

Toy Story

«Το ταξίδι των παιχνιδιών από την αλάνα στον Η/Υ».



1ο Γενικό Λύκειο Βούλας.

Μάθημα : Ερευνητική Εργασία - Project.

Τάξη : Β

Τμήμα : 2

Υπεύθυνη Καθηγήτρια : Σοφία Κουταλίδη

Η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Ομάδα: Game Over.

Σκοπός εργασίας: άντληση πληροφοριών για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εμβάθυνση στο παρόν θέμα.

Συντονίστης: Δομνίκη Κηλάδη

Γραμματέας: Μελίνα - Μαρία Κιαμηλίδη

Παρουσιάστης: Κανέλλα - Ελένη Νάστου (Ελίνα)

Μέλος: Ιωάννης Νικολάκης

Περιεχόμενα

<u>4.1 Εισαγωγή</u>	<u>1</u>
<u>4.2 Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι.....</u>	<u>1</u>
<u>4.3 Η πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή</u>	<u>1</u>
<u>4.4 Alexander S. Douglas - OXO</u>	<u>2</u>
<u>4.5 Η πρώτη παιχνιδομηχανή στην αγορά με 100\$.....</u>	<u>2</u>
<u>4.6 Παιχνίδια σταθμός στην ιστορία του video gaming.....</u>	<u>3</u>
<u>4.7 Η κρίση του 1977.....</u>	<u>3</u>
<u>4.8 Γενιές κονσολών (παιχνιδομηχανών).....</u>	<u>3</u>
<u>4.9 Η Δεκαετία του 1980.....</u>	<u>3</u>
<u>4.10 Η Τρίτη γενιά κονσολών.....</u>	<u>4</u>
<u>4.11 Η Τέταρτη γενιά κονσολών (1989-1996).....</u>	<u>5</u>
<u>4.12 Η Πέμπτη Γενιά κονσολών...(1993-2002)</u>	<u>5</u>
<u>4.13 Η έκτη γενιά κονσολών</u>	<u>5</u>
<u>4.14 Τα σημαντικότερα παιχνίδια του σήμερα</u>	<u>6</u>
<u>4.15 Ποια είναι όμως τα χαρακτηριστικά εκείνα που κάνουν τα videogames τόσο ελκυστικά;</u>	<u>6</u>

4.16	Επιδράσεις των videogames	
		<u>7</u>
4.17	Συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας ανησυχήσουν:	<u>10</u>
4.18	Γενικές κατευθύνσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος	<u>10</u>
4.19	Επίλογος	<u>11</u>
4.20	Δικτυογραφία	<u>12</u>
4.21	Τραγούδια	
		<u>12</u>

Toy Story

Η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Σκοπός εργασίας: άντληση πληροφοριών για την ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εμβάθυνση στο παρόν θέμα.

4.1 Εισαγωγή

Αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με αυτό θέμα προκειμένου να ερευνήσουμε την ραγδαία εξέλιξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Χαρακτηριστικό του 21^{ου} αιώνα είναι η αναπτυγμένη τεχνολογία, γεγονός που μας ώθησε να εξετάσουμε την επίδραση της στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Στην συνέχεια αναφέρονται: η ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τα χαρακτηριστικά που κάνουν τα videogames ελκυστικά, τα δημογραφικά στοιχεία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, οι επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στους ανθρώπους, τα συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας απασχολεί και γενικές κατευθύνσεις για την επίλυση του προβλήματος.

4.2 Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι (1947)

Το πρώτο παιχνίδι που κατασκευάστηκε ποτέ ,δημιουργήθηκε από τους Thomas T. Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann μόλις το 1947.Το παιχνίδι ήταν ένας εξομοιωτής πυράυλων πάνω σε μια crt οθόνη της τότε εποχής. Ο πύραυλος κατευθυνόταν από τον "χρήστη" με αναλογικά και όχι ψηφιακά κυκλώματα. Μάλιστα ο στόχος δεν εμφανίζονταν στην οθόνη μιας και δεν γινόταν ,αλλά ήταν κουκκίδες σε επικαλύμματα πάνω από την οθόνη.

4.3 Η πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή (1951)

Η επόμενη γνωστή "παιχνιδομηχανή" είχε δημιουργηθεί με τον αυτοσκοπό να "παίζει" παιχνίδια, συγκεκριμένα για να μπορεί κάποιος να παίξει το

μαθηματικό παιχνίδι NIM. Ο υπολογιστής λεγόταν NIMROD και παρουσιάστηκε το 1951 στο φεστιβάλ της Βρετανίας. Χρησιμοποιούσε για οθόνη ένα πάνελ από φώτα και ήταν ουσιαστικά η πρώτη ψηφιακή παιχνιδομηχανή.

4.4 Alexander S. Douglas - OXO (1952)

Το 1952 ο Alexander S. Douglas δημιούργησε το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιούσε ψηφιακή οθόνη. Το παιχνίδι είναι το OXO (κύκλοι και σταυροί) και παιζόταν στον αγγλικό υπολογιστή του 1949 (EDSAC) , στα πλαίσια του διδακτορικού του πάνω στην αλληλεπίδραση ανθρώπου-υπολογιστή. Το OXO ήταν το πρώτο παιχνίδι για υπολογιστές με γραφικά μέχρι το 1961.

4.5 Η πρώτη παιχνιδομηχανή στην αγορά με 100\$

Ο Ralph Baer συμπλήρωσε τις πρώτες "πατέντες" το 1968 και έβαζε το "καφέ κουτί" σε επιδείξεις. Τότε ήρθε η εταιρεία Magnavox που αγόρασε τα δικαιώματα το 1971 και έτσι ένα χρόνο μετά κυκλοφόρησε ένα πιο εμπορικό μοντέλο το Odyssey που ήταν και η πρώτη ουσιαστικά κονσόλα που κυκλοφόρησε μιας και είχε μερική εμπορική επιτυχία. (τον πρώτο χρόνο κυκλοφορίας πουλήθηκαν περίπου 100.000). Η συγκεκριμένη μηχανή μπορούσε να αλλάξει παιχνίδι μέσω ενός διακόπτη, δεν αναπαρήγαγε ήχο και είχε επεξεργαστική δύναμη για αναπαριστάνει μόνο τελείες και λίγες γραμμές. Όπως ήταν φυσικό τα χρώματα μπορούσαν να πουληθούν ξεχωριστά σε μορφή κάρτας, ενώ η κονσόλα stand-alone κόστιζε 100 \$.

4.6 Παιχνίδια σταθμός στην ιστορία του video gaming

1. **Galaxian**
2. **Ozma Wars**
3. **Defender**
4. **Xevious**
5. **Moon Patrol**
6. **Front Line**

4.7 Η κρίση του 1977

Το 1977 μια κρίση δημιουργήθηκε στην αγορά...Οι αιτίες για την παροδική αυτή παρακμή δεν ιδιαίτερα σημαντικές, με κύρια από αυτές το ξεπούλημα των μηχανών που έπαιζε το παλιότερο Pong, με αποτέλεσμα οι Fairchild και RCA να εγκαταλείψουν τα console projects τους.. Μόνο η Atari και η Magnavox παρέμειναν σταθερές.

4.8 Γενιές κονσολών (παιχνιδομηχανών)

(1977-1983)

Στις πρώτες κονσόλες ο υπολογιστικός κώδικας των παιχνιδιών ήταν γραμμένος σε μικροτσιπ μέσα στα μηχανήματα, με αποτέλεσμα να μην είναι δυνατή προσθήκη νέων παιχνιδιών.Στα μέσα της δεκαετίας του '70, εφευρέθηκε η λεγόμενη μνήμη ROM, η οποία αφού αποθηκευόταν σε πλαστικές κεφαλές, τα λεγόμενα cartridges.Όταν αυτά τα cartridges συνδεόταν στο μηχάνημα, ο επεξεργαστής «διάβαζε" τη ROM, και εκτελούσε οποιοδήποτε πρόγραμμα ήταν γραμμένο εκεί.

4.9 Η Δεκαετία του 1980

Τον Αύγουστο του 1982, η πιο διάσημη κονσόλα ίσως όλων των εποχών η Commodore 64 κυκλοφορεί. Γνώρισε μεγάλη επιτυχία, λόγω κυρίως των ανεπτυγμένων δυνατοτήτων του, ακόμα και σε σύγκριση με την Coleco Vision. Την εποχή εκείνη κυκλοφορεί στη Βρετανία το ZX Spectrum, μια κονσόλα που αρχικά γνώρισε μεγάλη επιτυχία στη δυτική Ευρώπη, και αργότερα στο Ανατολικό μπλοκ. Το παιχνίδι όμως που πρωτοπόρησε στη δεκαετία του '80, δεν ήταν άλλο από το περίφημο King's Quest. Περιελάμβανε πολύχρωμα γραφικά, και είχε προοπτική τρίτου προσώπου. Επίσης ο χαρακτήρας μπορούσε να κινηθεί γύρω από δισδιάστατα αντικείμενα στο background, δίνοντας έτσι την αίσθηση μιας ψευδο-τρίτης διάστασης. Παρόλο που οι εντολές του παίκτη περνιούνταν στο παιχνίδι μέσω κειμένου, η LucasArts, μέσω του παιχνιδιού Maniac Mansion, κατάφερε να πετύχει το λεγόμενο Point-and-click τρόπο παιχνιδιού. Πολλές εταιρίες, συμπεριλαμβανόμενης και της Sierra, έσπευσαν να την αντιγράψουν.

4.10 Η Τρίτη γενιά κονσολών

Οι κονσόλες που δημιουργήθηκαν κατά την Τρίτη γενιά ήταν οι εξής:

-Nintendo Entertainment System(NES)/Famicom:

είχε ενσωματωμένο το περίφημο platform game Super Mario Bros.

-PC Engi/TurboGrafx 16 Όπως προδίδει και το όνομα της, η κονσόλα αυτή χρησιμοποιούσε την διαδομένη πλέον 16-bit ανάλυση. Πρωτοκυκλοφόρησε το 1987 στην Ιαπωνία αλλά η κυριαρχία του NES, την ανάγκασε να μεταναστεύσει στην Αμερική δύο χρόνια αργότερα. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός, πως ήταν η πρώτη κονσόλα που χρησιμοποιούσε region-lock. -

SEGA Master System

Με την κυκλοφορία της κονσόλας το 1986 στην Ιαπωνία, ούτε καν η SEGA κατάφερε να σπάσει την πρωτοκαθεδρία της Nintendo. Παρόλα αυτά η

εταιρία δεν το έβαλε κάτω και κυκλοφόρησε την κονσόλα στην Ευρώπη, όπου κατάφερε να ξεπεράσει σε πωλήσεις το NES. Το Mega system μπόρεσε να κρατηθεί στη ζωή ως το 2000, οπότε κυκλοφόρησε στη Βραζιλία, ενώ παγκοσμίως πούλησε 13.000.000 αντίτυπα.

4.11 Η Τέταρτη γενιά κονσολών (1989-1996)

-SEGA Genesis:

-Neo Geo

4.12 Η Πέμπτη Γενιά κονσολών...(1993-2002)

-Playstation

Το PlayStation δημιουργήθηκε αρχικά ως ένα add-on CD player για το SNES της Nintendo. Η SONY, παράλληλα με τη δημιουργία του add-on ερευνούσε και την πιθανότητα δημιουργίας μιας δικής της κονσόλας, τη στιγμή που ο Yamauchi, λίγο πριν την παρουσίαση του add-on, κατάλαβε πως η SONY είχε όλα τα πνευματικά δικαιώματα για τα παιχνίδια που θα έβγαιναν σε CD. Την επόμενη μέρα, χάος ξέσπασε στην επικείμενη CES- η Ninty απέρριψε τη συνεργασία της με τη SONY και απευθύνθηκε στη Phillips για τη δημιουργία του add-on, φυσικά σίγουρη ότι θα έχει αυτή τα δικαιώματα. Η Sony από την άλλη, σε μια στιγμή έμπνευσης, αποφάσισε να εισάγει το add-on ως ξεχωριστή κονσόλα υπό το όνομα "PlayStation". Να σημειώσουμε πως η προδοσία συνεργασίας Ιάπωνα με Ιάπωνα έναντι Ευρωπαίου/Αμερικάνου ήταν ανήκουστο στην Ιαπωνική κουλτούρα. Έτσι δημιουργήθηκε το PlayStation, μια κονσόλα που πούλησε πάνω από 100,000,000 κομμάτια παγκοσμίως.

-Nintendo 64:

-SEGA Saturn:

4.13 Η έκτη γενιά κονσολών

Playstation

Xbox

Gamecube

4.14 Τα σημαντικότερα παιχνίδια του σήμερα

-*The Sims (2000)*: Το παιχνίδι πούλησε συνολικά 16,000,000 αντίτυπα, ξεπερνώντας κατά πολύ τα μέχρι τώρα ρεκόρ

-*Metroid Prime (2002)*:

Ήταν το παιχνίδι που κατάφερε να φέρει στη δημοσιότητα το adventure FPS είδος.

-*Halo 2(2004)*:

Το παιχνίδι που επαναπροσδιόρισε τα FPSs στις κονσόλες.

-*GTA: San Andreas (2004)*:

Το παιχνίδι που εδραίωσε το PlayStation 2.

-*Resident Evil 4(2004)*:

Η ανανέωση που η σειρά χρειαζόταν επειγόντως ήρθε και σάρωσε τα πάντα.

-*Guitar Hero(2005)*:

Το παιχνίδι που έφερε μια επανάσταση που μέχρι τότε φάνταζε αδύνατη. Τέλος απίστευτη επανάσταση έφεραν και τα παιχνίδια εξομοιωτές όπως:

-*Flight Simulator X*:

Αρχικά το Flight Simulator X το χρησιμοποιούσαν σε εξομοιωτές για αληθινούς μαθητευόμενους πιλότους.

-*Sail Simulator*:

Ένας απίστευτος εξομοιωτής караβιού.

4.15 Ποια είναι όμως τα χαρακτηριστικά εκείνα που κάνουν τα videogames τόσο ελκυστικά;

1. Ο ρεαλισμός και τα εξελιγμένα γραφικά τους (graphics). Ο κόσμος απεικονίζεται πολύ παραστατικά, με ζωντανά χρώματα και κίνηση.
2. Οι κλιμακούμενες βαθμίδες δυσκολίες. Π.χ. ο παίκτης ξεκινά από ένα βασικό επίπεδο και σταδιακά, όσο προχωρά σε υψηλότερο επίπεδο, πρέπει να χρησιμοποιήσει σύνθετες στρατηγικές, να πάρει πιο δύσκολες αποφάσεις κ.λ.π. Κι αυτό αποτελεί μια αυξανόμενη πρόκληση που παράγει κλιμακούμενη διέγερση.

4.16 Επιδράσεις των videogames

Σ' αυτό που σχεδόν όλες οι μελέτες συμφωνούν είναι ότι τα videogames συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων και ειδικότερα:

- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- την δεξιοτεχνία
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων.

Ενώ, λοιπόν, δεν αμφισβητείται η θετική επίδραση των videogames στην ανάπτυξη του γνωστικού τομέα, οι γνώμες διχάζονται σε ό,τι αφορά την ανάπτυξη της φαντασίας και την ικανότητα διάκρισής της απ' την πραγματικότητα.

Το θέμα της επιθετικότητας είναι το πιο πολυσυζητημένο και καυτό θέμα σχετικά με τα videogames.

Πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν ότι:

- Το 90% περίπου των videogames περιέχουν κάποιας μορφής βίαιο περιεχόμενο.
- Στα μισά τουλάχιστον απ' αυτά, μέσα στους σκοπούς του παίκτη είναι να προκαλέσει φοβερή βλάβη ή/και τον θάνατο του αντιπάλου.
- Το 53% των ανθρώπων βαθμολογεί τα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο ως πιο δημοφιλή.

Τίθεται λοιπόν το ερώτημα κατά πόσο το συστηματικό παίξιμο videogames οδηγεί στην αύξηση της επιθετικότητας;

Απ' τις υπάρχουσες ψυχολογικές μελέτες για τα videogames, υπάρχουν ενδείξεις ότι το παίξιμό τους έχει ισχυρή επίδραση στην επιθετικότητα των ανθρώπων, γιατί:

α. Εμπλέκονται ενεργητικά σ' αυτά.

β. Τα παιχνίδια αυτά αμείβουν την βίαιη συμπεριφορά, και

γ. Οι άνθρωποι επαναλαμβάνουν ξανά και ξανά αυτή την συμπεριφορά παίζοντας.

Και είναι γνωστό απ' την Επιστήμη της Ψυχολογίας ότι:

α. η ενεργός συμμετοχή

β. η ενίσχυση μέσω της αμοιβής, και

γ. η επανάληψη,

προάγουν την **μάθηση**.

Ειδικότερα, μελέτες του 2001 (Dr Anderson & colleagues, 2001) έδειξαν ότι συχνό παίξιμο με videogames συνδέεται με περισσότερες επιθετικές σκέψεις, επιθετικά συναισθήματα, επιθετικές συμπεριφορές. Συνδέεται επίσης με μείωση της ικανότητας για ενσυναίσθηση, που είναι η νοητική και συναισθηματική ικανότητα για επαφή και κατανόηση της ψυχικής κατάστασης του άλλου ατόμου, με απλά λόγια η ικανότητα να μπαίνει κανείς στη θέση του άλλου, που θεωρείται βασικός μηχανισμός κοινωνικής συμπεριφοράς και αναστολής επιθετικότητας

Ο αντίλογος έρχεται από το Τμήμα Κοινωνικής Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου της Ουτρέχτης (Jeffrey Goldstein, PhD), που ασκεί κριτική στις προαναφερθείσες μελέτες, υποστηρίζοντας ότι δεν είναι καλά τεκμηριωμένες. Τονίζει ότι η συσχέτιση που έχει γίνει ανάμεσα στο συχνό παίξιμο βίαιων videogames και στην επιθετική συμπεριφορά δεν είναι αναγκαστικά αιτιολογική.

Μ' άλλα λόγια δεν αποδεικνύεται ότι το παίξιμο είναι αυτό που προκαλεί προβλήματα συμπεριφοράς. Μια πιθανή εξήγηση είναι ότι οι άνθρωποι με περισσότερες επιθετικές τάσεις και προϋπάρχοντα προβλήματα μπορεί να ελκύονται περισσότερο από τέτοια παιχνίδια που τους παρέχουν την αίσθηση της νίκης, της κυριαρχίας, ενώ συγχρόνως ικανοποιούν την ανάγκη τους για διέγερση.

Είναι βέβαιο ότι χρειάζονται περισσότερες, καλύτερα τεκμηριωμένες, μακροπρόθεσμες μελέτες για να απαντηθούν αυτά τα ερωτήματα

Τέλος, το πρόβλημα της εξάρτησης, του εθισμού δηλαδή στη χρήση των videogames, απασχολεί όλο και περισσότερο σήμερα τους ειδικούς σε θέματα ψυχικής υγείας.

Όταν ο χρόνος που περνά κάποιος παίζοντας videogames αρχίζει να προκαλεί δυσλειτουργία στην οικογενειακή και κοινωνική του ζωή, τότε αυτό μπορεί να είναι ένδειξη ότι έχει παγιδευτεί σ' έναν φαύλο κύκλο εξάρτησης. Η ενασχόληση τότε με τα videogames υποκαθιστά τις σχέσεις με την οικογένεια και τους συνομηλίκους, ο άνθρωπος περνά όλο και περισσότερες ώρες παίζοντας και η αποχή απ' το παίξιμο προκαλεί δυσφορία ή / και κατάθλιψη.

4.17 Συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας ανησυχήσουν:

- Περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ
- Έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει
- Πέφτει η επίδοση του
- Παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή
- Προτιμά να παίζει videogames απ' το να δει τους φίλους του, η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τείνει να υποκαθιστά τις σχέσεις με τους συνομηλίκους και την οικογένειά του
- Είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει videogames

4.18 Γενικές κατευθύνσεις για την αντιμετώπιση του προβλήματος

- Αναγνώριση του προβλήματος
- Συζήτηση για το πρόβλημα
- Διερεύνηση τυχόν άλλων συναισθηματικών προβλημάτων που μπορεί να υπόκεινται αυτού (όπως άγχος, κατάθλιψη κ.ά.)

- Αναζήτηση θεραπευτικής παρέμβασης από ειδικό πλαίσιο. (Ακόμα και στη χώρα μας, υπάρχουν περιπτώσεις που νοσηλεύονται με διάγνωση «εθισμός στο Internet»)

4.19 Επίλογος

Τα videogames έχουν μπει για τα καλά στη ζωή μας, και αποτελούν την πλέον προηγμένη εξέλιξη των παιχνιδιών, επιφέροντας θετικές και αρνητικές επιδράσεις στον σύγχρονο άνθρωπο καθώς και εξοικείωση με τη σύγχρονη τεχνολογία. Αλλά, δίχως σωστή διαχείριση οι επιπτώσεις ξεπερνούν τα θετικά στοιχεία που μας προσφέρουν και φτάνουν στα ανεπιθύμητα αποτελέσματα που προαναφερθήκαν. Παρόλα αυτά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παίζουν θεμελιώδη ρόλο στην ζωή μας και είναι χρήσιμο να γνωρίζουμε από πού προήλθαν.



Βιβλιογραφία

4.20 Δικτυογραφία:

<http://pcgameshistory.blogspot.gr/>

<http://www.sed.gr/cgi-bin/ikonboard/ikonboard.cgi?act=ST;f=14;t=20>

<http://www.piperies.gr/posts/i-istoria-ton-ilektronikon-paixnidion>

<http://www.newinka.gr/consumer.php?id=189&version=gr>

4.21 Τραγούδια

<http://www.youtube.com/watch?v=cmDli58csvw>

<http://www.youtube.com/watch?v=62TMIKCAjRo>

<http://www.youtube.com/watch?v=CYgwKq3tqrc>

<http://www.youtube.com/watch?v=xmev1N8OAKY>

<http://www.youtube.com/watch?v=nNbm2mM4fzs>