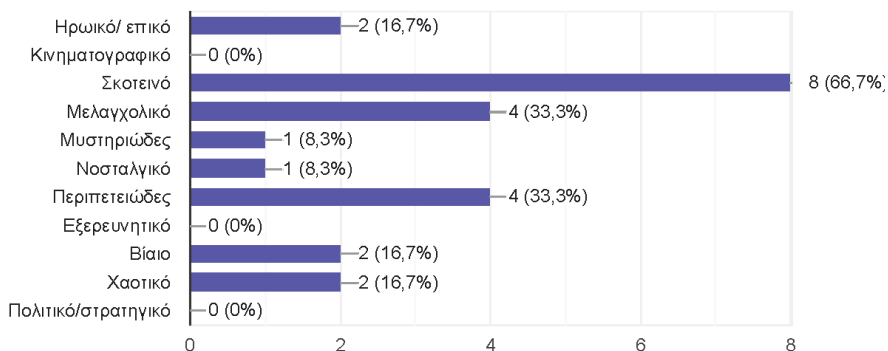
Οι εικόνες με βοήθησαν να καταλάβω καλύτερα το παιχνίδι.

12 απαντήσεις



Η εικονογράφηση και η συνολική οπτική παρουσίαση του βιβλίου σε έκαναν να αντιλαμβάνεσαι τον κόσμο του παιχνιδιού κυρίως ως (ως δύο επιλογές):

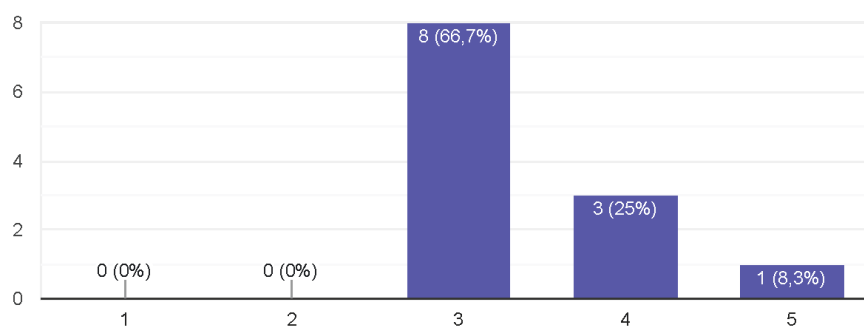
12 απαντήσεις



Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

Ποιο στοιχείο θεωρείς ότι έχει μεγαλύτερο ρόλο στην επικοινωνία του παιχνιδιού;

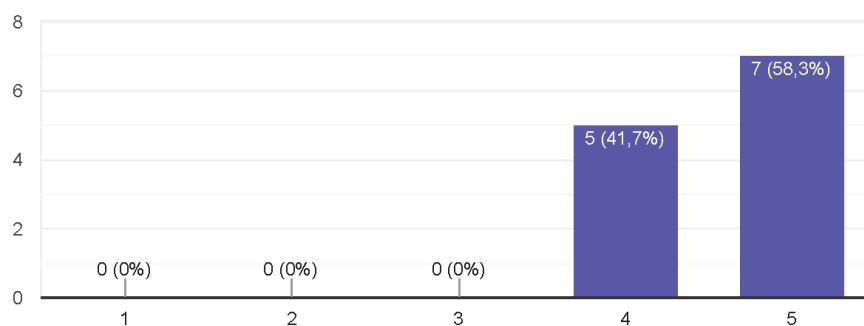
12 απαντήσεις



Ρυθμός ανάγνωσης

Το βιβλίο διαβάζεται εύκολα και γρήγορα.

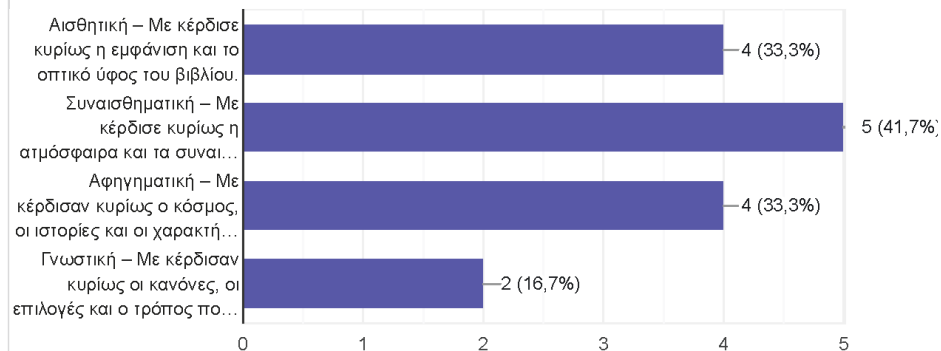
12 απαντήσεις



Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

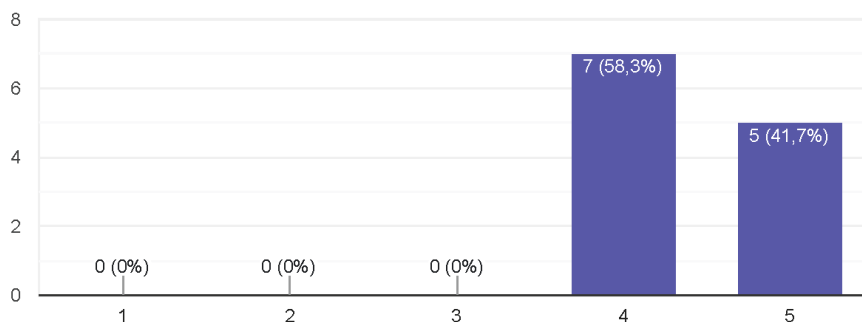
Ποια μορφή εμπύθισης ένιωσης περισσότερο;

12 απαντήσεις



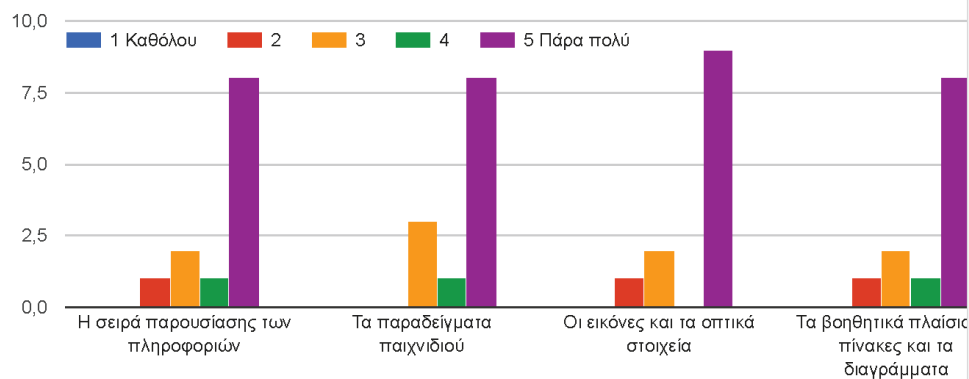
Η εμφάνιση και η οργάνωση του βιβλίου επηρέασαν τον τρόπο που φαντάστηκα ότι θα παιζόταν το παιχνίδι.

12 απαντήσεις



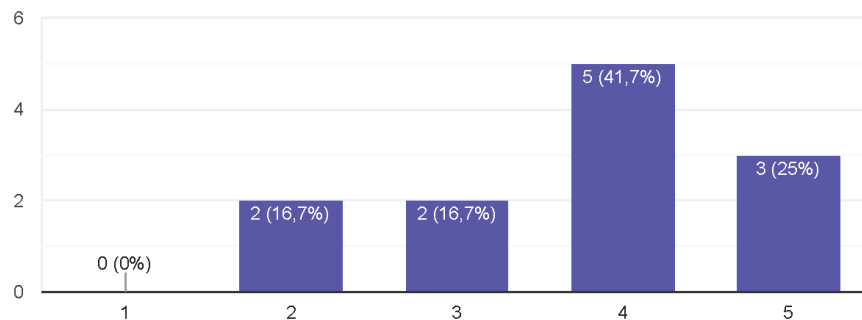
Οπτική επικοινωνία του Durhus RPG

Σε ποιο βαθμό σε βοήθησαν τα παρακάτω να καταλάβεις πώς παίζεται το παιχνίδι;



Το βιβλίο μου άφηνε χώρο για προσωπική ερμηνεία και προσέγγιση του κόσμου και των κανόνων.

12 απαντήσεις



Παράρτημα Β - Αναλυτικά αποτελέσματα αξιολόγησης των οκτώ παιχνιδιών ρόλων

Πίνακας συγκριτικής ανάλυσης των επιλεγμένων παιχνιδιών ρόλων

1. Ανάλυση παρακειμένου και οπτικής ταυτότητας

Παρακειμενικά στοιχεία

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
1. Πώς το παιχνίδι επικοινωνεί το είδος, το ύφος και τη θεματική του μέσω του εξωφύλλου, της εικονογράφησης και της τυπογραφίας;	1. Ηρωική υψηλή φαντασία αισθητική μέσω κινηματογραφικής εικονογράφησης και σκηνών δράσης. 2. Έντονες χρωματικές αντιθέσεις και δυναμικές συνθέσεις που τονίζουν την περιπέτεια και τον ηρωισμό. 3. Παραδοσιακή fantasy τυπογραφία και σαφής οπτική ιεραρχία που δίνουν έμφαση στη λειτουργικότητα και στην ταυτότητα του franchise.	Tolkien-εμπνευμένη fantasy αισθητική μέσω φυσικών χρωματικών παλετών και λυρικής εικονογράφησης τοπίων. Οπτική ταυτότητα που παραπέμπει σε χειρόγραφα, χάρτες και εικονογραφίες της Μέσης Γης. Διακριτική και οργανική τυπογραφία που ενισχύει την αίσθηση μυθολογικής αφήγησης και περιπλάνησης.	1. Κινηματογραφική science fiction αισθητική μέσω μνημειακών συνθέσεων και μεγάλης κλίμακας εικονογράφησης. 2. Αμμόδεις χρωματικές παλέτες και πολυτελής σχεδιασμός που παραπέμπουν σε αυτοκρατορικό μεγαλείο και το γόητρο. 3. Κομψή και ελεγχόμενη τυπογραφία που ενισχύει την αίσθηση πολιτικής ίντριγκας και τελετουργικότητας.	1. Ακραία σκοτεινή μυθική αισθητική του πανκ αισθητική μέσω χαστικής σελιδοποίησης, κολάζ και "αλλοιωμένης" εικονογράφησης. 2. Νέον χρωματικές παλέτες και υψηλό contrast που δημιουργούν αίσθηση παρακμής και αποσταθεροποίησης. 3. Επιθετική και σκόπιμα δυσανάγνωστη τυπογραφία που λειτουργεί ως μέρος της εμπεριέχουσας τρόμου και χάους.	1. Ζωγραφική σκοτεινής φαντασίας αισθητική μέσω ατμοσφαιρικής concept-art εικονογράφησης και σκοτεινών τοπίων. 2. Μουντές χρωματικές παλέτες και εικονογραφία του ερειπωμένου φανταστικού κόσμου που ενισχύουν την αίσθηση παρακμής και απελιγής..	1. Ατμοσφαιρική μυθική αισθητική του φανταστικού μέσω λιτών συνθέσεων. 2. Έντονη χρήση κενού χώρου και ήπιων χρωματικών παλετών που δημιουργούν αίσθηση στοχαστικής εξερεύνησης. 3. Διακριτική τυπογραφία και αργός οπτικός ρυθμός που παραπέμπουν σε σύγχρονες εκδοτικές πρακτικές.	1. Βιομηχανική αισθητική επιστημονικής φαντασίας και τρόμου μέσω μονόχρωμης παλέτας, φθαρμένων υφών και ρετροφουτουριστικών στοιχείων. 2. Εικονογράφηση και σελιδοποίηση που παραπέμπουν σε τεχνικά εγχειρίδια, διεπαφές χρήστη και συστήματα επιβίωσης. 3. Τυπογραφία εμπνευσμένη από προειδοποιητικές σημάνσεις και διαδικαστική πληροφοριακή δομή που ενισχύουν την αίσθηση κινδύνου και πίεσης.	1. Old-school fantasy αισθητική μέσω εικονογράφησης μπουντρομιών και κλασικών μοτίβων του φανταστικού. 2. Καθαρή σελιδοποίηση, περιορισμένος διάκοσμος και έμφαση στην αναγνωσιμότητα και στη γρήγορη πλοήγηση. 3. Σύγχρονη οργάνωση με έμφαση στη χρηστικότητα που συνδυάζει την παραδοσιακή εικονογράφηση του φανταστικού με αρχές σχεδιασμού εμπειρίας χρήστη.
2. Πώς λειτουργεί ο τίτλος ως σημασιοδοτικός δείκτης;	Ο τίτλος λειτουργεί ως άμεσος δείκτης fantasy περιπέτειας, δράσης και κλασικής RPG παράδοσης, ενώ το brand "Dungeons & Dragons" ενεργοποιεί ισχυρή πολιτισμική και εμπορική αναγνωρισιμότητα.	Ο τίτλος ενεργοποιεί άμεσα τη μυθολογία του Tolkien και λειτουργεί ως σύμβολο για επικού τύπου περιπλάνησης στη Μέση Γη.	Το "Dune" λειτουργεί ως ισχυρός διαμεσικός δείκτης αναγνωρίσιμου franchise, ενώ το υπότιτλο "Adventures in the Imperium" τονίζει την πολιτική και τον black metal και διάσταση του setting.	Ο τίτλος χρησιμοποιεί σκανδιναβικούς και σκληρούς φωνητικούς ήχους που παραπέμπουν σε σκοτάδι, θάνατο και παρακμή, ενισχύοντας την black metal και αποκαλυπτική αισθητική του παιχνιδιού.	Ο τίτλος λειτουργεί ως μυστηριώδες φανταστικό τοπωνύμιο που παραπέμπει σε έναν αρχαίο, χαμένο πολιτισμό και ενισχύει την κοσμοπλασία ενός κόσμου σκοτεινής φαντασίας.	Ο τίτλος συνδυάζει το "Mythic" με το "Bastionland", δημιουργώντας αίσθηση μυθολογικού τόπου, απομόνωσης και εξερεύνησης ενός παράξενου κόσμου.	Ο τίτλος παραπέμπει ταυτόχρονα σε διαστημόπλοιο, μητρικό σύστημα και κλειστοφοβικό sci-fi μυθολογικού τόπου, δημιουργώντας αίσθηση περιβάλλοντος, διαρκή κίνδυνο και μια old-school fantasy ατμόσφαιρα τρόμου.	Ο τίτλος συνδυάζει τις έννοιες της σκιάς και του σκοταδιού, παραπέμποντας σε εξερεύνηση μπουντρομιών, διαρκή κίνδυνο και μια old-school fantasy ατμόσφαιρα τρόμου.

1. Ανάλυση παρακειμένου και οπτικής ταυτότητας

Παρακειμενικά στοιχεία

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
3. Πώς οργανώνεται η «είσοδος» του παίκτη στον κόσμο και στους μηχανισμούς του παιχνιδιού;	Κινηματογραφική εικονογράφηση του φανταστικού, σαφής πληροφοριακή ιεράρχηση και ευανάγνωστη σελιδοποίηση. Σταδιακή και προσβάσιμη εισαγωγή στο παιχνίδι, στους χαρακτήρες και στους μηχανισμούς του.	Λυρική τοπιογραφική εικονογράφηση, οργανική τυπογραφία και αργός θεματικός ρυθμός. Δίνει έμφαση στη Μέση Γη, στο ταξίδι και στην αίσθηση της κοινότητας πριν από την παρουσίαση των κανόνων.	Μεγάλες ολοσέλιδες και δισέλιδες εικονογραφήσεις με κινηματογραφική σύνθεση και έμφαση στην κλίμακα του κόσμου. Εισάγει πρώτα τον κόσμο, τις πολιτικές δομές και την ατμόσφαιρα του Imperium και στη συνέχεια τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.	Χαστική σελιδοποίηση, επιθετική τυπογραφία, κατακερματισμένη πληροφορία και οπτικός υπερκορεσμός. Δίνει προτεραιότητα στη βιωματική αίσθηση παρακμής και χάσους έναντι της σαφούς εκμάθησης των κανόνων.	Ζωγραφική εικονογράφηση, ατμοσφαιρική κοσμοπλασία και θεματική διάθρωση των κεφαλαίων. Εισάγει πρώτα τον σκοτεινό κόσμο και την αίσθηση παρακμής και στη συνέχεια τους μηχανισμούς του παιχνιδιού.	Λιτή σελιδοποίηση, έντονη χρήση κενού χώρου και μινιμαλιστική παρουσίαση. Αργός ρυθμός εισόδου που δίνει προτεραιότητα στην αίσθηση της περιπλάνησης και της ανακάλυψης.	Θυμίζει τεχνικό εγχειρίδιο. Industrial σελιδοποίηση, πυκνή πληροφοριακή δομή και οπτική γλώσσα που παραπέμπει σε διεπαφές χρήστη. Δίνει έμφαση στους μηχανισμούς επιβίωσης και στη διαχείριση του κινδύνου.	Συμπαγής σελιδοποίηση, σαφής οπτική ιεράρχηση και παρουσίαση με έμφαση στο παιχνίδι. Γρήγορη και λειτουργική μετάβαση από τις βασικές αρχές στην εξερεύνηση και στους κανόνες.
4. Πώς δομείται η πληροφορία και η οργάνωση των κεφαλαίων (γραμμικά, θεματικά, modular);	Γραμμική και σταδιακή δομή εκμάθησης. Σταθερό πλέγμα δύο στηλών, σαφής οπτική ιεράρχηση και αρθρωτές ενότητες που διευκολύνουν την πλοήγηση και την αναζήτηση κανόνων.	Αφηγηματική και θεματική δομή με έμφαση στο ταξίδι και στον κόσμο της Μέσης Γης. Διστήλο πλέγμα, έντονη χρήση κενού χώρου, μονόχρωμη αισθητική περγαμηνής και πλήρως εικονογραφημένες εισαγωγικές σελίδες κεφαλαίων που οργανώνουν τον ρυθμό της ανάγνωσης.	Θεματική δομή που παρουσιάζει πρώτα τον κόσμο, τις παρατάξεις και τις πολιτικές δομές. Μεγάλες εικονογραφικές εισαγωγικές κεφαλαίων και αργός, κινηματογραφικός ρυθμός παρουσίασης της πληροφορίας.	Αποσπασματική και βιωματική δομή με μη γραμμική πλοήγηση. Συνεχώς μεταβαλλόμενο πλέγμα, chaotic σελιδοποίηση και σελίδες που λειτουργούν περισσότερο ως οπτικά γεγονότα παρά ως σταθερές πληροφοριακές ενότητες.	Θεματική δομή με έμφαση στην κοσμοπλασία και στην ατμόσφαιρα. Πλέγμα 2½ στηλών, όπου η μισή στήλη χρησιμοποιείται για παρασάματα, σχόλια και εικονογραφικά στοιχεία που επεκτείνονται συχνά σε δισέλιδες αναπτύξεις.	Ιδιαίτερα αρθρωτή δομή, όπου σχεδόν κάθε σελίδα λειτουργεί ως αυτόνομη πληροφοριακή ενότητα. Ανοιχτό πλέγμα, έντονη χρήση κενού χώρου και μινιμαλιστική σελιδοποίηση που ενισχύουν την αίσθηση της περιπλάνησης και της εύκολης πλοήγησης.	Αρθρωτή και διαδικαστική δομή γύρω από τους μηχανισμούς επιβίωσης. Πυκνή διστήλη σελιδοποίηση, πληθώρα πινάκων, οργάνωση που παραπέμπει σε διεπαφές χρήστη και zine/τεχνικού εγχειριδίου.	Συμπαγής και λειτουργική δομή με γρήγορη πρόσβαση στους κανόνες. Συμπαγής μορφότυπος, ευρύχωρη γραμματοσειρά, έντονη χρήση κενού χώρου και εκτεταμένη αξιοποίηση πινάκων για άμεση χρήση στο τραπέζι.

1. Ανάλυση παρακειμένου και οπτικής ταυτότητας

Υλικά και συνοδευτικά στοιχεία

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
7. Πώς η υλικότητα (ποιότητα χαρτιού, εκτύπωσης, ειδικές εκδόσεις) επηρεάζει την πρόσληψη και τη βιωματική εμπλοκή του παίκτη;	Τυπική σκληρόδετη έκδοση με επιστρωμένο γυαλιστερό χαρτί υψηλής χρωματικής απόδοσης και γυαλιστερή εκτύπωση, που αποπνέει την αίσθηση ενός προσεγμένου fantasy franchise και μιας μεγάλης εμπορικής παραγωγής. Με την πάροδο του χρόνου κυκλοφόρησαν και ειδικές και συλλεκτικές εκδόσεις.	Συλλεκτικές και πολυτελείς εκδόσεις με slipcases, ανάγλυφα στοιχεία και ειδικά σχεδιασμένα ζάρια δημιουργούν την αίσθηση ενός «κειμηλίου» της Μέσης Γης. Το ματ χαρτί με υφή περγαμηνής και η ήπια εκτύπωση ενισχύουν τη λυρική και χειρόγραφη αισθητική του παιχνιδιού.	Υπάρχουν συλλεκτικές εκδόσεις από συνθετικό δέρμα με χρυσотυπία, καθώς και πολυτελείς εκδόσεις σε κουτί. Το βαρύ επιστρωμένο χαρτί, οι μεταλλικές λεπτομέρειες και η πολυτελής βιβλιοδεσία ενισχύουν την «αυτοκρατορική» και αριστοκρατική ταυτότητα του σκηνικού κόσμου.	Υπάρχει η έκδοση Bare Bones Edition με καθαρότερη σελιδοποίηση και ασπρόμαυρη εκτύπωση για ευκολότερη ανάγνωση, σε αντίθεση με την chaotic αρχική έκδοση. Χρησιμοποιεί παχύ ματ χαρτί και έντονες αντιθέσεις που ενισχύουν τη brutal DIY/punk αισθητική.	Υπάρχουν αναθεωρημένες επετειακές συλλεκτικές εκδόσεις, πολυτελείς σκληρόδετες εκδόσεις και νέες premium εκδόσεις με ειδικά εξώφυλλα και συνοδευτικά αξεσουάρ. Το υψηλής ποιότητας επιστρωμένο χαρτί και η ζωγραφική εκτύπωση ενισχύουν τη σκοτεινή κινηματογραφική αισθητική του φανταστικού.	Premium σκληρόδετη παραγωγή με παχύ ματ χαρτί, ήπιες χρωματικές επιλογές και διακριτική εκτύπωση που παραπέμπει σε λεύκωμα τέχνης και ενισχύει τη στοχαστική εμπειρία της ανάγνωσης.	Deluxe έκδοση σε κουτί με βιβλιαράκια σε μορφή zine, χάρτες σε μορφή αφίσας και ματ υλικά που παραπέμπουν σε εξοπλισμό επιχειρησιακής αποστολής επιστημονικής φαντασίας. Η μονόχρωμη εκτύπωση και το σχετικό τραχύ χαρτί ενισχύουν την industrial/manual αισθητική.	Υπάρχουν premium εκδόσεις με slipcase, συλλεκτικές εκδόσεις σε κουτί και σκληρόδετα zines με ειδικά υλικά και συνεχόμενα εξώφυλλα (dirtych design). Το ματ χαρτί και η συμπαγής παραγωγή δίνουν έμφαση στη φορητότητα και στη zine/OSR αισθητική.

1. Ανάλυση παρακειμένου και οπτικής ταυτότητας

Ψηφιακή και διαμεσική παρουσία

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
8.Πώς διατηρείται ή μετασχηματίζεται η οπτική ταυτότητα του RPG στα ψηφιακά και προωθητικά του περιβάλλοντα;	Η επίσημη παρουσία διαθέτει έντονη κινηματογραφική heroic fantasy αισθητική. Λειτουργεί ως πύλη του franchise και ηλεκτρονικό κατάστημα με συμβατική δομή ηλεκτρονικού εμπορίου, αρθρωτή πλοήγηση και έμφαση στα προϊόντα, στα εργαλεία δημιουργίας χαρακτήρων και στην ψηφιακή ενοποίηση. Επίσημες διεύθυνσεις: dndbeyond.com και dungeonsanddragons.com.	Η επίσημη παρουσία χρησιμοποιεί την ίδια τυποποιημένη δομή ηλεκτρονικού καταστήματος της Free League, διαφοροποιώντας την ταυτότητα του παιχνιδιού κυρίως μέσω εικονογράφησης εμπνευσμένης από τον Tolkien, αισθητικής περγαμηνής και φυσικών χρωματικών παλετών. Επίσημη διεύθυνση: freeleaguepublishing.com/games/the-one-ring/.	Η επίσημη παρουσία οργανώνεται κυρίως ως ηλεκτρονικό κατάστημα και κατάλογος προϊόντων της Modiphius, με συμβατική δομή ηλεκτρονικού εμπορίου, πλέγματα παρουσιάσεως προϊόντων και σαφή αγοραστικό προσανατολισμό. Επίσημη διεύθυνση: modiphius.net/collecti- ons/dune-adventures-in-the-imperium.	Η ιστοσελίδα διατηρεί τη χρωματική παλέτα και την runk/doom-metal αισθητική του βιβλίου, αλλά με σαφέστερη αρθρωτή πλοήγηση και πιο λειτουργική διαδικτυακή δομή που παραπέμπει σε ιστότοπο μέσων και ψηφιακού αρχείου. Επίσημη διεύθυνση: morkborg.com.	Η επίσημη παρουσία ακολουθεί την τυποποιημένη δομή ηλεκτρονικού καταστήματος της Free League, με πλοήγηση προσανατολισμένη στα προϊόντα και κινηματογραφική εικονογράφηση που διατηρεί τη σκοτεινή αισθητική του φανταστικού του παιχνιδιού. Επίσημη διεύθυνση: freeleaguepublishing.com/games/symbaroum.	Η επίσημη σελίδα θυμίζει παλαιότερη δομή ιστολογίου, με περιορισμένη κινηματογραφική ή εμπορική παρουσίαση και έμφαση περισσότερο σε μια αρχαική και προσωπική παρουσία του περιεχομένου. Επίσημη διεύθυνση: bastionland.com.	Η επίσημη παρουσία ακολουθεί συμβατική δομή ηλεκτρονικού καταστήματος για παιχνίδια ρόλων, με καθαρή πλοήγηση και οργάνωση προσανατολισμένη στα προϊόντα, διατηρώντας κυρίως τη μονόχρωμη industrial αισθητική του παιχνιδιού. Επίσημη διεύθυνση: tuesdayknightgames.com/pages/mothership-rpg.	Η επίσημη παρουσία χρησιμοποιεί καθαρή δομή ηλεκτρονικού καταστήματος και ιστολογίου, με μινιμαλιστική σελιδοποίηση, υλικό διαθέσιμο για λήψη και γρήγορη πλοήγηση που δίνει έμφαση στη λειτουργικότητα και στην υποστήριξη της κοινότητας. Επίσημη διεύθυνση: thearcanelibrary.com/pages/shadowdark.
9.Πώς ιστοσελίδες από τις crowdfunding καμπάνιες επεκτείνουν την εμπειρία και την ταυτότητα του παιχνιδιού;	Δεν πραγματοποιήθηκε καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης	Η πρόωθηση οργανώνεται ως πολυτελής συλλεκτική παρουσίαση εμπνευσμένη από τον Tolkien, με κινηματογραφική εικονογράφηση, εκδόσεις σε κουτί και πολυτελείς εκδόσεις που ενισχύουν την αίσθηση ενός «κειμηλίου». Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – The One Ring Roleplaying Game Second Edition.	Δεν εντοπίστηκε επίσημη καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης για το βασικό παιχνίδι ρόλων. Η πρόωθηση οργανώνεται κυρίως μέσω του ηλεκτρονικού καταστήματος της Modiphius και της προβολής συλλεκτικών προϊόντων.	Λειτουργεί ως επέκταση της αισθητικής εμπειρίας του παιχνιδιού ρόλων παρά ως ουδέτερο ηλεκτρονικό κατάστημα. Η επιθετική τυπογραφία και η αισθητική κολάζ μετατρέπουν την καμπάνια σε αναπόσπαστο μέρος της ταυτότητας του παιχνιδιού. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – MÖRK BORG.	Χρησιμοποιεί κινηματογραφική εικονογράφηση, συλλεκτικές εκδόσεις και πολυτελείς παρουσιάσεις που επεκτείνουν την πολυτελή ταυτότητα του σκοτεινού φανταστικού του παιχνιδιού. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Indieogo – Symbaroum Core Rulebook.	Μινιμαλιστική και ατμοσφαιρική αισθητική του παιχνιδιού με έμφαση στην εικονογράφηση και επικοινωνία με επίκεντρο τον δημιουργό, που θυμίζει περισσότερο προσωπικό καλλιτεχνικό εγχείρημα. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – Mythic Bastionland RPG: Before Into the Odd.	Οργανώνεται ως πολυτελής παρουσίαση έκδοσης σε κουτί, που θυμίζει συλλεκτικό επιτραπέζιο παιχνίδι ή εξοπλισμό επιχειρησιακής αποστολής επιστημονικής φαντασίας. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – Mothership Sci-Fi Horror RPG 1st Edition Boxed Set.	Συνδυάζει old-school fantasy ταυτότητα με σύγχρονη εμπορική δομή Kickstarter, χρησιμοποιώντας έντονη ιεράρχηση προϊόντων, stretch goals, βίντεο παρουσίαση και αισθητική zine και έκδοση σε κουτί. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – Shadowdark RPG: Old-School Gaming, Modernized.

1. Ανάλυση παρακειμένου και οπτικής ταυτότητας

Ψηφιακή και διαμεσική παρουσία

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
8.Πώς διατηρείται ή μετασχηματίζεται η οπτική ταυτότητα του RPG στα ψηφιακά και προωθητικά του περιβάλλοντα;	Η επίσημη παρουσία διαθέτει έντονη κινηματογραφική heroic fantasy αισθητική. Λειτουργεί ως πύλη του franchise και ηλεκτρονικό κατάστημα με συμβατική δομή ηλεκτρονικού εμπορίου, αρθρωτή πλοήγηση και έμφαση στα προϊόντα, στα εργαλεία δημιουργίας χαρακτήρων και στην ψηφιακή ενοποίηση. Επίσημες διεύθυνσεις: dndbeyond.com και dungeonsanddragons.com.	Η επίσημη παρουσία χρησιμοποιεί την ίδια τυποποιημένη δομή ηλεκτρονικού καταστήματος της Free League, διαφοροποιώντας την ταυτότητα του παιχνιδιού κυρίως μέσω εικονογράφησης εμπνευσμένης από τον Tolkien, αισθητικής περγαμηνής και φυσικών χρωματικών παλετών. Επίσημη διεύθυνση: freeleaguepublishing.com/games/the-one-ring/.	Η επίσημη παρουσία οργανώνεται κυρίως ως ηλεκτρονικό κατάστημα και κατάλογος προϊόντων της Modiphius, με συμβατική δομή ηλεκτρονικού εμπορίου, πλέγματα παρουσιάσεως προϊόντων και σαφή αγοραστικό προσανατολισμό. Επίσημη διεύθυνση: modiphius.net/collecti- ons/dune-adventures-in-the-imperium.	Η ιστοσελίδα διατηρεί τη χρωματική παλέτα και την runk/doom-metal αισθητική του βιβλίου, αλλά με σαφέστερη αρθρωτή πλοήγηση και πιο λειτουργική διαδικτυακή δομή που παραπέμπει σε ιστότοπο μέσων και ψηφιακού αρχείου. Επίσημη διεύθυνση: morkborg.com.	Η επίσημη παρουσία ακολουθεί την τυποποιημένη δομή ηλεκτρονικού καταστήματος της Free League, με πλοήγηση προσανατολισμένη στα προϊόντα και κινηματογραφική εικονογράφηση που διατηρεί τη σκοτεινή αισθητική του φανταστικού του παιχνιδιού. Επίσημη διεύθυνση: freeleaguepublishing.com/games/symbaroum.	Η επίσημη σελίδα θυμίζει παλαιότερη δομή ιστολογίου, με περιορισμένη κινηματογραφική ή εμπορική παρουσίαση και έμφαση περισσότερο σε μια αρχαική και προσωπική παρουσία του περιεχομένου. Επίσημη διεύθυνση: bastionland.com.	Η επίσημη παρουσία ακολουθεί συμβατική δομή ηλεκτρονικού καταστήματος για παιχνίδια ρόλων, με καθαρή πλοήγηση και οργάνωση προσανατολισμένη στα προϊόντα, διατηρώντας κυρίως τη μονόχρωμη industrial αισθητική του παιχνιδιού. Επίσημη διεύθυνση: tuesdayknightgames.com/pages/mothership-rpg.	Η επίσημη παρουσία χρησιμοποιεί καθαρή δομή ηλεκτρονικού καταστήματος και ιστολογίου, με μινιμαλιστική σελιδοποίηση, υλικό διαθέσιμο για λήψη και γρήγορη πλοήγηση που δίνει έμφαση στη λειτουργικότητα και στην υποστήριξη της κοινότητας. Επίσημη διεύθυνση: thearcanelibrary.com/pages/shadowdark.
9.Πώς ιστοσελίδες από τις crowdfunding καμπάνιες επεκτείνουν την εμπειρία και την ταυτότητα του παιχνιδιού;	Δεν πραγματοποιήθηκε καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης	Η πρόωθηση οργανώνεται ως πολυτελής συλλεκτική παρουσίαση εμπνευσμένη από τον Tolkien, με κινηματογραφική εικονογράφηση, εκδόσεις σε κουτί και πολυτελείς εκδόσεις που ενισχύουν την αίσθηση ενός «κειμηλίου». Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – The One Ring Roleplaying Game Second Edition.	Δεν εντοπίστηκε επίσημη καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης για το βασικό παιχνίδι ρόλων. Η πρόωθηση οργανώνεται κυρίως μέσω του ηλεκτρονικού καταστήματος της Modiphius και της προβολής συλλεκτικών προϊόντων.	Λειτουργεί ως επέκταση της αισθητικής εμπειρίας του παιχνιδιού ρόλων παρά ως ουδέτερο ηλεκτρονικό κατάστημα. Η επιθετική τυπογραφία και η αισθητική κολάζ μετατρέπουν την καμπάνια σε αναπόσπαστο μέρος της ταυτότητας του παιχνιδιού. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – MÖRK BORG.	Χρησιμοποιεί κινηματογραφική εικονογράφηση, συλλεκτικές εκδόσεις και πολυτελείς παρουσιάσεις που επεκτείνουν την πολυτελή ταυτότητα του σκοτεινού φανταστικού του παιχνιδιού. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Indieogo – Symbaroum Core Rulebook.	Μινιμαλιστική και ατμοσφαιρική αισθητική του παιχνιδιού με έμφαση στην εικονογράφηση και επικοινωνία με επίκεντρο τον δημιουργό, που θυμίζει περισσότερο προσωπικό καλλιτεχνικό εγχείρημα. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – Mythic Bastionland RPG: Before Into the Odd.	Οργανώνεται ως πολυτελής παρουσίαση έκδοσης σε κουτί, που θυμίζει συλλεκτικό επιτραπέζιο παιχνίδι ή εξοπλισμό επιχειρησιακής αποστολής επιστημονικής φαντασίας. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – Mothership Sci-Fi Horror RPG 1st Edition Boxed Set.	Συνδυάζει old-school fantasy ταυτότητα με σύγχρονη εμπορική δομή Kickstarter, χρησιμοποιώντας έντονη ιεράρχηση προϊόντων, stretch goals, βίντεο παρουσίαση και αισθητική zine και έκδοση σε κουτί. Καμπάνια συλλογικής χρηματοδότησης: Kickstarter – Shadowdark RPG: Old-School Gaming, Modernized.

2. Ανάλυση πλαισίωσης και οργάνωσης της εμπειρίας

A. Σελιδοποίηση και οπτική ιεραρχία

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
10. Πώς οργανώνεται η διαδρομή του βλέμματος μέσα στη σελίδα;	Η σελίδα καθοδηγεί το βλέμμα με σαφή ιεράρχηση τίτλων, στηλών και πλαισιωμένων πληροφοριών, οδηγώντας γραμμικά από τους κανόνες στα παραδείγματα και στις εικόνες. Τα πολυάριθμα γραφιστικά στοιχεία μικρής κλίμακας λειτουργούν ως οπτικά σημεία έμφασης που κατευθύνουν το βλέμμα στα σημεία ενδιαφέροντος.	Η διαδρομή του βλέμματος οργανώνεται μέσω έντονα συνθέσεων, άφθονης χρήσης κενού χώρου και σταθερού διστήλου πλέγματος. Οι τίτλοι εκτείνονται σε όλο το πλάτος της δισέλιδης ανάπτυξης, ενώ τα διακοσμητικά πλαίσια περιμετρικά της σελίδας ενοποιούν εικόνα και κείμενο και κατευθύνουν το βλέμμα.	Η διαδρομή του βλέμματος οργανώνεται μέσω της αντίθεσης ανάμεσα στη λεπτή τυπογραφία και στο πλούσιο εικονογραφημένο και διακοσμητικό περιεχόμενο. Οι μεγάλες εικόνες, τα διακοσμητικά γραφιστικά στοιχεία και τα πλαισιωμένα πληροφοριακά πεδία λειτουργούν ως οπτικά σημεία έμφασης μέσα σε μια καθαρή, συμμετρική και πολυτελή σελιδοποίηση.	Στο Mörk Borg η χαστική διαδρομή του βλέμματος στοχεύει στη δημιουργία έντασης και αποσταθεροποίησης. Η ανάγνωση διασπάται συνεχώς από έντονες αντιθέσεις, επιθετική τυπογραφία και μεγάλα γραφιστικά στοιχεία, μετατρέποντας τη σελίδα σε μέρος της εμπειρίας του παιχνιδιού.	Η διαδρομή του βλέμματος βασίζεται σε σταθερό πλέγμα 2% στηλών, με σαφή πλαίσια, περιθώρια και οργανικά ενσωματωμένη εικονογράφηση. Το βλέμμα ακολουθεί τους τίτλους και τις δύο κύριες στήλες κειμένου και στη συνέχεια μεταβαίνει στη μισή στήλη με εικόνες, παραθέματα και βοηθητικά στοιχεία, χωρίς να διακόπτεται η αναγνωστική ροή.	Η διαδρομή του βλέμματος οργανώνεται από τον πολύ μεγάλο τίτλο, τα έντονα γραφιστικά στοιχεία και τη σαφή διστήλη διάταξη. Η μεγάλη γραμματοσειρά, η έντονη χρήση κενού χώρου και οι καθαρές ενότητες κατευθύνουν το βλέμμα άμεσα και ευανάγνωστα, χωρίς οπτικό θόρυβο.	Η διαδρομή του βλέμματος οργανώνεται μέσω έντονης οριζόντιας δομής: βαρύς τίτλος, μεγάλη εικονογραφική ζώνη και καθαρά πληροφοριακά πεδία. Το βλέμμα μεταβαίνει από την εικόνα στα αριθμημένα κεφάλαια και στα πλαισιωμένα στοιχεία κανόνων, ενώ στις σελίδες με κυρίαρχη εικονογράφηση προηγείται η σκηνή και ακολουθούν τα ένθετα πληροφοριακά πεδία.	Η διαδρομή του βλέμματος οργανώνεται με καθαρό και λειτουργικό τρόπο: μεγάλοι τίτλοι, σταθερές στήλες και έντονα πλαίσια οδηγούν άμεσα στην πληροφορία. Οι ασπρόμαυρες εικόνες ενσωματώνονται στο πλέγμα χωρίς να διακόπτουν την αναγνωστική ροή.
11. Ποια στοιχεία αποκτούν μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα και πώς κατευθύνεται η προσοχή του αναγνώστη;	Οι μεγάλοι τίτλοι και οι εικόνες τραβούν πρώτοι το βλέμμα. Τα πλαισιωμένα κείμενα και οι πίνακες δίνουν έμφαση στις βασικές πληροφορίες. Η διστήλη διάταξη διατηρεί σταθερή την αναγνωστική ροή.	Οι μεγάλοι τίτλοι και οι πλούσιες εικονογραφίες έχουν τη μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα. Τα διακοσμητικά πλαίσια ενοποιούν τη δισέλιδη ανάπτυξη. Η άφθονη χρήση κενού χώρου και οι διστήλες διατάξεις δημιουργούν ξεκούραστη και σταθερή αναγνωστική ροή.	Οι μεγάλες εικόνες και τα διακοσμητικά γραφιστικά στοιχεία αποκτούν τη μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα. Η αντίθεση ανάμεσα στην κομψή τυπογραφία και στο πλούσιο εικονογραφημένο περιεχόμενο κατευθύνει το βλέμμα.	Οι τεράστιοι τίτλοι, τα έντονα χρώματα και η επιθετική τυπογραφία κυριαρχούν οπτικά. Οι εικόνες και τα γραφιστικά στοιχεία διασπούν συνεχώς τη ροή ανάγνωσης. Η σύνθεση κατευθύνει το βλέμμα χαστικά και αποσπασματικά μέσα στη σελίδα.	Οι μεγάλες ζωγραφικές εικονογραφίες έχουν τη μεγαλύτερη οπτική βαρύτητα. Τα περιθώρια, τα διακοσμητικά στοιχεία και τα πλαισιωμένα παραθέματα κατευθύνουν ομαλά το βλέμμα χωρίς να διασπούν την αναγνωστική ροή.	Οι τεράστιοι τίτλοι και τα μεγάλα γραφιστικά στοιχεία κυριαρχούν οπτικά. Η απλή διστήλη δομή κρατά καθαρή και ευανάγνωστη τη ροή ανάγνωσης.	Η ασπρόμαυρη αντίθεση και η μαύρη λωρίδα του τίτλου κυριαρχούν οπτικά. Τα αριθμημένα τμήματα, οι κουκίδες και η τριχρωμία οργανώνουν άμεσα την πληροφορία. Στις δισέλιδες αναπτύξεις με κυρίαρχη εικονογράφηση, το βλέμμα περνά πρώτα από τη σκηνή και έπειτα στα πληροφοριακά πλαίσια.	Οι μεγάλοι τίτλοι και τα έντονα πλαίσια δίνουν έμφαση στην πληροφορία. Η άφθονη χρήση κενού χώρου και η καθαρή διστήλη δομή οργανώνουν γρήγορα το βλέμμα. Οι πίνακες και τα πλαισιωμένα στοιχεία ξεχωρίζουν άμεσα μέσα στη σελίδα.

2. Ανάλυση πλαisiώσης και οργάνωσης της εμπειρίας

A. Σελιδοποίηση και οπτική ιεραρχία

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
12. Πώς χρησιμοποιούνται και η αντίθεση και η κλίμακα;	Αντίθεση: Οι έγχρωμες εικόνες και τα πλασιωμένα στοιχεία ξεχωρίζουν από το ουδέτερο σώμα κειμένου. Κλίμακα: Οι μεγάλες εικόνες και οι εισαγωγικές σελίδες κεφαλαίων λειτουργούν ως βασικά σημεία έμφασης.	Αντίθεση: Οι θερμές επιφάνειες και τα διακοσμητικά πλαίσια πλασιώνουν το περιεχόμενο ήπια και ομοιόμορφα. Κλίμακα: Οι μεγάλοι τίτλοι, τα χαρακτηριστικά γραφιστικά στοιχεία και οι πλούσιες εικονογραφήσεις οργανώνουν τη δισέλιδη ανάπτυξη.	Αντίθεση: Η λεπτή τυπογραφία αντισταθίζεται με πλούσιες εικόνες και διακοσμητικά στοιχεία. Κλίμακα: Οι μεγάλες εικόνες και τα περίτεχνα γραφιστικά στοιχεία κυριαρχούν στη δισέλιδη ανάπτυξη.	Αντίθεση: Ακράεις χρωματικές και τυπογραφικές αντιθέσεις κυριαρχούν στη σελίδα. Κλίμακα: Συνδυασμός τεράστιων τίτλων και υπερμεγέθη γραφιστικών στοιχείων με μικρά διάσπαρτα στοιχεία διακόπτουν τη ροή ανάγνωσης.	Αντίθεση: Οι σκοτεινές ζωγραφικές εικόνες αντιπαρατίθενται με ήρεμο και καθαρό κείμενο. Κλίμακα: Οι μεγάλες εικονογραφήσεις και τα πλασιωμένα στοιχεία λειτουργούν ως σημεία έμφασης.	Αντίθεση: Η αντίθεση βασίζεται κυρίως στο κενό και στα μεγάλα γραφιστικά στοιχεία. Κλίμακα: Οι τεράστιοι τίτλοι και η μεγάλη γραμματοσειρά οργανώνουν τη σελίδα.	Αντίθεση: Η ασπρόμαυρη τριχρωμία διαχωρίζει άμεσα κεφαλίδες, κείμενο και παραδείγματα. Κλίμακα: Οι πίνακες και οι μεγάλες εικόνες λειτουργούν ως κύρια σημεία εισόδου.	Αντίθεση: Τα έντονα πλαίσια, η ασπρόμαυρη παλέτα και οι ασπρόμαυρες εικόνες ξεχωρίζουν από την καθαρή σελιδοποίηση. Κλίμακα: Οι μεγάλοι τίτλοι και οι εισαγωγικές σελίδες κεφαλαίων οργανώνουν γρήγορα την πληροφορία.
13. Με ποιους τρόπους τα γραφιστικά στοιχεία μεταφέρουν οπτικά την κοσμοπλασία του παιχνιδιού;	Μεσαιωνικές και εραλδικές αναφορές, διακοσμητικά πλαίσια και σύμβολα οργανώνουν την πληροφορία και ενισχύουν την ηρωική φαντασία.	Κελτικά διακοσμητικά μοτίβα, οργανικά περιγράμματα και ρούνικα σύμβολα παραπέμπουν στη μυθολογία της Μέσης Γης και την αισθητική των έργων του Tolkien.	Γεωμετρικά και μινιμαλιστικά γραφιστικά στοιχεία, εμπνευσμένα από την επιστημονική φαντασία και τον φουτουριστικό σχεδιασμό, ενισχύουν την αίσθηση μιας κομψής ψευδοφουτουριστικής αυτοκρατορικής τάξης.	Punk, black metal και DIY αισθητική, με χαστικά γραφιστικά στοιχεία, έντονη υφέ και επιθετική τυπογραφία, αποδίδουν οπτικά την αποκαλυπτική και μηδενιστική κοσμοθεωρία του παιχνιδιού.	Οργανικά και σκοτεινά φυτικά μοτίβα, εμπνευσμένα από τη φύση και τη γοτθική αισθητική, μεταφέρουν την αίσθηση ενός αρχαίου, μυστηριώδους και επικίνδυνου κόσμου.	Ελάχιστα αλλά ιδιαίτερα και μεγάλα σε μέγεθος γραφιστικά στοιχεία, με επιρροές από μεσαιωνικά χειρόγραφα και χαρακτικά, δημιουργούν μια ονειρική και μυθολογική ατμόσφαιρα που ενισχύει τον αφαιρετικό χαρακτήρα του κόσμου.	Λειτουργικά γραφιστικά στοιχεία, διαγράμματα, τεχνικές σημάνσεις και αισθητική βιομηχανικών εγχειριδίων παραπέμπουν σε τεχνική τεκμηρίωση και ενισχύουν την αίσθηση ρεαλισμού όπως σε δημοφιλείς ιστορίες στο διάστημα..	Λιτά διακοσμητικά στοιχεία, εμπνευσμένα από την αισθητική των πρώτων RPG, ενισχύουν τον old-school χαρακτήρα του παιχνιδιού και δίνουν προτεραιότητα στη λειτουργικότητα και την ευχρηστία.

2. Ανάλυση πλαισίωσης και οργάνωσης της εμπειρίας

Β. Δομή, αναγνωσιμότητα και πλοήγηση

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
14.Υπάρχει σταθερό grid ή περισσότερο ελεύθερη και πεφραστική σύνθεση;	Χρησιμοποιεί σταθερό κάρναβο δύο στηλών με σαφή περιθώρια και συνεπή οργάνωση εικόνων, πινάκων και παισιωμένων στοιχείων.	Χρησιμοποιεί σταθερό διστήλο κάρναβο, ορισμένο από έντονα διακοσμητικά περιθώρια που πλαισιώνουν την ωφέλιμη επιφάνεια της σελίδας, ενώ οι βασικοί τίτλοι εκτείνονται σε όλο το πλάτος της δισέλιδης ανάπτυξης.	Χρησιμοποιεί σταθερό και συμμετρικό κάρναβο δύο στηλών με έντονα παισιωμένα στοιχεία και μεγάλες εικονογραφικές ζώνες.	Η σύνθεση είναι ελεύθερη και πεφραστική, με συνεχείς μεταβολές σε στήλες, κλίμακες, τυπογραφία και διάταξη στοιχείων.	Χρησιμοποιεί σταθερό κάρναβο 2½ στηλών με έντονα διακοσμητικά περιθώρια, όπου η μισή στήλη αξιοποιείται για εικόνες και βοηθητικά στοιχεία.	Χρησιμοποιεί σταθερό κάρναβο δύο στηλών, όπου κάθε σελίδα οργανώνεται γύρω από έναν μεγάλο τίτλο πλήρους πλάτους και έντονα διακοσμητικά περιθώρια.	Χρησιμοποιεί σταθερό πληροφοριακό κάρναβο με οριζόντια μαύρη λωρίδα τίτλου σε όλο το πλάτος της σελίδας, κάτω από την οποία οργανώνονται εικόνες, ενότητες και πληροφοριακά πεδία. Σκόπιμα ασφυκτική σελιδοποίηση.	Χρησιμοποιεί σταθερό κάρναβο δύο στηλών με μεγάλη οριζόντια ζώνη τίτλου στο επάνω μέρος της σελίδας και αυστηρή πληροφοριακή οργάνωση από κάτω.
15.Πώς το layout επηρεάζει την αναγνωσιμότητα και τη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία;	Η σταθερή διστήλη δομή, οι πίνακες και τα παισιωμένα στοιχεία διευκολύνουν τη γρήγορη σάρωση της πληροφορίας και την εύκολη εύρεση κανόνων.	Το άφθονο κενό, οι σταθερές διστήλες διατάξεις και τα διακοσμητικά πλαίσια δημιουργούν ήρεμη και ευανάγνωστη ροή ανάγνωσης.	Η καθαρή συμμετρική σελιδοποίηση και τα παισιωμένα στοιχεία διατηρούν ευανάγνωστη την πληροφορία παρά τον πλούσιο οπτικό σχεδιασμό.	Η πειραματική σύνθεση και η επιθετική τυπογραφία δυσκολεύουν τη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία, δίνοντας προτεραιότητα στην ατμόσφαιρα.	Ο σταθερός κάρναβος και ο διαχωρισμός κύριου και δευτερεύοντος περιεχομένου κρατούν τη σελίδα οργανωμένη παρά την πλούσια εικονογράφηση.	Το μεγάλο κενό, οι αυτόνομες σελίδες και η χαμηλή πληροφοριακή πυκνότητα κάνουν την ανάγνωση άμεση και ξεκάθαρη.	Τα αριθμημένα τμήματα, οι κουκκίδες και η σαφής πληροφοριακή διάταξη οργανώνουν γρήγορα την τεχνική πληροφορία.	Η καθαρή διάταξη, το πολύ κενό χώρο και οι έντονοι τίτλοι επιτρέπουν πολύ γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία.

2. Ανάλυση πλαισίωσης και οργάνωσης της εμπειρίας

Β. Δομή, αναγνωσιμότητα και πλοήγηση

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
16. Το παιχνίδι δίνει έμφαση στη λειτουργικότητα, στην ατμόσφαιρα ή σε έναν συνδυασμό των δύο;	Δίνει έμφαση σε ισορροπία λειτουργικότητας και ατμόσφαιρας, με προτεραιότητα όμως στην καθαρή πληροφοριακή οργάνωση.	Συνδυάζει λειτουργικότητα με ήρεμη και πλούσια ατμοσφαιρική παρουσίαση του κόσμου.	Συνδυάζει λειτουργικότητα με πολυτελή και κινηματογραφική ατμόσφαιρα.	Δίνει ξεκάθαρη έμφαση στην ατμόσφαιρα και στην αισθητηριακή εμπειρία της σελίδας.	Συνδυάζει λειτουργικότητα με έντονη ατμοσφαιρική και εικονογραφική παρουσία.	Δίνει έμφαση στην καθαρή και άμεση ανάγνωση μέσα από ατμοσφαιρική αλλά εξαιρετικά λιτή σύνθεση.	Συνδυάζει λειτουργικότητα και ατμόσφαιρα, με έντονη πληροφοριακή οργάνωση τύπου εγχειριδίου, μέσα σε κινηματογραφική sci-fi pop αισθητική.	Δίνει ξεκάθαρη προτεραιότητα στη λειτουργικότητα και στη γρήγορη χρήση στο τραπέζι.
17. Πώς αξιοποιείται η χρωματική παλέτα στη διαμόρφωση της οπτικής ταυτότητας του παιχνιδιού;	Θερμοί γήινοι τόνοι και περιορισμένες χρωματικές αντιθέσεις παραπέμπουν στην κλασική heroic fantasy και οργανώνουν λειτουργικά τις πληροφορίες ενόψει του βιβλίου.	Γήινη χρωματική παλέτα με seria καφέ και κόκκινες αποχρώσεις που ενισχύουν τη φυσιολατρική αισθητική, τη νοσταλγία και τη μυθολογία της Μέσης Γης.	Περιορισμένη παλέτα θερμών γήινων και ψυχρών ουδέτερων τόνων που παραπέμπει στην έρημο του Arrakis και στην αυστηρότητα της επιστημονικής φαντασίας.	Εξαιρετικά έντονες αντιθέσεις νέων χρωμάτων και μαύρου χρησιμοποιούνται ως βασικό εκφραστικό εργαλείο, μεταφέροντας χάος, παρακμή και επιθετικότητα.	Σκούρες γήινες αποχρώσεις με κυριαρχία του πράσινου, του καφέ και του μαύρου αποδίδουν τη μυστηριώδη, αρχέγονη και σκοτεινή φύση του κόσμου.	Υποτονική, σχεδόν μονοχρωματική παλέτα με απαλούς φυσικούς τόνους που ενισχύει τον αφαιρετικό, ονειρικό και μυθολογικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.	Ασπρόμαυρη παλέτα με εμπνευσμένη από τεχνικά εγχειρίδια και σήμανση κινδύνου, ενισχύει τη λειτουργικότητα και την αίσθηση απειλής.	Ασπρόμαυρη παλέτα με που παραπέμπει στα πρώτα fantasy RPG και δίνει προτεραιότητα στην αναγνωσιμότητα.

2. Ανάλυση πλαισίωσης και οργάνωσης της εμπειρίας

Γ. Σχέση εικόνας και κειμένου

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
18. Η εικόνα λειτουργεί κυρίως πληροφοριακά, επεξηγηματικά ή ατμοσφαιρικά;	Η εικόνα λειτουργεί κυρίως ατμοσφαιρικά και επεξηγηματικά, παρουσιάζοντας σκηνές δράσης, χαρακτήρες και τον τόνο ενός general fantasy pop κόσμου.	Η εικόνα λειτουργεί κυρίως ατμοσφαιρικά, ενισχύοντας την αίσθηση του κόσμου του Tolkien.	Η εικόνα λειτουργεί κυρίως ατμοσφαιρικά και κινηματογραφικά, ενισχύοντας την κλίμακα και την πολιτική ταυτότητα του κόσμου.	Η εικόνα λειτουργεί κυρίως ατμοσφαιρικά, ως μέρος της χαστικής και επιθετικής αισθητικής του βιβλίου.	Η εικόνα λειτουργεί κυρίως ατμοσφαιρικά, διαμορφώνοντας τον σκοτεινό και μυστηριακό τόνο του κόσμου.	Η εικόνα λειτουργεί κυρίως γραφιστικά και ατμοσφαιρικά, οργανώνοντας τη σελίδα περισσότερο παρά εικονογραφώντας σκηνές.	Η εικόνα λειτουργεί ατμοσφαιρικά αλλά και πληροφοριακά, οργανώνοντας συχνά τη σελίδα σαν σκηνή ή τεχνικό διάγραμμα.	Η εικόνα λειτουργεί κυρίως επεξηγηματικά και ατμοσφαιρικά, συνοδεύοντας άμεσα το περιεχόμενο χωρίς να διασπά τη λειτουργικότητα της σελίδας.
19. Πώς η εικόνα επηρεάζει την ερμηνεία του κειμένου και τη συνολική πρόσληψη του παιχνιδιού;	Η εικόνα παρουσιάζει τον κόσμο ως ηρωικό και κινηματογραφικό, επηρεάζοντας το κείμενο προς μια επιική fantasy ανάγνωση.	Η εικόνα ενισχύει την αίσθηση που αποπνέει το έργο του Tolkien, μακριά από πολλά σύγχρονα στυλ έργα τέχνης δίνοντας στίγμα νοσταλγικής επικότητας που συνοδεύει το κείμενο.	Η εικόνα προσδίδει κλίμακα, πολιτική ένταση και αυτοκρατορική πολυτέλεια, μετατρέποντας το κείμενο σε κινηματογραφική εμπειρία.	Η εικόνα κυριαρχεί πάνω στο κείμενο και μετατρέπει την ανάγνωση σε χαστική εμπειρία και αισθητηριακή ένταση.	Η εικόνα καθορίζει έντονα την πρόσληψη του κόσμου ως σκοτεινού, αρχέγονου και μεγαλοχολικού.	Η εικόνα λειτουργεί διακριτικά και αφαιρετικά, ενισχύοντας την αίσθηση μυστηρίου και εξερεύνησης χωρίς να υπερκαθορίζει το κείμενο.	Η εικόνα ενισχύει την αίσθηση απομόνωσης, τεχνολογικής ψυχρότητας και διαστημικού τρόμου, πλαισιώνοντας τους κανόνες σαν μέρος της εμπειρίας επιβίωσης.	Η εικόνα στηρίζει άμεσα το περιεχόμενο και ενισχύει την αίσθηση σκοτεινής περιπέτειας με νοσταλγικά στοιχεία αντιστοιχών 80s παιχνιδιών χωρίς να αποσπά από τη λειτουργικότητα της σελίδας.
20. Υπάρχει ισορροπία ή κυριαρχία ενός μέσου επικοινωνίας έναντι του άλλου;	Υπάρχει σχετική ισορροπία, με το κείμενο να παραμένει κυρίαρχο και την εικόνα να λειτουργεί υποστηρικτικά και ατμοσφαιρικά.	Υπάρχει ισορροπία ανάμεσα σε κείμενο και εικόνα, με τις εικονογραφήσεις να ενισχύουν διακριτικά την εμπειρία ανάγνωσης.	Υπάρχει ισορροπία, αλλά η εικόνα αποκτά μέσα από τις μεγάλες εικονογραφικές ζώνες και τα διακοσμητικά στοιχεία.	Η εικόνα και η γραφιστική σύνθεση συχνά κυριαρχούν πάνω στο κείμενο, μετατρέποντας τη σελίδα σε αισθητηριακή εμπειρία.	Η εικόνα αποκτά ισχυρή παρουσία και συχνά καθορίζει την ατμόσφαιρα περισσότερο από το ίδιο το κείμενο.	Το κείμενο κυριαρχεί, αν και η γραφιστική σύνθεση λειτουργούν με την εικόνα να συμβάλει στην αρμονική συνύπαρξη.	Υπάρχει ισορροπία ανάμεσα σε πληροφοριακό κείμενο και εικόνα, με σαφή λειτουργικό διαχωρισμό και προσανατολισμό.	Το κείμενο παραμένει κυρίαρχο, ενώ η εικόνα υποστηρικτικά και ατμοσφαιρικά.

2. Ανάλυση πλαισίωσης και οργάνωσης της εμπειρίας

Δ. Ρυθμός και εμπειρία ανάγνωσης

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
21. Το layout δημιουργεί γρήγορη, αργή, πυκνή ή αποσπασματική εμπειρία ανάγνωσης;	Η σελιδοποίηση δημιουργεί γρήγορη και σταθερή εμπειρία ανάγνωσης, με εναλλαγές ρυθμού στις εισαγωγές των κεφαλαίων και στις μεγάλες εικονογραφίες.	Η σελιδοποίηση δημιουργεί ήρεμη και ξεκούραστη εμπειρία ανάγνωσης, με ομαλές μεταβάσεις ανάμεσα στο κείμενο και την εικονογράφηση.	Η σελιδοποίηση δημιουργεί ελεγχόμενη και κινηματογραφική εμπειρία ανάγνωσης, με βραδύτερο ρυθμό στις δισέλιδες εικονογραφικές αναπτύξεις.	Η σελιδοποίηση δημιουργεί αποσπασματική και έντονα χαστική εμπειρία ανάγνωσης, με συνεχείς οπτικές διακοπές και μεταβολές ρυθμού.	Η σελιδοποίηση δημιουργεί πιο αργή και ατμοσφαιρική εμπειρία ανάγνωσης, με συχνές παύσεις στις μεγάλες εικονογραφίες και στα διακοσμητικά στοιχεία.	Η σελιδοποίηση δημιουργεί καθαρή και ήρεμη εμπειρία ανάγνωσης, με χαμηλή πληροφοριακή πυκνότητα και αυτόνομες σελίδες.	Η σελιδοποίηση δημιουργεί πυκνή αλλά οργανωμένη εμπειρία ανάγνωσης, με γρήγορη σάρωση της πληροφορίας και έντονες παύσεις στις δισέλιδες εικονογραφικές αναπτύξεις.	Η σελιδοποίηση δημιουργεί πολύ γρήγορη και λειτουργική εμπειρία ανάγνωσης, σχεδιασμένη για άμεση χρήση στο τραπέζι.
22. Ποιος είναι ο ρόλος του κενού (white space);	Ισορροπία ανάμεσα στον κενό χώρο και την πληροφοριακή πυκνότητα, με μεγαλύτερα ανοίγματα στις εισαγωγές των κεφαλαίων και στις μεγάλες εικονογραφίες.	Κυριαρχεί το κενό, με μεγάλα περιθώρια, άνετες αποστάσεις και ήρεμη πληροφοριακή ροή.	Ισορροπία ανάμεσα σε πυκνή πληροφορία και ανοιχτές κινηματογραφικές συνθέσεις.	Κυριαρχεί το υλικό, με ακραία πυκνότητα εικόνων, τυπογραφίας και γραφιστικών στοιχείων.	Ισορροπία ανάμεσα σε πυκνό κείμενο, μεγάλες εικόνες και ανοιχτά διακοσμητικά περιθώρια.	Κυριαρχεί το κενό, με χαμηλή πληροφοριακή πυκνότητα και μεγάλες αποστάσεις ανάμεσα στα στοιχεία.	Κυριαρχεί το υλικό, αλλά με αυστηρή πληροφοριακή οργάνωση και ελεγχόμενες παύσεις στις μεγάλες εικόνες.	Κυριαρχεί ο κενός χώρος, με καθαρή σελιδοποίηση και έντονη χρήση κενού χώρου που διευκολύνει τη γρήγορη σάρωση της πληροφορίας.
23. Πώς συμβάλλει η επεξεργασία του φόντου της σελίδας στην οπτική ταυτότητα και στην αίσθηση του κόσμου του παιχνιδιού;	Διακριτική υφή περγαμηνής που παραπέμπει σε παραδοσιακά fantasy εγχειρίδια, διατηρώντας υψηλή αναγνωσιμότητα.	Φόντο εμπνευσμένο από παλαιωμένο χειρόγραφο, που ενισχύει τη νοσταλγική και μυθολογική ατμόσφαιρα της Μέσης Γης.	Φόντο με υφή που παραπέμπει σε έρημο, αλλά επεξεργασμένο ώστε να φαίνεται κομψό δίνοντας μια αποστασιοποιημένη αίσθηση – όπως φαίνεται η έρημος από το διάστημα.	Έντονα επεξεργασμένα, συνεχώς μεταβαλλόμενα φόντα και υφές που ενισχύουν το χάος, την αποσύνθεση και την οπτική επιθετικότητα.	Παλαιωμένες υφές και γήινοι τόνοι που παραπέμπουν σε αρχαία χειρόγραφα και σκοτεινή φαντασία.	Λιτό, σχεδόν ουδέτερο φόντο και με ήπια υφή που συμβάλλει στην ανάδειξη των γραφιστικών στοιχείων.	Καθαρό λευκό φόντο χωρίς διακοσμητική επεξεργασία, εμπνευσμένο από τεχνικά εγχειρίδια.	Καθαρό λευκό φόντο χωρίς με έμφαση στη λειτουργικότητα, ακολουθώντας την αισθητική των πρώτων fantasy RPG.

3. Σύνδεση με βιωματική εμπλοκή και αυτενέργεια

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
24.Τι είδους εμπειρία και μορφή play ενθαρρύνει το παιχνίδι;	Η σταθερή σελοποίηση και τα βοηθητικά στοιχεία ενθαρρύνουν τη γρήγορη χρήση των κανόνων, ενώ οι πολυάριθμες εισαγωγικές ενότητες και οι εικόνες παικτών λειτουργούν ως εισαγωγή στα παιχνίδια ρόλων.	Ο άφθονος κενός χώρος, οι ήρεμες μεταβάσεις και οι μεγάλες εικονογραφήσεις ενθαρρύνουν πιο αργό και αφηγηματικό παιχνίδι, με έμφαση στην ατμόσφαιρα και στο ταξίδι.	Οι μεγάλες κινηματογραφικές εικόνες, οι ανοιχτές συνθέσεις ενθαρρύνουν πιο δραματικό και πολιτικό παιχνίδι ρόλων και λιγότερο τις σκηνές μάχης.	Η χαοτική σύνθεση, οι έντονοι οπτικές διακοπές και η κυριαρχία της εικόνας ενθαρρύνουν περισσότερο αισθητηριακό και ατμοσφαιρικό παιχνίδι παρά συστηματική χρήση του βιβλίου ως εργαλείου αναφοράς.	Οι μεγάλες ζωγραφικές εικονογραφήσεις, τα διακοσμητικά περιθώρια και οι εικονογραφικές παρεμβολές ενθαρρύνουν πιο εμπυθιστικό και ατμοσφαιρικό παιχνίδι, χωρίς να διασπάται η πληροφοριακή συνοχή της σελίδας.	Οι αυτόνομες αρθρωτές σελίδες, η χαμηλή πληροφοριακή πυκνότητα και ο άφθονος κενός χώρος ενθαρρύνουν αργή εξερεύνηση και σταδιακή αποκάλυψη της πληροφορίας.	Τα αριθμημένα τμήματα, οι κουκκίδες και η πυκνή αρθρωτή πληροφορία υποστηρίζουν τη γρήγορη διαχείριση κρίσιμων κανόνων και τον έντονο ρυθμό του παιχνιδιού υπό πίεση.	Η καθαρή πληροφοριακή οργάνωση, οι έντονοι τίτλοι και η συνεχής πρόσβαση σε πίνακες και κανόνες ενθαρρύνουν γρήγορο και λειτουργικό παιχνίδι. Ιδανικό για dungeon crawling.
25.Τι είδους εμπύθιση παράγεται (αισθητικό, συναισθηματικό, γνωστικό, αφηγηματικό);	Κυριαρχεί η γνωστική εμπύθιση μέσω της συνεχούς χρήσης κανόνων και της καθαρής πληροφοριακής οργάνωσης, με ισχυρή δευτερεύουσα αφηγηματική εμπύθιση.	Κυριαρχεί η αφηγηματική εμπύθιση μέσω του ταξιδιού και του κόσμου, με ισχυρή δευτερεύουσα συναισθηματική εμπύθιση.	Κυριαρχεί η αφηγηματική εμπύθιση μέσω της κινηματογραφικής παρουσίασης του κόσμου, με ισχυρή δευτερεύουσα συναισθηματική εμπύθιση.	Κυριαρχεί η αισθητική εμπύθιση μέσω της επιθετικής γραφιστικής, με ισχυρή δευτερεύουσα συναισθηματική εμπύθιση.	Κυριαρχεί η συναισθηματική εμπύθιση μέσω της σκοτεινής και μελαγχολικής ατμόσφαιρας, με ισχυρή δευτερεύουσα αφηγηματική εμπύθιση.	Κυριαρχεί η αφηγηματική εμπύθιση μέσω εξερεύνησης και ανοιχτής ερμηνείας, με δευτερεύουσα αισθητική εμπύθιση.	Κυριαρχεί η συναισθηματική εμπύθιση μέσω έντασης και απομόνωσης, με ισχυρή δευτερεύουσα γνωστική εμπύθιση.	Κυριαρχεί η γνωστική εμπύθιση μέσω της γρήγορης πρόσβασης στην πληροφορία και της συνεχούς χρήσης κανόνων, με δευτερεύουσα συναισθηματική εμπύθιση.
26.Πώς η αισθητική και η οργάνωση της πληροφορίας επηρεάζουν τη στάση και τη συμπεριφορά του παίκτη;	Η καθαρή πληροφοριακή οργάνωση, τα παραδείγματα παιχνιδιού και οι εικόνες ομάδων παικτών ενθαρρύνουν συνεργατική, κοινωνική και καθοδηγούμενη στάση απέναντι στο παιχνίδι.	Οι ήρεμες συνθέσεις, το άφθονο κενό και οι πλούσιες εικονογραφήσεις ενθαρρύνουν πιο αργό, στοχαστικό και αφηγηματικό τρόπο παιχνιδιού.	Η κινηματογραφική σύνθεση και οι μεγάλες εικονογραφικές παρεμβολές ενθαρρύνουν πιο δραματική, σκηνοική και αφηγηματική προσέγγιση του παιχνιδιού.	Η χαοτική σύνθεση και η αισθητηριακή υπερφόρτωση ενθαρρύνουν αυθόρμητο, επιθετικό και λιγότερο συστηματικό τρόπο παιχνιδιού.	Οι μεγάλες ζωγραφικές εικόνες και η σκοτεινή αισθητική ενθαρρύνουν πιο εμπυθιστική και ατμοσφαιρική σχέση με τον κόσμο του παιχνιδιού.	Το άφθονο κενό, οι αυτόνομες σελίδες και η χαμηλή πληροφοριακή πυκνότητα ενθαρρύνουν τις πολλαπλές ερμηνείες, εξερεύνηση και πρωτοτυπία.	Η πυκνή αλλά οργανωμένη πληροφορία ενθαρρύνει συνεχή διαχείριση κρίσιμων αποφάσεων και αίσθηση πίεσης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.	Η απλή, καθαρή και αυστηρά οργανωμένη σελοποίηση ενθαρρύνει την άμεση κατανόηση της πληροφορίας και τη γρήγορη λήψη αποφάσεων στο τραπέζι.

3. Σύνδεση με βιωματική εμπλοκή και αυτενέργεια

	Dungeons & Dragons 5e	The One Ring 2e	Dune	Mörk Borg	Symbaroum	Mythic Bastionland	Mothership	Shadowdark
27. Πώς ο σχεδιασμός καθοδηγεί, διευκολύνει ή περιορίζει τη συμμετοχή και την agency του παίκτη;	Η σαφής πληροφοριακή οργάνωση, τα παραδείγματα παιχνιδιού και οι πολλές επεξηγήσεις καθοδηγούν έντονα τον νέο παίκτη και μειώνουν την αβεβαιότητα κατά τη συμμετοχή στο παιχνίδι.	Οι ήρεμες συνθέσεις, οι ασφείς πληροφοριακές ενότητες και η ατμοσφαιρική παρουσίαση ενθαρρύνουν πιο στοχαστική, αφηγηματική και συνεργατική συμμετοχή στο παιχνίδι.	Η κινηματογραφική παρουσίαση και οι μεγάλες ατμοσφαιρικές παρεμβολές κατευθύνουν τον παίκτη προς πιο δραματική και σκηνική συμμετοχή στο παιχνίδι.	Η χαοτική σύνθεση και η κυριαρχία της αισθητικής αφήνουν μεγάλο χώρο προσωπικής ερμηνείας, αλλά περιορίζουν τη λειτουργική καθοδήγηση και τη γρήγορη πρόσβαση στην πληροφορία.	Η έντονη ατμοσφαιρική εικονογράφηση και η εμβυθιστική παρουσίαση του κόσμου κατευθύνουν τον παίκτη προς πιο συναισθηματική σχέση με το παιχνίδι.	Ο άφθονος κενός χώρος, οι αρθρωτές σελίδες και η περιορισμένη πληροφοριακή καθοδήγηση αφήνουν μεγάλο περιθώριο για προσωπική ερμηνεία και εξερεύνηση.	Η αρθρωτή πληροφοριακή οργάνωση, τα αριθμημένα τμήματα και οι κουκκίδες διευκολύνουν τη γρήγορη λήψη αποφάσεων και τη συνεχή διαχείριση πληροφορίας κατά το παιχνίδι.	Η καθαρή και αυστηρά οργανωμένη σελιδοποίηση διευκολύνει την άμεση κατανόηση των κανόνων και τη γρήγορη λήψη αποφάσεων, χωρίς να επιβαρύνει τον παίκτη με περίπλοκη πληροφορία.
28. Πώς το παιχνίδι «εκπαιδεύει» τον παίκτη στον τρόπο με τον οποίο αναμένεται να παίζει;	Οι εικόνες παικτών που παίζουν, τα παραδείγματα παιχνιδιού και η σαφής πληροφοριακή οργάνωση εκπαιδεύουν τον νέο παίκτη στον συνεργατικό και οργανωμένο τρόπο παιχνιδιού των RPG.	Οι ήρεμες συνθέσεις, οι σταθερές πληροφοριακές ενότητες και η ατμοσφαιρική παρουσίαση εκπαιδεύουν τον παίκτη σε πιο αργό, συνεργατικό και αφηγηματικό τρόπο παιχνιδιού.	Η κινηματογραφική παρουσίαση και οι μεγάλες ατμοσφαιρικές παρεμβολές εκπαιδεύουν τον παίκτη σε πιο δραματική και σκηνική προσέγγιση του παιχνιδιού.	Η επιθετική αισθητική και η χαοτική σύνθεση εκπαιδεύουν τον παίκτη να προσεγγίζει το παιχνίδι περισσότερο βιωματικά και αυθόρμητα παρά μέσω αυστηρής χρήσης κανόνων.	Η έντονη ατμοσφαιρική εικονογράφηση και η εμβυθιστική παρουσίαση του κόσμου εκπαιδεύουν τον παίκτη να προσεγγίζει το παιχνίδι μέσω της ατμόσφαιρας της κοσμοπλάσιας.	Οι αρθρωτές σελίδες, ο άφθονος κενός χώρος και η περιορισμένη καθοδήγηση ενθαρρύνουν την εξερεύνηση, την παρατήρηση και την προσωπική ερμηνεία του κόσμου.	Η αρθρωτή πληροφοριακή οργάνωση, τα αριθμημένα τμήματα και οι κουκκίδες εκπαιδεύουν τον παίκτη στη γρήγορη διαχείριση της πληροφορίας.	Η καθαρή σελιδοποίηση, οι έντονοι τίτλοι και η άμεση πρόσβαση στην πληροφορία εκπαιδεύουν τον παίκτη σε γρήγορη χρήση κανόνων και άμεση λήψη αποφάσεων.
29. Πώς διαμορφώνεται η σχέση παίκτη-κόσμου μέσω του σχεδιασμού και της οπτικής επικοινωνίας;	Η ηρωική εικονογράφηση, οι εικόνες ομάδων παικτών και χαρακτήρων και η καθαρή πληροφοριακή οργάνωση παρουσιάζουν τον κόσμο ως χώρο συνεργατικής περυπέτειας και ενεργής συμμετοχής.	Οι ήρεμες συνθέσεις, τα μεγάλα περιθώρια και οι ατμοσφαιρικές εικόνες τοποθετούν τον παίκτη ως ταξιδιώτη και παρατηρητή ενός παλιού και ζωντανού κόσμου.	Οι μεγάλες κινηματογραφικές εικόνες και η πολυτελής οπτική παρουσίαση τοποθετούν τον παίκτη μέσα σε κόσμο πολιτικής δύναμης, κλίμακας και τελετουργίας.	Η επιθετική αισθητική και η χαοτική σύνθεση τοποθετούν τον παίκτη μέσα σε εχθρικό, αποσταθεροποιημένο και παρακμακό κόσμο.	Η σκοτεινή ζωγραφική εικονογράφηση και τα βαριά διακοσμητικά στοιχεία δημιουργούν σχέση δέους, μυστηρίου και εμβύθισης απέναντι στον κόσμο.	Ο άφθονος κενός χώρος, οι αρθρωτές σελίδες και η αφαιρετική παρουσίαση ενθαρρύνουν την εξερεύνηση και την προσωπική ερμηνεία του κόσμου.	Η ψυχρή πληροφοριακή οργάνωση και οι σκοτεινές κινηματογραφικές εικόνες δημιουργούν σχέση απομόνωσης, κινδύνου και επιβίωσης απέναντι στον κόσμο.	Η καθαρή πληροφοριακή οργάνωση και η λειτουργική παρουσίαση αντιμετωπίζουν τον κόσμο ως χώρο πρακτικής εξερεύνησης, κινδύνου και άμεσης δράσης.

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.