
Γενικό Λύκειο Βαθέος Αυλίδας

Σχολικό Έτος : 2016-2017

Project Α΄ τάξης Λυκείου

Θέμα :

«Gaming...



Social media...



και εφηβεία »

Ομάδα Μαθητών Α΄ τάξης - Τμήμα Α2

Ονόματα και ομάδες των μαθητών του Ά2 για το project το έτος 2016-2017

1. **A2 Squad** : Δημήτρης Πολίτης, Στέλιος Μαρίνης, Αγγελική Πρέτζα, Καλλιόπη Κοκοκύρη
2. **Alter Ego** : Κωνσταντίνος Παππάς, Γιώργος Λιάκος, Χρήστος Μπακατσέλος, Ελένη Λουκά
3. **Different Dimension** : Σπύρος Λειβιδιώτης, Δημήτρης Μισδράκος, Θάνος Κατσιούλας, Νικόλας Κονιόρδος
4. **Έφηβοι** : Αντιγόνη Πάλη, Ζήσης Σαλεμής, Γιανσμίν Τζασμίν, Μπαθ Γκρπριτ, Φώτης Μπουκάκης
5. **Πολλά Ρακούν** : Εβελίνα Μπιμπίκου, Κατερίνα Κριστόφι, Νεκτάριος Καρόλι



Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.
Πρόλογος.....	3
Εισαγωγή.....	4
Δεκαετίες 1950-1960.....	8
Η χρυσή εποχή των βιντεοπαιχνιδιών	9
Η Δεκαετία του 1980	9
Η Τρίτη γενιά κονσολών.....	10
Η Τέταρτη γενιά κονσολών (1989–1996).....	10
Η Πέμπτη Γενιά κονσολών...(1993-2002).....	10
Οι ηλεκτρονικές κονσόλες και οι νέες τάσεις από το 2002 μέχρι σήμερα.	11
Ο ανταγωνισμός από την Microsoft.....	13
Φορητές παιχνιδομηχανές.....	14
Το μέλλον των βιντεοπαιχνιδιών	14
Γνωριμία με τα games	15
Ελληνική ακαδημία για gamers	16
Τα πιο δημοφιλή games του 2016	18
Πλούσιοι άνθρωποι παίζοντας games.....	19
Παράδειγμα εξέλιξης ενός παιχνιδιού.....	21
Επάγγελμα: Gamer	23
Το «κοινόβιο» των gamers.....	24
Η ζωή ενός gamer.....	25
Ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης	28
Εισαγωγικά στοιχεία	28
Σχετική εξέλιξη	30
Γενικά ποσοστά των ιστοσελίδων σε όλο τον κόσμο	31
Οικονομικές προεκτάσεις του διαδικτύου (Internet...facebook...twitter...).....	34
Συμπεράσματα	38
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ.....	39
Μεθοδολογία Έρευνας.....	39
Σύντομη περιγραφή.	39
Συλλογή Υποστηρικτικού Υλικού.....	39
Ερωτηματολόγιο	40

Συνέντευξη	41
Αποτελέσματα απαντήσεων ερωτηματολογίου	43
Συμπεράσματα της δημοσκόπησης.....	49
Αυτοαξιολόγηση	51
Βιβλιογραφία.....	52

Πρόλογος

Ο κύριος στόχος της παρούσας εργασίας μας είναι να ορίσουμε και να περιγράψουμε την κακή επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των social media όσο γίνεται σε περισσότερα επίπεδα. Θέλουμε κυρίως να επικεντρωθούμε πιο συστηματικά και σε βάθος σε θέματα που αφορούν το gaming και το πώς το gaming και τα social media επηρεάζουν την ζωή των εφήβων. Θα επιχειρήσουμε να διερευνήσουμε τις σχέσεις των εφήβων μέσω διαδικτύου μέσα από έρευνες που έγιναν. Να βρούμε έγκυρες και σαφείς απαντήσεις για απορίες που έχουν όλοι οι έφηβοι και αφορούν το gaming και τα social media, να ενημερώσουμε και να ενημερωθούμε για τα προβλήματα και τους κινδύνους του ηλεκτρονικού gaming και γενικότερα της διαδικτυακής συμπεριφοράς, εστιάζοντας αυτή τη φορά στην ιστορική εξέλιξη, την επαγγελματική αποκατάσταση και να διερευνήσουμε τη ζωή των εφήβων πριν ξεκινήσουν το gaming και να μάθουμε περισσότερα για τα ενδιαφέροντά τους πάνω στο gaming. Ακόμη να επικοινωνήσουμε με την ομάδα, να μάθουμε τις ωφέλειες της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας. Να ενημερώσουμε τους συνομηλικούς σφαιρικά, με σαφήνεια και πληρότητα για ό, τι τους συμβαίνει παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια. Απώτερος και πιο σημαντικός σκοπός μας τελικά είναι να αποκτήσουμε την δυνατότητα να διαχειριζόμαστε πιο αποτελεσματικά τα προβλήματα της ηλικίας αυτής και τις σημαντικές αλλαγές που την συνοδεύουν. Επιχειρούμε να δώσουμε επιστημονικές απαντήσεις βασισμένες σε αναγνωρισμένους επιστήμονες, βιβλία και ηλεκτρονικές έρευνες. Ενσωματώνουμε τα αποτελέσματα μιας έρευνας που πραγματοποιήσαμε με ερωτηματολόγια που απαντήθηκαν από μαθητές του Λυκείου μας, από το οποίο καταλήγουμε σε πολύ ενδιαφέροντα και αποκαλυπτικά συμπεράσματα. Τέλος, εκτός από τα ερωτηματολόγια αποφασίσαμε να πάρουμε και μια συνέντευξη από έναν νεαρό που ασχολείται με το gaming.

Εισαγωγή

Οι μαθητές του project A2 συνεργάστηκαν πολύ καλά έτσι ώστε να ολοκληρωθεί η ερευνητική εργασία και να επιτευχθούν οι αρχικοί στόχοι της ομάδας. Όλα τα μέλη των ομάδων, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τα άτομα τα οποία συνεισέφεραν στη επίτευξη του στόχου μας, τους συμμαθητές μας, παρέχοντας τις απαντήσεις σε ένα σύνθετο και μεγάλο ερωτηματολόγιο που τους ζητήθηκε να απαντήσουν με τη μεγαλύτερη δυνατή ειλικρίνεια, γιατί αυτό θα ήταν ιδιαίτερα βοηθητικό για εμάς. Επίσης, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον κ. Κορέλη Αντώνη που συνέβαλε προκειμένου να επιτευχθεί η ολοκλήρωση της τελικής μας εργασίας.

Ο λόγος που επιλέξαμε αυτό το θέμα, είναι γιατί πλήττει την σημερινή κοινωνία και τον κοινωνικό περίγυρο, καθώς και να διερευνήσουμε τον τρόπο που ασχολούνται οι νέοι με το διαδίκτυο και το gaming. Ακόμη, στην ιστορική εξέλιξη του gaming και των social media, παρατηρήσαμε τόσο την πρόοδο στην ποιότητα των παιχνιδιών και των δημοφιλέστερων ιστότοπων, όσο και την αύξηση του ποσοστού των εφήβων που παίζουν αυτά τα παιχνίδια. Εντοπίσαμε, επίσης τα πιο δημοφιλή games σε παγκόσμιο επίπεδο και πόσους χρηστές έχει το κάθε παιχνίδι από αυτά και την επισκεψιμότητα αυτών των ιστότοπων (Facebook, twitter, amazon κ.λπ.)

Τέλος, θέλαμε να δούμε την επίδραση των παιχνιδιών στους εφήβους, αλλά και τις χρήσεις του διαδικτύου, καθώς και τις ώρες που ασχολούνται με το διαδίκτυο. Επίσης και τις ιστορικές και επαγγελματικές προεκτάσεις. Πιο συγκεκριμένα, ερευνήσαμε πόσες ώρες ασχολούνται οι νέοι με τα social media και το gaming και τις προτιμήσεις που έχουν στο να περνούν περισσότερες ώρες στο διαδίκτυο παρά να βγαίνουν με τους φίλους τους. Μετά από πολλές ώρες δουλειάς και έρευνας καταλήξαμε σε σημαντικά συμπεράσματα όσον αφορά τα παιχνίδια αλλά και τη χρήση του διαδικτύου, δηλαδή για το πώς επηρεάζουν την ζωή των εφήβων.

Στόχοι

ΓΕΝΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Επιλέξαμε να ασχοληθούμε με τα διαδικτυακά παιχνίδια και την εξέλιξη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης γιατί αποτελούν ένα επίκαιρο και ενδιαφέρον θέμα, σημαντικό παράγοντα στην διαμόρφωση της προσωπικότητας των νέων και συμβάλλει στην κοινωνική τους αποκατάσταση. Έτσι ο γενικός στόχος της εργασίας μας είναι να διερευνήσουμε την πορεία και την εξέλιξη των δημοφιλέστερων εφηβικών προορισμών στο διαδίκτυο, δηλαδή των διαδικτυακών παιχνιδιών και των ιστότοπων κοινωνικής δικτύωσης. Ακόμη να διερευνήσουμε το πόσο και πως ασχολούνται οι νέοι με το διαδίκτυο, ποιοι οι λόγοι, τι επιπτώσεις έχει αυτό στην κοινωνική και προσωπική τους ζωή, πόσο καλά ενημερωμένοι είναι και πως μπορούν να αναπτύξουν μια υπεύθυνη και σοβαρή στάση απέναντι στη χρήση του διαδικτύου.

Για να το πετύχουμε αυτό διατυπώσαμε τα παρακάτω βασικά ερωτήματα:

ΓΕΝΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Να μελετήσουμε ποια είναι η εξέλιξη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και του διαδικτυακού παιχνιδιού, και με ποια κριτήρια οι άνθρωποι επιλέγουν την ιστοσελίδα που θα επισκεφτούν και το παιχνίδι που θα παίξουν.
- Να διερευνήσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι νέοι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο και τι είδους παιχνίδια επιλέγουν να παίξουν.

ΕΙΔΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

- Να αναδείξουμε ποια είναι η σημερινή κατάσταση και η απήχηση που έχουν σε ελληνικό και παγκόσμιο κοινό τα διαδικτυακά παιχνίδια και οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης.
- Να μελετήσουμε τα οικονομικά μεγέθη που διακινούνται γύρω από το gaming και το διαδίκτυο.
- Να διερευνήσουμε πόσο καλά ενημερωμένοι είναι οι νέοι και πως μπορούν να αναπτύξουν μια υπεύθυνη και σοβαρή στάση απέναντι στη χρήση τους.
- Να τονίσουμε με ποιόν τρόπο το διαδίκτυο και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν στην επαγγελματική αποκατάσταση.
- Να εξετάσουμε πόσο ασχολούνται οι νέοι με αυτά, ποιοι είναι οι λόγοι και τι επιπτώσεις έχουν στην κοινωνική και προσωπική τους ζωή.
- Να διερευνήσουμε ποια είναι η σημερινή κατάσταση και η απήχηση που έχουν σε ελληνικό και παγκόσμιο κοινό.
- Να ερευνήσουμε πόσο και με ποιόν τρόπο ασχολούνται οι νέοι με το διαδίκτυο
- Να μελετήσουμε τους κινδύνους στο διαδίκτυο και κατά πόσο είναι ενημερωμένοι οι γονείς και τα παιδιά.

-
- Να διερευνήσουμε ποια είναι τα σπουδαιότερα παραδείγματα και σε τι μεγέθη κοινού απευθύνονται
 - Να μελετήσουμε ποια είναι τα οικονομικά μεγέθη που διακινούνται γύρω από αυτές τις δραστηριότητες.
 - Να ερευνήσουμε με ποιον τρόπο και με ποια μέσα ασχολούνται οι νέοι με το διαδίκτυο.
 - Να τονίσουμε πόσο εθιστικά είναι τα παιχνίδια.

Εμπλεκόμενα γνωστικά αντικείμενα

Στην εργασία αυτή τα γνωστικά αντικείμενα που εμπλέκονται είναι η Νεοελληνική Γλώσσα, οι Εφαρμογές της Πληροφορικής, τα Μαθηματικά και η Στατιστική.

Η Νεοελληνική Γλώσσα για να συντάξουν και να γράψουν τα κείμενά τους.

Τα Μαθηματικά που βοήθησαν τα παιδιά να επεξεργαστούν τα ερωτηματολόγια και να καταλήξουν με τη βοήθεια της Στατιστικής στα αποτελέσματά τους.

Σχετικά με τις Εφαρμογές της Πληροφορικής χρησιμοποιήθηκαν η Επεξεργασία Κειμένου, η Δημιουργία Παρουσιάσεων και οπωσδήποτε το Διαδίκτυο για την αναζήτηση των πληροφοριών. Επίσης χρησιμοποιήθηκαν σύγχρονα εργαλεία web 2.0 με τη βοήθεια των οποίων δημιουργήθηκαν, δημοσιεύτηκαν αλλά και επεξεργαστήκαν τα αποτελέσματα ηλεκτρονικής δημοσκόπησης αλλά και εργαλείων διαμοιρασμού της πληροφορίας.

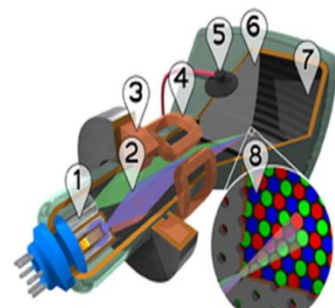
Η εξέλιξη των οικιακών υπολογιστών 1980 - 2000

Μέχρι τις αρχές της δεκαετίας του 1980, οι κυριότερες κυκλοφορίες, αλλά και οι μεγαλύτερες πωλήσεις παιχνιδιών, αφορούσαν τις κονσόλες. Από τις αρχές της δεκαετίας, αρκετοί υπολογιστές, όπως οι Commodore 64, Apple II, Sinclair ZX81 και Sinclair ZX Spectrum (ανάμεσα σε άλλους), προσπαθούσαν να κυριαρχήσουν, τόσο στην αγορά οικιακών υπολογιστών, όσο και στην αγορά των παιχνιδιών. Το Commodore 64, που κυκλοφόρησε το 1982, χάρη στη χαμηλή τιμή του και τις δυνατότητές του στον ήχο και τα γραφικά, κατάφερε να κυριαρχήσει σε ένα μεγάλο μερίδιο της αγοράς και να τραβήξει την προσοχή των εταιρειών ανάπτυξης παιχνιδιών. Την ίδια περίοδο, στο Ηνωμένο Βασίλειο κυκλοφόρησε το Sinclair ZX Spectrum και γνώρισε σημαντική επιτυχία, κυρίως εξαιτίας της πολύ χαμηλής του τιμής. Και τα δύο μηχανήματα μπορούσαν να συνδεθούν με μια κοινή τηλεόραση, γεγονός που περιόριζε ακόμη περισσότερο το κόστος τους, ενώ χρησιμοποιούσαν κοινές κασέτες ως αποθηκευτικό μέσο! Το 1984, η IBM κυκλοφόρησε το δικό της υπολογιστή, ο οποίος πολύ σύντομα έγινε μεγάλη επιτυχία και οδήγησε στην αλλαγή του ονόματος των υπολογιστών από 'οικιακούς' σε 'προσωπικούς'. Αν και αρχικά τα πρώτα IBM ήταν πολύ ακριβά και δεν είχαν ιδιαίτερα καλές δυνατότητες στην αναπαραγωγή ήχου και γραφικών, η ανοικτή αρχιτεκτονική τους επέτρεψε την κυκλοφορία 'συμβατών' μηχανημάτων από άλλους κατασκευαστές, που οδήγησε σε σταδιακή πτώση των τιμών. Επίσης, η δυνατότητα επέκτασης των δυνατοτήτων των μηχανημάτων αυτών, οδήγησε πολλές εταιρείες στην κατασκευή 'καρτών επέκτασης', που έδιναν εντυπωσιακές δυνατότητες στον τομέα, τόσο του ήχου, όσο και της εικόνας.

Η **Ιστορία των Βιντεοπαιχνιδιών**, αρχίζει στα τέλη της δεκαετίας του '40. Προς τα τέλη του '50 και στα μέσα του '60, στην Αμερική, αρχίζουν να μπαίνουν στην καθημερινή ζωή των ανθρώπων οι υπολογιστές, συγκεκριμένα οι κεντρικοί υπολογιστές. Από εκείνη την περίοδο, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν την εμφάνισή τους, στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές, αλλά και στις φορητές κονσόλες. Το πρώτο παιχνίδι - μηχανήμα που διαφημίστηκε επίσημα, ήταν το Computer Space, το 1971. Μέχρι και τα τέλη του '70, είχε εμφανιστεί στις Η.Π.Α., την Ευρώπη, την Ιαπωνία, και τη Λατινική Αμερική. Το 1977, έγινε ευρύτερα γνωστό και σημείωσε μεγάλες πωλήσεις. Μετά από έξι περίπου χρόνια, συμβαίνει ακριβώς το ίδιο, που προκάλεσε ακόμα περισσότερες εντυπώσεις παγκοσμίως. Αυτό το γεγονός, γινόταν μέχρι να εμφανιστεί ο προσωπικός υπολογιστής, ο οποίος προκάλεσε ανάλογες αντιδράσεις. Τις περισσότερες εντυπώσεις τράβηξαν οι αμερικάνικες και οι ευρωπαϊκές εταιρίες βιντεοπαιχνιδιών. Όχι όμως τόσες όσες οι ιαπωνικές εταιρίες, αφού εκεί άρχισε να ανθεί η τεχνολογία. Από τη στιγμή που οι υπολογιστές και οι κονσόλες ήρθαν σε επαφή μεγάλο κοινό, αποφάσισαν να κάνουν κάτι πρωτότυπο. Δημιούργησαν τις λεγόμενες φορητές κονσόλες. Αυτή η κίνηση δεν ήταν καλοδεχούμενη από τις αμερικάνικες εταιρίες, καθώς μεγαλύτερη επιρροή στη βιομηχανία των παιχνιδιών είχαν οι ιαπωνικές εταιρείες. Αυτές κατασκεύαζαν δημοφιλείς κονσόλες όπως το PlayStation της Sony και το NES της Nintendo. .

Δεκαετίες 1950-1960

Οι Τόμας Γκόλντσμυθ και Έστλε Ρέι Μαν ήταν αυτοί που εφηύραν τις θερμικές βαλβίδες, και αυτή άρχισε να δημιουργείται στις 25 Ιανουαρίου του 1947 και τέλειωσε στις 14 Δεκεμβρίου του 1948. Χρησιμοποιούσαν οχτώ θερμικές βαλβίδες, οι οποίες τοποθετούνταν στον υπολογιστή, όπου τότε ήταν στα πρώτα του βήματα, και αντί για ηλεκτρονικά σχέδια, χρησιμοποιούσαν τις βαλβίδες αυτές, που το φως τους εμφανίζονται μέσα από την οθόνη.



Εικόνα 1 Η πρώτη παιχνιδιομηχανή (1947)

Το 1949-50, περίπου, ο, δημιούργησε ένα παιχνίδι με τίτλο Bouncing Ball, από εκείνη την στιγμή, τα βιντεοπαιχνίδια έκαναν δειλά-δειλά τα πρώτα τους βήματα.

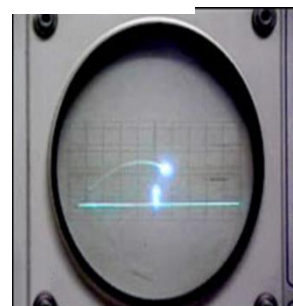
Τον Φεβρουάριο του 1951 ο Κρίστοφερ Στρέτσι, προσπάθησε να δημιουργήσει ένα παιχνίδι που να αφορά το επιτραπέζιο παιχνίδι του ταβλιού στους υπολογιστές Pilot ACE. Τον Οκτώβριο της ίδιας χρονιάς, πρόσθεσε μεγαλύτερη ποσότητα μνήμης στο παιχνίδι.



Εικόνα 2 "Bouncing Ball"

Μετά από έναν χρόνο, δημιουργήθηκε το πρόγραμμα - παιχνίδι ΟΧΟ από τον Αλεξάντερ_Σάφτο_Ντάγκλας, το οποίο είχε θέμα με το παιχνίδι με την τρίλιζα, αλλά με τα γράμματα Ο η Χ. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε για τον Αυτόματο Υπολογιστή, ο οποίος εφευρέθηκε από τον Τζον Βον Νιούμαν. Αντίπαλος του παίκτη, ο υπολογιστής.

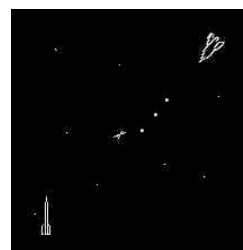
Το 1958, ο Γουίλιαμ Χίγκινμποθαμ, έφτιαξε ένα παιχνίδι, χρησιμοποιώντας Οσκιλοσκόπιο, και έναν αναλογικό υπολογιστή. Ο τίτλος, ήταν *Tennis for Two*, (Τένις για δύο), ένα παιχνίδι που αφορούσε το ολυμπιακό άθλημα του τένις. Στον Υπολογιστή, εμφανιζόταν ένα επίπεδο γήπεδο τένις, και ένα εμπόδιο που παριστάνει το φιλέ και το μπαλάκι εμφανιζόταν πιο λαμπερό από τα υπόλοιπα. Η κυκλοφορία του παιχνιδιού, ήταν διαθέσιμη μέχρι το 1959.



Το 1961, ένας μαθητής ο Στιβ Ράσελ, δημιούργησε το *Spacwar!*, ένα διαστημικό παιχνίδι, με πρωταγωνιστή ένα διαστημικό πύραυλο, όπου εξουδετερώνει ότι βρίσκεται μπροστά του.

Εικόνα 3 "Tennis for two"

Το 1966, ο Ραλφ Μπάερ, αποφασίζει να φτιάξει μια μηχανή παιχνιδιού. Συνεργάστηκε με τον Μπιλ Χάρισον, και χρησιμοποίησαν χρήσιμα ηλεκτρικά αντικείμενα. Έφτιαξαν ένα παιχνίδι ονόματι *Chase*, και ο Χάρισον δημιούργησε επίσης και ένα ψεύτικο όπλο το οποίο ήταν συνδεδεμένο με την μηχανή του παιχνιδιού, και όταν σκόπευες στον εχθρό που σε πυροβολεί, τον σκοτώνεις εσύ. Το 1969, δημιουργείται η πρώτη κονσόλα που είναι μόνο και μόνο για να χρησιμοποιείται στο σπίτι.



Εικόνα 4 Spacwar

Την ίδια χρονιά, ένας προγραμματιστής που δούλευε στην AT&T, ο Κεν Τόμπσον, έκανε ένα δικό του παιχνίδι, το *Space Travel*, το οποίο βρισκόταν στην ίδια κατηγορία με αυτό του Στιβ Ράσελ, αφού έχουν σχέση και τα δύο με το διάστημα. Χρησιμοποίησε τον κώδικα Fortran. Επίσης πρόσθεσε μαζί με τον Ντένις Ρίτσι, τη γλώσσα προγραμματισμού PDP-7, ενώ χρησιμοποίησαν και το λειτουργικό σύστημα Unix, το οποίο τότε είχε πρωτοβγεί. Έτσι το Space Travel, έγινε το πρώτο παιχνίδι που είχε σύστημα Unix.

Η χρυσή εποχή των βιντεοπαιχνιδιών

Τον Σεπτέμβριο του 1971, δημιουργήθηκε το παιχνίδι *Galaxy Game*, από μια παρέα μαθητών που σπούδαζαν στο πανεπιστήμιο του Στάφορντ. Βασισμένο από το *Spacewar!*, ήταν παιχνίδι το οποίο για να παίξεις, έπρεπε να ρίξεις κέρμα. Ύστερα, το 1972 βγήκε για οκτώ διαφορετικές κονσόλες.

Την ίδια επίσης χρονιά, οι Νόλαν Μπούσνελ και Τεντ Ντάμπνι, έφτιαξαν επίσης άλλο ένα παιχνίδι που αφορούσε το διάστημα, το *Computer Space*. Όμως δεν είχε κάποια ιδιαίτερη επιτυχία.

Οι Μπούσνελ και Ντάμπνι, κατάλαβαν πως το *Computer Space*, δεν έδειξε πολύ σημασία, και αποφασίζουν να δημιουργήσουν μια εταιρεία βιντεοπαιχνιδιών, την **Atari**. Ύστερα, έβγαλαν στην αγορά το παιχνίδι - φλίπερ *Pong*, το οποίο έδειξε σημαντική επιτυχία. Βασιζόταν στο άθλημα του τένις, όπως και το άλλο παιχνίδι, το *Tennis for Two*. Πουλήθηκαν 19.000 παιχνίδια - φλίπερ.



Ένα από τα πιο γνωστά βιντεοπαιχνίδια όλων των εποχών, ήταν και είναι το *Space Invaders*, που δημιουργήθηκε το 1978. Η εταιρία που το έφτιαξε, είναι η γιαπωνέζικη **Taito**. Η **Taito**, έγινε γνωστή για τις σειρές *Pac-Man* του 1979 και *Asteroids* του 1980.



Από το 1978 έως το 1983 με την άφιξη των Pac-Man, Space Invaders, Centipede, Donkey Kong και άλλων, και με την άφιξη των πρώτων οικιακών συσκευών (Atari 2600, Magnavox Odyssey), η βιομηχανία των video games είχε κέρδη 5 δισ. Δολάρια (12,3 δισ. σήμερα)0

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 περνούσαν 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.

Η Τρίτη γενιά κονσολών

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

-Nintendo Entertainment System(NES)/Famicom: Η κονσόλα που εκτόξευσε τη Nintendo στην κορυφή, γνώρισε τρομακτική επιτυχία και στις χώρες εκτός Ιαπωνίας ενώ 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.

Η Τέταρτη γενιά κονσολών (1989-1996)

-SEGA Genesis: Ο διάδοχος του Master System, κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία το '88 υπό το όνομα Mega Drive, στις ΗΠΑ το '89, και στην Ευρώπη το '90. Εξαιτίας του γεγονότος πως ήταν το πρώτο της γενιάς του που κυκλοφόρησε, κατάφερε να πουλήσει αρκετά καλά στην Ευρώπη και στην Αμερική, με συνολικά αριθμό κονσολών 26.000.000 παγκοσμίως.



Πιο επιτυχημένο παιχνίδι ήταν το πρωτότυπο Sonic The Hedgehog με 2,600,000 κομμάτια παγκοσμίως πουλημένα. Αυτό που έκανε πρωτότυπη την κονσόλα ήταν η ύπαρξη ενός δικτυακού καναλιού απ'όπου ο χρήστης θα μπορούσε να κατεβάσει ένα παιχνίδι το μήνα δωρεάν, καθώς και η ύπαρξη ενός add-on CD player λίγο καιρό μετά την κυκλοφορία της κονσόλας.

-Neo Geo Η πρώτη κονσόλα της SNK, ήταν μακράν πιο εξελιγμένη τεχνολογικά από τις δύο προηγούμενες, αλλά η εξωφρενικά υψηλή τιμή της (649\$), την καταδίκασε.

Δυστυχώς η κονσόλα πούλησε μόλις 1,000,000 κομμάτια.

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: Η Nintendo, μουδιασμένη ακόμα από το παραπάνω περιστατικό παρουσίασε την απάντηση της στο Playstation. Το Nintendo 64, μια κονσόλα, η οποία ήταν αποτέλεσμα της αλαζονείας της Ninty εξαιτίας κυρίως των προηγούμενων της επιτυχιών. Έτσι κατάφερε να πουλήσει μόλις 32,930,000 κομμάτια, με πιο επιτυχημένο παιχνίδι το Super Mario 64.

-SEGA Saturn: Αρκετά πιο ακριβή (100\$ από το PS και 200 από το N64), η κονσόλα της SEGA, σηματοδότησε την παρακμή της εταιρίας, όσον αφορά τις οικιακές κονσόλες, αφού παρά την τεχνολογική υπεροχή δεν κατάφερε να ξεπεράσει τα 9,260,000 κομμάτια παγκοσμίως με καλύτερο παιχνίδι το Virtual Fighter 2.



Οι ηλεκτρονικές κονσόλες και οι νέες τάσεις από το 2002 μέχρι σήμερα.

Gameboy

Το Game Boy Advance είναι φορητή κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών έκτης γενιάς που αναπτύχθηκε και κατασκευάστηκε από τη Nintendo και κυκλοφόρησε στις 21 Μαρτίου 2001 στην Ιαπωνία σε τιμή 9.800 γιεν, 11 Ιουνίου 2001 στη Βόρεια Αμερική σε τιμή 149,99 δολαρίων ΗΠΑ, 22 Ιουνίου 2001 στην Ευρώπη και την Αυστραλία σε τιμή 109,99 ευρώ και 8 Ιουνίου 2004 στην Κίνα.

Το Game Boy Advance, όπως και το Game Boy Color, διαθέτει έγχρωμη οθόνη. Οι ανταγωνιστές του είναι το Neo Geo Pocket Color, το SwanCrystal μόνο για την Ιαπωνία, το GP32 μόνο για τη Νότια Κορέα, το Tapwave Zodiac και το N-Gage. Έχει επεξεργαστή 32-bit.

Τρισδιάστατα

Στα στατικά 3D (fixed 3D) βιντεοπαιχνίδια, τα φόντα συνήθως είναι pre-rendered δισδιάστατες εικόνες οι οποίες, ενίοτε, αποδίδονται σε πραγματικό χρόνο (πχ. Blade Runner). Οι developers του παιχνιδιού SimCity 4 εκμεταλλεύτηκαν της στατικής οπτικής έτσι, ώστε να μη φαίνονται οι αντίθετες προς τον παίκτη πλευρές των αντικειμένων, πράγμα που επιτάχυνε τη διαδικασία της απόδοσης. Το στατικό 3D, επίσης, χρησιμοποιείται για να "καλύψει" περιοχές τις οποίες ο παίκτης δεν είναι δυνατόν να επισκεφθεί. Οι εικόνες αυτές μπορεί να καλύπτουν το εσωτερικό των κτιρίων ή και ολόκληρες πόλεις (πχ. The Legend of Zelda: Ocarina of Time). Μία παρόμοια τεχνική με το όνομα skybox, χρησιμοποιείται σε πολλά

Εικονική πραγματικότητα

Επειδή δεν υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος και αυστηρός ορισμός για τον όρο Εικονική Πραγματικότητα, δίνονται παρακάτω κάποιοι από τους επικρατέστερους. Ο ίδιος ο όρος βέβαια είναι αντιφατικός και οδηγεί σε παρεξηγήσεις και σε πολύωρες φιλοσοφικές συζητήσεις.

Ο πατέρας του όρου Jaron Lanier, έδωσε τον εξής ορισμό το 1989: "Ένα αλληλεπιδραστικό, τρισδιάστατο περιβάλλον, φτιαγμένο από υπολογιστή, στο οποίο μπορεί κάποιος να εμβυθιστεί."

Nintendo 3DS

Το Nintendo 3DS (ιαπωνικά: ニンテンドー 3DS, Χέμπτον: Nintendō Surī Dī Esu, συντομογραφία: 3DS) είναι φορητή κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών της Nintendo. Η συσκευή κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 26 Φεβρουαρίου 2011, στην Ευρώπη στις 25 Μαρτίου 2011, στην Βόρεια Αμερική στις 27 Μαρτίου 2011, και στην Αυστραλία στις 31 Μαρτίου 2011. Είναι συμβατή με λογισμικό Nintendo DS, συμπεριλαμβανομένου και του λογισμικού του Nintendo DSi.

PlayStation 2

Το PlayStation 2 είναι μια 128-bit κονσόλα παιχνιδιών έκτης γενιάς, η οποία κυκλοφόρησε από την εταιρεία Sony Computer Entertainment. Είναι ο διάδοχος του PlayStation και ο πρόγονος του PlayStation 3. Το PlayStation 2 είναι μια παιχνιδιομηχανή της σειράς PlayStation, η οποία περιλαμβάνει κονσόλες και φορητές παιχνιδιομηχανές. Η κατασκευή της ανακοινώθηκε το Μάρτιο του 1999 και



κυκλοφόρησε ένα χρόνο αργότερα στην Ιαπωνία. Οι κύριοι ανταγωνιστές του ήταν το Dreamcast της Sega, το Xbox της Microsoft και το Gamecube της Nintendo.

Το PS2 είναι η κονσόλα με τις μεγαλύτερες πωλήσεις, έως σήμερα, έχοντας φτάσει τα 155,1 εκατομμύρια τον Μάρτιο του 2012. Σύμφωνα με την εφημερίδα Guardian στις 4 Ιανουαρίου η Sony ανακοίνωσε την λήξη της παραγωγής της κονσόλας παγκοσμίως

PlayStation 3

Το PlayStation 3 είναι μια κονσόλα παιχνιδιών της Sony. Αποτελεί την 3η κονσόλα της σειράς PlayStation. Πρόγονος της είναι το PlayStation 2, όπου η παραγωγή της σταμάτησε τον Ιανουάριο του 2013 και απόγονος πλέον είναι το Playstation 4, όπου κυκλοφόρησε στα Ελληνικά καταστήματα από τις 13 Δεκεμβρίου του 2013.



Το PS3 κυκλοφορεί πλέον σε μία έκδοση. Η πρώτη έκδοση ήταν το Playstation 3 Classic, με χωρητικότητα 20, 40, 60 και 80 GB και τον αρχικό, παχύ σχεδιασμό. Η δεύτερη γενιά είναι το Playstation 3 Slim, με σκληρό δίσκο χωρητικότητας 120, 160 και 320 GB και πιο εργονομικό και λεπτό σχεδιασμό. Τον Σεπτέμβριο του 2012, η Sony παρουσίασε την τρίτη έκδοση του Playstation 3, το Playstation 3 Super Slim, με σκληρό δίσκο χωρητικότητας 250 GB και 500 GB (το 250 GB δεν είναι διαθέσιμο σε περιοχές PAL). Επίσης υπάρχει και σε 12 GB (flash memory) όπου είναι διαθέσιμο μόνο σε περιοχές PAL. Το PS3 Super Slim είναι 25% μικρότερο και 20% ελαφρύτερο από την δεύτερη έκδοση του PS3. Στην παραγωγή όμως είναι διαθέσιμα μόνο τα Super Slim μοντέλα.

PlayStation 4

Το PlayStation 4 ή PS4 είναι η όγδοη γενιάς κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών από την Sony Computer Entertainment. Ανακοινώθηκε ως ο συνεχιστής του PlayStation 3 κατά τη

διάρκεια μιας παρουσίασης στις 20 Φεβρουαρίου του 2013. Το PlayStation 4 ανταγωνίζεται με το Wii U της Nintendo και το Xbox One της Microsoft.

Το PlayStation 4 έχει έναν AMD επεξεργαστή βασισμένο γύρω από το x86-64 σύνολο εντολών. [1] Αυτό έχει ως σκοπό να κάνει την ανάπτυξη παιχνιδιών πιο εύκολη, προσελκύοντας μεγαλύτερο εύρος δημιουργών. Αυτές οι αλλαγές δείχνουν την προσπάθεια την Sony να βελτιωθεί μέσω των μαθημάτων που έμαθε κατά τη διάρκεια της ανάπτυξης, παραγωγής και κυκλοφορίας του PS3.



Άλλες αξιοσημείωτες δυνατότητες λογισμικού του PS4 περιλαμβάνουν την 8 +GB ενιαία μνήμη GDDR5, το ταχύτερο Blu-Ray drive, και τα αφοσιωμένα ειδικά κατασκευασμένα ολοκληρωμένα κυκλώματα για την επεξεργασία ήχου, εικόνας και διεργασιών παρασκηνίου.

Μεταξύ των νέων εφαρμογών και υπηρεσιών, η Sony σχεδιάζει και το PlayStation App που θα επιτρέπει στους κατόχους PS4 να μετατρέπουν τα smartphone τους και τα tablet τους σε μία δεύτερη οθόνη για να ενισχύσουν τις δυνατότητες του παιχνιδιού. Η εταιρία επίσης σκοπεύει να κυκλοφορήσει το Gaikai, μία υπηρεσία βασισμένη στο "νέφος" (αγγλ: Cloud) που θα έχει διαθέσιμο υλικό για "κατέβασμα" και παιχνίδια. Με την ενσωμάτωση του κουμπιού share στο χειριστήριο και κάνοντάς το δυνατό να δεις το παιχνίδι φίλων ζωντανά, η Sony σχεδιάζει να προσανατολιστεί σε πιο κοινωνικά παιχνίδια.

Ο ανταγωνισμός από την Microsoft

Xbox 360

Το Xbox 360 είναι η δεύτερη κονσόλα παιχνιδιών της Microsoft. Ανταγωνίζεται με κονσόλες όπως το Sony PlayStation 3 και το Nintendo Wii ως μια από τις κονσόλες έβδομης γενιάς.



Xbox One

Το Xbox One είναι μια κονσόλα παιχνιδιών που αναπτύχθηκε από τη Microsoft. Ανακοινώθηκε τον Μάιο του 2013, είναι ο διάδοχος του Xbox 360 και η τρίτη κονσόλα της οικογένειας xbox, και κυκλοφόρησε στη Βόρεια Αμερική, στην Ευρώπη (σε ορισμένες χώρες της), την Αυστραλία και τη Βραζιλία τον Νοέμβριο του 2013, και στην Ιαπωνία, την Κίνα και άλλες χώρες της Ευρώπης τον Σεπτέμβριο του 2014. Ανταγωνίζεται με το PlayStation 4 της Sony και Wii U της Nintendo ως που αποτελούν την όγδοη γενιά των κονσολών. Το πρώτο παιχνίδι για την κονσόλα κυκλοφόρησε στην Κίνα, το Shanghai Free-Trade Zone. Η Microsoft διαθέτει την συσκευή ως ένα "όλα σε ένα σύστημα ψυχαγωγίας", που αγωνίστηκε ενάντια σε άλλες ψηφιακές συσκευές αναπαραγωγής πολυμέσων, όπως το Apple TV και Google TV πλατφόρμες.



Φορητές παιχνιδομηχανές

PSP

Το PlayStation Portable (ή αλλιώς PSP) είναι μία φορητή κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών της Sony. Κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 12 Δεκεμβρίου του 2004, στην Βόρεια Αμερική στις 24 Μαρτίου του 2005 και στην Ευρώπη στη 1 Σεπτεμβρίου του ίδιου έτους. Την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας του σημείωσε 1 εκατομμύριο πωλήσεις. Η πρώτη έκδοση του PSP είχε το κωδικό όνομα PSP-1000.

Nintendo DSi

Το Nintendo DSi είναι φορητή κονσόλα βιντεοπαιχνιδιών που δημιουργήθηκε από τη Nintendo. Κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στη 1 Νοεμβρίου του 2008 και η παγκόσμια διανομή ξεκίνησε τον Απρίλιο του 2009. Θεωρείται ο «αντίπαλος» του PSP.

Περιέχει δυο κάμερες VGA 0.3 megapixel και παίζει παιχνίδια του Nintendo DS. Υποστηρίζει αρχεία MP4, 3GP, M4A για αναπαραγωγή ήχων και ενσωματωμένο μικρόφωνο για εγγραφή μέχρι και 10-16 δευτερόλεπτων αρχείων ήχου. Έχει πολλές αλλαγές από τα παλαιότερα DS και επίσης υπάρχει και το DSi Shop, από το οποίο μπορούν να κατέβουν προγράμματα και παιχνίδια δωρεάν. Έχει έναν Internet Browser ονόματι Nintendo DSi Browser και έχει υποστήριξη WiFi ίντερνετ με WEP ή WPA ασφάλεια. Επίσης, δεν περιέχει θήκη για Game Boy Advance παιχνίδια όπως έκαναν τα παλαιότερα μοντέλα DS. Το καινούριο Nintendo 3DS διαδέχεται το Nintendo DSi στη σειρά παιχνιδομηχανών Nintendo DS.

Το μέλλον των βιντεοπαιχνιδιών

Virtuix Omni

Τι είναι το Virtuix Omni; Με μια πρώτη ματιά, φαίνεται σαν διάδρομος για τρέξιμο. Στην πραγματικότητα όμως, αυτή η κυκλική πλατφόρμα συνδυάζεται με το headset Oculus Rift για μια συνολική σωματική εμπειρία στα βιντεοπαιχνίδια, ανοίγοντας το δρόμο για την εικονική πραγματικότητα, που προλογίζεται ως το μέλλον στη βιομηχανία.

Το πόσο θα είναι λειτουργικό παραμένει

άγνωστο, μιας και βρίσκεται σε νηπιακό στάδιο, αλλά τουλάχιστον τα πρώτα δείγματα είναι ενθαρρυντικά. Φαίνεται πως η νέα προσέγγιση θα είναι πιο διαφορετική, αλλά και πιο κουραστική για όσους βαριούνται να κουνάνε ακόμη και τα δάχτυλά τους όταν παίζουν ένα παιχνίδι. Σίγουρα όμως, οι μεγαλύτερες ενστάσεις έχουν να κάνουν με την τιμή της πλατφόρμας, που ξεπερνάει τα \$500, χωρίς τα έξοδα αποστολής



Γνωριμία με τα games

Στις μέρες μας τα παιχνίδια έχουν πάρει άλλη διάσταση με πολλούς gamers να περνούν άπειρες ώρες μπροστά από τις κονσόλες τους. Μετά το 2009 με την εμφάνιση των MOBA RPG MMO FPS και άλλων τύπων παιχνίδια, μια άλλη διάσταση προστέθηκε στον χώρο του gaming. Αυτή που θέλει πολλά χρήματα να ποντάρονται σε τουρνουά σε όλο τον κόσμο και ακόμα περισσότερα να δίνονται στους νικητές τους. Συμφώνα με το esl_Greece, κύρια διοργανωτική ομάδα τουρνουά στην χώρα μας τα παιχνίδια με την μεγαλύτερη ανταπόκριση στο ελληνικό κοινό είναι:

1. LEAGUE OF LEGENDS
2. WORLD OF WARCRAFT
3. COUNTER STRIKE
4. CALL OF DUTY
5. NEED FOR SPEED
6. FIFA-PRO
7. MORTAL KOMBAT
8. MINECRAFT
9. ASSASSIN'S CREED
10. HEROES OF THE STORM

Στο εξωτερικό τα πράγματα είναι αρκετά διαφορετικά και αυτό εξ αιτίας της συνήθειας των Ελλήνων παικτών να μένουν προσηλωμένοι σε ένα παιχνίδι που τους έκανε εντύπωση και αυτό τους απωθεί από τις μόδες του εξωτερικού. Κοινό στοιχείο ωστόσο αποτελεί η πρωτιά του League of Legends σε Ελλάδα και εξωτερικό αφήνοντας πολύ πιο πίσω άλλους τίτλους.

- League of Legends : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 12.000.000
- Dota 2 : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 652,388
- Counter-Strike: Global Offensive : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 358,867
- Team Fortress 2 : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 52,398
- Sid Meier's Civilization V : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 39,658
- Garry's Mod : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 38,341
- Football Manager 2016 : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 38,304
- ARK: Survival Evolved : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 37,806
- Grand Theft Auto V : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 37,752
- Fallout 4 : Μέσος όρος ημερήσιων παικτών 30,678

Με τόσους χρήστες καθημερινά συναντάμε νέες καινοτομίες οι οποίες υπόσχονται να αλλάξουν τον τρόπο που τα games αντιμετωπίζονται από τις κοινωνίες σε όλο τον κόσμο.

Ελληνική ακαδημία για gamers

Σε έναν χώρο στο Αιγάλεω, στεγάζεται το Greek Gaming Academy (GGA), η πρώτη σχολή εκπαίδευσης για gamers στην Ελλάδα.

Η Clever-net πρωτοπορεί στη χώρα μας δίνοντας την ευκαιρία σε νέους παίκτες να αναπτύξουν τις δεξιότητες τους σε δημοφιλή παιχνίδια όπως τα Dota 2, League of Legends και Call of Duty: Ghosts με τη στήριξη πολλών επαγγελματιών ελλήνων gamer οι οποίοι είναι ιδιαίτερα γνωστοί στο χώρο και υιοθετούν το ρόλο του προπονητή.



Η GGA δεν είναι κάποιο internet cafe αλλά ένας χώρος εκπαίδευσης που βοηθά κάθε gamer να πραγματοποιήσει τους δικούς του στόχους είτε αυτό σημαίνει να ασχοληθεί με το gaming επαγγελματικά είτε απλά να βελτιώσει τις δεξιότητες του και να έρθει σε επαφή με το υπόλοιπο community. Ο διευθυντής σπουδών Δημήτρης Μοναχός δεν αποκλείει την δημιουργία μιας ομάδας στο μέλλον η οποία θα παίζει επαγγελματικά και θα αποτελείται από μαθητές της ακαδημίας.

Μετά από τη δημιουργία παρόμοιων σχολών σε Ιαπωνία, Νότια Κορέα και Αμερική, η Ελλάδα κάνει και εκείνη το βήμα για να έρθει πιο κοντά στο competitive gaming με τη δημιουργία της GGA και την σταδιακή αποδοχή των e-Sports ως επάγγελμα.

Το παγκόσμιο

Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα του League of Legends ήρθε ακόμα μια χρονιά για να φέρει αντιμέτωπους τους καλύτερους παίκτες από όλα τα μέρη του κόσμου, μπροστά στις οθόνες μας. Αυτή τη χρονιά, η Αμερική έχει την τιμητική της μιας και η διοργάνωση λαμβάνει χώρα σε τέσσερις πόλεις της Ν. Αμερικής..

Στο τέλος κάθε Περιφερειακού τουρνουά, οι πρώτες ομάδες από τη Βόρεια Αμερική, την Κορέα, την Κίνα και τη Νοτιοανατολική Ασία προκρίνονται απευθείας στους Προημιτελικούς. Η Ευρώπη πήρε την τελευταία θέση στο Τουρνουά All-Star στα μέσα της χρονιάς και γι' αυτό καμία ομάδα της δεν προκρίνεται απευθείας στα Προημιτελικά.





Ο πρώτος γύρος του Παγκοσμίου Πρωταθλήματος είναι μια φάση δύο ομίλων με πέντε ομάδες ο καθένας, όπου όλες οι ομάδες αγωνίζονται δύο φορές μεταξύ τους. Οι πρώτες δύο ομάδες από τον Όμιλο Α και τον Όμιλο Β προκρίνονται στους Προημιτελικούς.

1ος	\$1,000,000 (SKT T1)
2ος	\$250,000 (Royal Club)
3ος	\$150,000 (NaJin Black Sword)
4ος	\$150,000 (Fnatic)

5ος	\$75,000 (Gamania Bears)
6ος	\$75,000 (Gambit Gaming)
7ος	\$75,000 (OMG)
8ος	\$75,000 (Cloud 9)
9ος	\$45,000 (Lemondogs)
10ος	\$45,000 (SSG)
11ος	\$30,000 (TSM)
12ος	\$30,000 (Team Vulcon)
13ος	\$25,000 (GamingGear.eu)
14ος	\$25,000 (Mineski .GLOBE)

Δυστυχώς το πρωτάθλημα της τρίτης σεζόν ήταν το μοναδικό που μπορούσαμε να βρούμε αναλυτικές πληροφορίες και αυτό είναι αρκετά λυπηρό διότι το τελευταίο πρωτάθλημα που έλαβε χώρα ήταν αυτό της έκτης σεζόν στο οποίο είχαμε και ελληνική συμμετοχή με τον Έλληνα παίκτη “FORG1VEN247” να σημειώνει εκπληκτικές εμφανίσεις με αποτέλεσμα να οδηγήσει την ομάδα του H2K μέχρι τα ημιτελικά όπου διαλύθηκαν δυστυχώς από δευτεραθλητες SSG.

Τα πιο δημοφιλή games του 2016

<p>10. Quantum Break</p> 	<p>9. XCOM</p> 
<p>8. Tom Clancy's The Division</p> 	<p>7. Ratchet & Clank</p> 
<p>6. The Witness</p> 	<p>5. Firewatch</p> 
<p>4. DOOM</p> 	<p>3. Dark Souls 3</p> 
<p>2. Overwatch</p> 	<p>1. Uncharted 4: A Thief's End</p> 

Πλούσιοι άνθρωποι παίζοντας games.

Πολλοί άνθρωποι κατάφεραν να αυξήσουν τα κέρδη και την φήμη τους απλά παίζοντας games. Άνθρωποι που υπό κανονικές συνθήκες θα είχαν μια κανονική δουλειά και τα games θα ήταν ένα μέσο χαλάρωσης και ίσως ένα χόμπι για αυτούς, μπόρεσαν να κάνουν το αγαπημένο τους game επάγγελμα και να διακριθούν ανά τον κόσμο και να κερδίσουν χρήματα από αυτό.

Μερικοί άνθρωποι που έγιναν πλούσιοι παίζοντας games :

FELIX 'PEWDIEPIE' KJELLBERG

Έξω από τον ανταγωνιστικό κόσμο των video games, άνθρωποι σαν αυτόν μετατρέπουν το πάθος τους σε αυτοκρατορία. Ο 24χρονος Σουηδός έχει φτιάξει ένα απίστευτα δημοφιλές κανάλι στο YouTube. Ξεκίνησε το 2010, δημοσιεύοντας βίντεο στα οποία ο ίδιος έπαιζε video game και πλέον έχει πάνω από 50.000.000 εγγραφές, που αποτελεί ρεκόρ για το YouTube. Αυτή η επιτυχία του δίνει περίπου 4 εκατομμύρια δολάρια ετησίως.



CARLOS 'OCELOTE' RODRIGUEZ



Μόλις 24 ετών, ο Ισπανός βγάζει περίπου 950.000 δολάρια το χρόνο. Είναι επαγγελματίας παίκτης και τα κέρδη του προέρχονται από έπαθλα των τουρνουά, μισθό, χορηγούς και πώληση προϊόντων. Το παρατσούκλι του είναι «Ντέιβιντ Μπέκαμ των video game», εξαιτίας της εξωτερικής εμφάνισής του και της εμπορικότητας του ονόματός του.

JOHNATHAN 'FATAL1TY' WENDEL

Από τα κυρίαρχα ονόματα ανάμεσα στους «σοβαρούς» παίκτες. Έγινε επαγγελματίας το 1999, κερδίζοντας αρκετούς τίτλους. Για 13 χρόνια είχε το ρεκόρ για τα περισσότερα κέρδη σε έπαθλα από διαγωνισμούς, φτάνοντας στα 454.919 από 35 τουρνουά. Αν και δεν είναι ξεκάθαροι οι αριθμοί, η εταιρεία του η Fatal1ty Gaming Gear έχει ήδη πουλήσει εκατομμύρια προϊόντα.



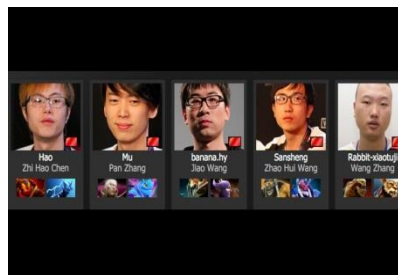
Lee 'NaDa' Yun-Yeol Ο Νοτιοκορεάτης είναι ένας από τους πιο επιτυχημένους παίκτες του StarCraft όλων των εποχών. Με το συμβόλαιο που υπέγραψε με την WeMadeFox το 2007, έβγαλε 690.000 δολάρια. Από χρηματικά έπαθλα έχει βγάλει 247.761 δολάρια. Αργότερα υπέγραψε κι άλλο συμβόλαιο, αλλά το 2012 εγκατέλειψε τα video game για να εκπληρώσει τις



στρατιωτικές του υποχρεώσεις.

Team NewBee

Τα πέντε μέλη της κέρδισαν τον Ιούλιο του 2014 5 εκατομμύρια δολάρια στο διαγωνισμό International 4, μία ετήσια «αναμέτρηση» των παικτών Dota 2, σύμφωνα με το βιβλίο των ρεκόρ Γκίνες. Διαιρώντας το ποσό και προσθέτοντας τα κέρδη από παλιότερα



τουρνουά, κάθε ένας τους έχει βγάλει πάνω από ένα εκατομμύριο.

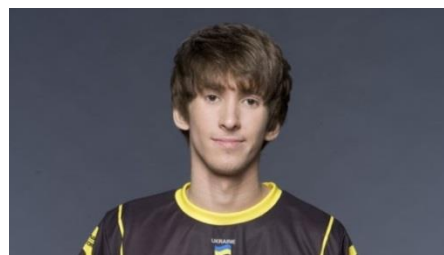
Lee 'Jaedong' Jae Dong

Ο πιο ακριβοπληρωμένος παίκτης των video game για το 2013, όταν ξεπέρασε τον Johnathan Wendel. Πέρυσι έσπασε το ρεκόρ του, συγκεντρώνοντας 489.384 δολάρια σε έπαθλα. Καθώς ήταν δεύτερος στο StarCraft II 2013 World Championship Series. Μέχρι τώρα έχει κερδίσει 5



Danil 'Dendi' Ishutin

Πέρα από την ομάδα NewBee, θεωρείται ο δεύτερος καλύτερος παίκτης στον κόσμο για το Dota 2. Ο 24χρονος Ουκρανός άρχισε να παίζει επαγγελματικά το 2008, πριν ενταχθεί στην ομάδα Natus Vincere. Τα χρηματικά του έπαθλα ως τώρα φτάνουν τα 573.147 δολάρια.



Katherine 'Mystik' Gunn

Μία από τις πιο γνωστές γυναίκες παίκτριες. Οι καταθέσεις της αυξήθηκαν κατά 122.000 δολάρια μόνο σε τρία τουρνουά. Είναι η πρώτη γυναίκα που κέρδισε τη σειρά WCG Ultimate Gamer, κάτι που πέρα από αναγνώριση της έδωσε και ακόμη 100.000 δολάρια.



Rockstar Games

Η Rockstar games είναι μια από της πιο επιτυχημένες και κερδοφόρες εταιρίες στον κόσμο. Ιδρύθηκε το 1998, έχει εξάγει πολλά παιχνίδια αλλά το πιο διάσημο της προϊόν είναι η σειρά του Grand theft auto(GTA).

Timeline of release years

1997 –	– Grand Theft Auto
1998 –	
1999 –	– Grand Theft Auto 2
2000 –	
2001 –	– Grand Theft Auto III
2002 –	– Grand Theft Auto: Vice City
2003 –	
2004 –	– Grand Theft Auto: San Andreas
2005 –	
2006 –	
2007 –	
2008 –	– Grand Theft Auto IV
2009 –	
2010 –	
2011 –	
2012 –	
2013 –	– Grand Theft Auto V
2014 –	
2015 –	
2016 –	

Το GTA είναι ένα από τα κορυφαία παιχνίδια στον κόσμο. Επίσης είναι η κύρια πηγή εσόδων της Rockstar και αποτελείται από μια σειρά πολλών και διαφορετικών εκδόσεων.

Παράδειγμα εξέλιξης ενός παιχνιδιού

Η τελευταία έκδοση του παιχνιδιού, το GTA V, Κυκλοφόρησε στις 17 Σεπτεμβρίου του 2013 για τις κονσόλες PlayStation 3 και Xbox 360, στις 18 Νοεμβρίου 2014 για τα PlayStation 4 και Xbox One και στις 14 Απριλίου 2015 για τα Microsoft Windows. Για το παιχνίδι χρησιμοποιήθηκαν για πρώτη φορά τρεις μηχανές παιχνιδιού. Στις 8 Οκτωβρίου 2013, έσπασε επτά ρεκόρ Βραβείων Γκίνες, μεταξύ των οποίων: το καλύτερο βιντεοπαιχνίδι σε πωλήσεις σε 23 ώρες, καλύτερο βιντεοπαιχνίδι δράσης περιπέτειας σε πωλήσεις σε 24 ώρες, υψηλότερο ποσό βιντεοπαιχνιδιού σε 24 ώρες, αγαθό ψυχαγωγίας που έφτασε γρηγορότερα το 1 εκατομμύριο δολάρια, πωλήσεις βιντεοπαιχνιδιού που έφτασε γρηγορότερα το 1 εκατομμύριο, υψηλότερα έσοδα από προϊόν ψυχαγωγίας σε 24 ώρες, και βιντεοπαιχνίδι δράσης περιπέτειας με τις περισσότερες προβολές trailer.

Year	Game	Sales	Acquired label(s)
1997	Grand Theft Auto	1 million	PS1 Greatest Hits , Platinum
1999	Grand Theft Auto: London 1969		
	Grand Theft Auto: London 1961		
	Grand Theft Auto 2		PS1 Greatest Hits
2001	Grand Theft Auto III	17.5 million ¹	PS2 Greatest Hits , Platinum
2002	Grand Theft Auto: Vice City	20 million ¹	PS2 Greatest Hits , Platinum
2004	Grand Theft Auto: San Andreas	27.5 million	<ul style="list-style-type: none"> • PS2 Greatest Hits, Platinum • Xbox Platinum Hits • PS3 Greatest Hits • Xbox 360 Platinum Hits
	Grand Theft Auto Advance	100,000	
2005	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	8 million	<ul style="list-style-type: none"> • PSP Greatest Hits, Platinum • PS2 Platinum
2006	Grand Theft Auto: Vice City Stories	4.5 million	<ul style="list-style-type: none"> • PSP Greatest Hits, Platinum • PS2 Platinum
2008	Grand Theft Auto IV	25 million	<ul style="list-style-type: none"> • PS3 Greatest Hits, Platinum • Xbox 360 Platinum Hits
2009	Grand Theft Auto: The Lost and Damned	1 million	
	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	200,000	PSP Greatest Hits
	Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony		
	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	160,00	<ul style="list-style-type: none"> • PS3 Greatest Hits • Xbox 360 Platinum Hits
2013	Grand Theft Auto V	70 million ¹	

Επάγγελμα: Gamer

Πώς είναι να ζεις παίζοντας games; Επαγγελματίες παίκτες Dota και LOL που πληρώνουν το νοίκι τους και βγάζουν το ψωμί τους παίζοντας βιντεοπαιχνίδια.

Ο Robert Lee είναι ένας Κινέζος φοιτητής, διαφορετικός από τους άλλους. Ή μάλλον ένας από εκείνους που ξεκινούν μια νέα «μόδα» στην Ασία. Ο Lee είπε τα νέα στους γονείς του. Παράτησε το Κολέγιο μετά από ένα χρόνο στο California State University για να ξεκινήσει μια νέα καριέρα σαν επαγγελματίας παίκτης video games. Όλα άρχισαν όταν αποφάσισε να γράψει τις συμβουλές του για το gameplay του στο φόρουμ Twitch. Το ένα έφερε το άλλο, η φήμη του γιγαντώθηκε και σκέφτηκε πως δεν θα ήταν άσχημα αν έκανε το χόμπι του εργασία πλήρους απασχόλησης. «Θα σας μιλήσω για το σκεπτικό μου. Το να ακολουθήσεις μια Ακαδημαϊκή Σχολή είναι μια πάγια δυνατότητα. Αλλά το να γίνεις επαγγελματίας video gamer είναι μια ευκαιρία που πρέπει να αρπάξεις από τα μαλλιά, δεν σου δίνεται κάθε μέρα», δήλωνε πρόσφατα ο νεαρός Κινέζος στο Mashable. Σήμερα, ο ίδιος είναι επαγγελματίας παίκτης του League of Legends. Ο μισθός του είναι αρκετός για να πληρώσει το νοίκι του, να αγοράζει νέα ρούχα, να βγαίνει έξω για φαγητό και να κάνει άσκοπα έξοδα. Με την ομάδα του, την «complexity», παίρνει μέρος στα μεγαλύτερα παγκόσμια τουρνουά. Και βέβαια, ο «RobertXLee» όπως είναι το κωδικό του όνομα, δεν είναι ο μόνος επαγγελματίας στο είδος του. Η νέα «κάστα» θυμίζει τους αθλητές. Ξεκινούν με ερασιτεχνικές διοργανώσεις και μετά βουτάνε στα «βαθιά νερά». Τα λεφτά είναι πολλά. Πάρα πολλά. Οι δέκα καλύτεροι gamers κέρδισαν μέχρι και 8 εκατομμύρια δολάρια έκαστος μέσα στην περασμένη χρονιά από τα τουρνουά στα οποία έλαβαν μέρος. Και πώς να μην είναι πολλά τα κέρδη; Πέρυσι ο τελικός του League of Legends συγκέντρωσε 32 εκατομμύρια θεατές, ενώ το παιχνίδι διεξήχθη μπροστά σε 18.000 άτομα που το παρακολουθούσαν ζωντανά στο Staples Center του Los Angeles. Το παιχνίδι βγήκε sold out σε λιγότερο από δύο ώρες από τη στιγμή που εμφανίστηκαν τα πρώτα εισιτήρια.



Τον περασμένο μήνα, πάνω από 200.000 άνθρωποι παρακολούθησαν τους τελικούς του «Dota 2» στο Seattle όπου οι πέντε νικητές μοιράστηκαν 5 εκατομμύρια δολάρια ως έπαθλο. Τα αστρονομικά ποσά προέρχονται φυσικά από χορηγούς – μεγαθήρια, όπως η Coca-Cola και American Express. Εταιρείες που υπογράφουν συμβόλαια με τους καλύτερους gamers του κόσμου. Όπως και στον αθλητισμό με λίγα λόγια. Οι κολοσσοί των video games, οι Riot και Valve θησαυρίζουν μέσω των MOBA..

Το «κοινόβιο» των gamers

Ο Lee ξυπνάει κάθε μέρα στις 12 το μεσημέρι στο νέο του σπίτι στη Βόρεια Καλιφόρνια. Η ομάδα του compLexity διατηρεί δικό της οίκημα λίγο έξω από το Los Angeles. Όλα τα μέλη της ομάδας είναι ηλικιών από 21 μέχρι 26 ετών και συναντιούνται καθημερινά σε έναν χώρο που θυμίζει φουτουριστικό σαλόνι καλωδιωμένο και πλήρως εξοπλισμένο με υπολογιστές τελευταίας τεχνολογίας. Τα έπιπλα και ο διάκοσμος για το σπίτι των compLexity είναι περιττά και υπάρχουν μόνο τα απολύτως απαραίτητα. Το ίδιο περιττή είναι φυσικά και η τηλεόραση.



Όπως αναφέρει ο Lee η ομάδα ξοδεύει 8 ώρες καθημερινά παίζοντας παιχνίδια στο διαδίκτυο. Παρόλα αυτά διευκρινίζει πως σπανίως υπερβαίνουν το 8ωρο μιας και αυτό θα μπορούσε να προκαλέσει ψυχολογική και σωματική κόπωση καθώς και εξάρτηση.

«Ακόμα και η κοπέλα μου, καθημερινά μου λέει πως στον ύπνο μου μιλάω για το παιχνίδι μας», σημειώνει ο νεαρός. Η δημογραφική ανάπτυξη των επαγγελματιών παικτών συμβαδίζει απολύτως με τον πολλαπλασιασμό των παιχνιδιών και των ερασιτεχνών gamers στον πλανήτη. Οι περισσότεροι παίκτες είναι άνδρες και προέρχονται από Ασία, Ευρώπη και κεντρική Αμερική. Τείνουν επίσης να είναι νέοι ηλικιακά και ξεκινούν την «καριέρα» τους στα 14 τους έτη. Έτσι οι έξυπνοι μάνατζερ επιλέγουν νεαρούς καθώς μπορούν να ανελιχθούν σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Όπως τονίζει, ο Lee «Faker» Sang-hyeok ξεκίνησε να παίζει στα 16 του και έγινε δεκτός από Κορεατική ομάδα. Στη συνέχεια κέρδισε το World Championships του League of Legends μαζί με τους συμπαίκτες του. Μόλις ένα χρόνο μετά την έναρξη της επαγγελματικής του πορείας κατάφερε να έχει «μαξέψει» 260.000 δολάρια. Σχετικά με την «παικτική» του εμπειρία, ο δημοσιογράφος λέει ότι ξεκίνησε παίζοντας Quake στα μέσα της δεκαετίας του '90. «Οι πρώην παίκτες έχουν γίνει τώρα μάνατζερ ή αναμεταδίδουν παιχνίδια». Και συμπληρώνει: «Ο LeBron James και ο Michael Jordan έπαιζαν πάντα μπάσκετ για να κερδίζουν πρωταθλήματα. Οι esports gamers δεν ενδιαφέρονται μόνο για να κερδίζουν τίτλους αλλά για να εξελίσσουν επίσης το ίδιο το παιχνίδι».

Αξίζει να σημειωθεί πως από το 2013 οι gamers που ταξιδεύουν στις Ηνωμένες Πολιτείες παίρνουν ίδιες βίζες με αυτές που παίρνουν και οι επαγγελματίες αθλητές (βλ. NBA, NFL, κλπ). Ο υπεύθυνος των eSports της Riot, Νικ Άλεν, είχε δηλώσει σε συνέντευξη στο GameSpot: «Είναι μια πρωτοπορία για τα eSports. Πλέον θα μπορούμε να ψαχνόμαστε και για διεθνείς παίκτες, όταν έρχονται εδώ. Είναι μια πολύ πιο εύκολη διαδικασία επειδή αναγνωρίζονται από την κυβέρνηση. Αυτό είναι κάτι τεράστιο».



Από την άλλη, το κορεατικό πανεπιστήμιο Chung-Ang (ένα από τα 10 καλύτερα της χώρας), από την επόμενη χρονιά θα δέχεται επαγγελματίες gamers, για το τμήμα Αθλητισμού.

Και μιλάμε για τη Νότια Κορέα, μία χώρα στην οποία το gaming έχει επισήμως χαρακτήρα επαγγελματικού αθλητισμού (esports όπως σημειώσαμε παραπάνω). Τα πρωταθλήματα σε διάφορα video games, αντιμετωπίζονται σχεδόν όπως αντιμετωπίζουμε εμείς το ποδόσφαιρο. Με μεγάλες τηλεοπτικές μεταδόσεις κτλ.

Η ζωή ενός gamer

Έχετε αναρωτηθεί ποτέ ποια μπορεί να είναι η ζωή ενός επαγγελματία gamer; Πόσες ώρες περνάει μπροστά από τον υπολογιστή του; Τί μπορεί να θυσιάζει, για να παίζει επαγγελματικά, το αγαπημένο του παιχνίδι; Μπορεί να είσατε λάτρεις των games και ειδικότερα των ομαδικών παιχνιδιών, αλλά μπορείτε να βάλετε τον εαυτό σας να συμμετέχει σε τουρνουά, μαζί με τέσσερα φιλαράκια και να κάνετε το χόμπι σας... επάγγελμα;

Πριν περίπου έναν χρόνο η Valve έκανε ένα ντοκιμαντέρ, διάρκειας μίας ώρας και κάτι, για ένα παγκόσμιο τουρνουά DOTA2. Το γνωστό MOBA game, που φιλοξενεί εκατομμύρια χρήστες κάθε μέρα.

Αυτό που μου έκανε μεγάλη εντύπωση ΔΕΝ είναι οι δηλώσεις των πρωταγωνιστών... Όχι το πάθος που έδειξαν στις συνεντεύξεις τους για το παιχνίδι που παίζουν... Όχι οι αντιδράσεις τους την ώρα του παιχνιδιού... Αλλά οι ομιλίες των γονιών τους!

Ναι, είχαμε και τέτοιες στο βίντεο. Άνθρωποι από άλλοι γενιά (60χρονών και άνω) να μιλάνε on camera για τα παιδιά τους. Αναφέρομαι στην ηλικία, γιατί στη δική τους παιδική ηλικία δεν είχαν την τεχνολογία στο πλευρό τους. Τότε μαζευόντουσαν σε μία αλάνα να παίζουν.

Μέσα από το βίντεο, βλέπεις αυτούς τους γονείς να μιλάνε για προβλήματα στις σχέσεις με τα παιδιά τους. Άφηναν στην άκρη το σχολείο, για να παίζουν με τις ώρες το αγαπημένο τους παιχνίδι. Αφιερώνουν την ζωή τους για ένα τουρνουά. Ένα τουρνουά που θα τους κάνει διάσημους και πλούσιους. Μιλάμε για 1,6 εκατομμύριο δολάρια! Και μόνο στο άκουσμα ενός τέτοιου ποσού, μένεις με το στόμα ανοιχτό. Πόσο μάλλον όταν μιλάμε για έπαθλο, για να κερδίσεις σε παιχνίδι στον υπολογιστή.



“Το μόνο πράγμα που μπορείς να καταφέρεις στη ζωή χωρίς κόπο είναι η αποτυχία“. Όλα αυτά τα παιδιά που δοκίμασαν την τύχη τους (και τη δοκιμάζουν ακόμα και σήμερα), είμαι σίγουρος ότι αυτό είχαν στο μυαλό τους, πριν ξεκινήσουν αυτό το ταξίδι. Ένα ταξιδιάγνωστο για πολλούς. Η πορεία του θα εξαρτηθεί από το ταλέντο τού καθενός, αλλά και της ομάδας συνολικά.

Dota2 και League Of Legends είναι τα δύο μεγαλύτερα online MOBA games, όπου κάθε χρόνο διεξάγουν πρωταθλήματα σε όλο τον κόσμο, με μεγάλα έπαθλα. Πλέον έχει μπει σε πολύ κόσμο το “τρυπάκι” στο μυαλό τους. Βλέπουμε σε πολλά net café να διεξάγουν μικρά τουρνουά, με 100 και 200 ευρώ έπαθλο και πάρα πολλές συμμετοχές. Το ταξίδι διαλέγουν

να το ξεκινήσουν πολλοί. Το θέμα είναι ποιοι θέλουν να δοκιμάσουν την τύχη τους στο πέλαγος.

Δεν ξέρω αν μου δινόταν η ευκαιρία τί θα έκανα. Αυτό που σίγουρα ξέρω, είναι ότι σχεδόν όλοι όσοι έχουμε ασχοληθεί με το gaming, έχει περάσει από το μυαλό μας να πάμε σε ένα τουρνουά, να δοκιμάσουμε τις δυνατότητες μας. Αν μπορείς να πληρώνεσαι και από αυτό, τότε γιατί όχι...

Different Dimension: Οι σταρ του League of Legends

Το League of Legends είναι ένα από τα δημοφιλέστερα διαδικτυακά παιχνίδια αυτή τη στιγμή, όχι μόνο στην Ελλάδα, αλλά και παγκοσμίως. Όπως ορίζουν οι κανόνες, παίζουν πάντα πέντε εναντίον πέντε και ο καθένας έχει να επιλέξει ανάμεσα σε περίπου 100 φανταστικές φιγούρες που είναι ο ήρωάς τους. Κάθε παρτίδα κρατάει από 20 έως 40 λεπτά και βασίζεται κυρίως στη στρατηγική και στη συνεργασία ανάμεσα στους παίκτες.

Η DD συμμετέχει σε πανελλήνια και ευρωπαϊκά τουρνουά και είναι η καλύτερη ομάδα μέχρι στιγμής στην Ελλάδα στο LOL. Αποτελείται από πέντε αγόρια ηλικίας 18 έως 22 ετών, αφού όπως λέει και ο αρχηγός της ομάδας «τα 18 θεωρείται η καλύτερη ηλικία, που κάποιος είναι στο απόγειο της καριέρας του γιατί έχει καλύτερα αντανακλαστικά και είναι ιδιαίτερα ανταγωνιστικός». Στις ελληνικές διοργανώσεις, η Different Dimension κατακτά παραδοσιακά την πρώτη θέση, ενώ νικητές αναδείχθηκαν στο Greek Legends της Αθήνας και πρόσφατα κέρδισαν το διαβαλκανικό τουρνουά στο Βουκουρέστι της Ρουμανίας. Όπως λένε, επόμενος στόχος τους είναι το ευρωπαϊκό τουρνουά.

Ο Φόρης, ο Γιάννης και ο Δήμος παίζουν μαζί εδώ και έναν χρόνο, ενώ όλοι τους ασχολούνται με το παιχνίδι 3-4 χρόνια. Ο Γιάννης είναι 18 χρονών και έχει επιλέξει την επαγγελματική σταδιοδρομία του gamer, ο Φώτης κατάγεται από την Αθήνα και είναι φοιτητής στο ΤΕΙ Αυτοματισμού, ενώ ο Δήμος και ο Λευτέρης σπουδάζουν μαγειρική και είναι οι... σεφ του σπιτιού.

Στα εγκαίνια του Gaming House ταξίδεψαν παιδιά, αλλά και ενήλικες από Άρτα, Γιάννενα, Αθήνα και Καλαμάτα για να παρακολουθήσουν την ομάδα να παίζει live σε μια τεράστια γιγαντοοθόνη.

Επαγγελματίες gamers με ωράριο και... θυσίες

Τα μέλη της ομάδας ξεκίνησαν το παιχνίδι ως χόμπι, αλλά τώρα το βλέπουν ως επάγγελμα, αφού είδαν ότι μπορεί να έχει μεγάλες χρηματικές απολαβές. Η καθημερινότητα μπορεί είναι με... πρόγραμμα, αλλά και οι ίδιοι κρατούν μία ισορροπία στις ώρες που διαθέτουν στο παιχνίδι. «Το πρόγραμμα είναι αυστηρό, έχουμε ωράριο όπως όλες οι επαγγελματικές ομάδες. Ξυπνάμε γύρω στις 10, παίρνουμε πρωινό και συζητάμε για το παιχνίδι και την προπόνηση. Μετά μπορεί να πάμε για ψώνια, να κάνουμε δουλειές στο σπίτι, να μαγειρέψουμε,, το απόγευμα έχουμε προπόνηση για 4 ώρες και το βράδυ μελετάμε τα games που παίξαμε, τις στρατηγικές και τα λάθη που κάναμε», περιγράφει ο Φόρης.



να

Στην Αμερική, ένας παίκτης του LOL μπορεί να έχει κάρτα αθλητή, ενώ ο Λευτέρης αναφέρει ότι δεν αποκλείεται το ενδεχόμενο να δημιουργηθούν και Ολυμπιάδες για τον ηλεκτρονικό αθλητισμό, καθώς υπάρχουν μεγάλες βλέψεις για τον συγκεκριμένο χώρο. Πρέπει να είσαι ομαδικός, να έχεις αντίληψη, να καταλαβαίνεις τα λάθη σου, να είσαι μετριόφρων και να μη νομίζεις ότι είσαι ο καλύτερος. Το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο, όσο απλό και να φαίνεται στο κοινό ή στο καθημερινό μάτι και τα χαρακτηριστικά χρειάζεται πολλά χρόνια για να τα αναπτύξεις. Εμείς παίζουμε τέσσερα χρόνια και ακόμη μαθαίνουμε», τονίζει ο αρχηγός της ομάδας, ενώ ο Δήμος συμπληρώνει ότι η κορυφή κατακτήθηκε με θυσίες και πολλές ώρες εξάσκησης και σημειώνει: «Το σημαντικότερο, όμως, είναι ότι είμαστε όλοι μαζί».

Ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης

Εισαγωγικά στοιχεία

Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης είναι οργανωμένες ιστοσελίδες στο διαδίκτυο με περισσότερο ομαδοκεντρικό χαρακτήρα που παρέχουν, στην συντριπτική τους πλειοψηφία, μία σειρά από βασικές και δωρεάν υπηρεσίες όπως τη δημιουργία προφίλ, το ανέβασμα εικόνων και βίντεο, τον σχολιασμό σε ενέργειες που γίνονται από άλλα μέλη του δικτύου ή μίας ομάδας, την άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων και πολλά άλλα. Επιπλέον, επιτρέπεται στα μέλη να μοιράζονται ιδέες, φωτογραφίες, δημοσιεύσεις, δραστηριότητες, εκδηλώσεις, και άλλα κοινά με μέλη που ανήκουν στο δίκτυό τους. Μαζί με τις ιστοσελίδες αναζήτησης, οι ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης είναι μεταξύ των πιο δημοφιλών ιστοσελίδων όλων των κατηγοριών και όλων των ιστοσελίδων. Το στατιστικό αυτό ισχύει για όλο το κόσμο. Παρακάτω θα βρείτε την λίστα με τις 10 πιο κορυφαίες ιστοσελίδες κοινωνικής δικτύωσης.

Facebook

Το Facebook είναι ιστόχωρος κοινωνικής δικτύωσης που ξεκίνησε στις 4 Φεβρουαρίου του 2004 και ιδρύθηκε από τον Μαρκ Ζάκερμπεργκ. Αρχικά το Facebook είχε ξεκινήσει τη λειτουργία του με σκοπό να κρατά σε επαφή τους φοιτητές στο πανεπιστήμιο του Harvard. Σήμερα έχει πάνω από 1 δισεκατομμύριο ενεργούς χρήστες, κατατάσσοντάς το ως ένα από τα δημοφιλέστερα websites του πλανήτη. Επίσης, Το Facebook είναι ένας καλός τρόπος δικτύωσης με φίλους και γνωστούς. Οι χρήστες μπορούν να επικοινωνούν μέσω μηνυμάτων με τις επαφές τους και να τους ειδοποιούν όταν ανανεώνουν τις προσωπικές πληροφορίες τους. Επίσης μπορούν να επικοινωνούν με τους φίλους και τους άλλους χρήστες μέσω ιδιωτικών ή δημόσιων μηνυμάτων. Παρέχεται η δυνατότητα συμμετοχής σε ομαδικά ή ατομικά παιχνίδια καθώς και ο διαμοιρασμός φωτογραφιών, video και άλλων αρχείων.



Twitter

Twitter Ιδρύθηκε το Μάρτιο του 2006 από τον Jack Dorsey και σκοπός του είναι η άμεση επικοινωνία μεταξύ των ανθρώπων. Το twitter επιτρέπει στους χρήστες του να στέλνουν και να διαβάζουν σύντομα μηνύματα (μέχρι 140 χαρακτήρες) γνωστά και ως τουίτς. Επίσης οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να συνδέονται στο twitter μέσα από τα smartphones τους (υπηρεσία android), τους υπολογιστές και τα iphone (υπηρεσία ios). Αν κάποιος θελήσει να κάνει χρήση της υπηρεσίας, στην ουσία σχηματίζει δύο σύνολα ανθρώπων: των Followers, δηλαδή αυτών που ειδοποιούνται και διαβάζουν τα κάθε τι που ο χρήστης αναρτά, και των Following δηλαδή αυτών που ο χρήστης ακολουθεί για να μάθει όσα αυτοί αναρτούν.



Myspace

Το myspace χρησιμοποιείται κυρίως ώστε οι χρήστες να ανεβάζουν τραγούδια, βίντεο, φωτογραφίες και παιχνίδια. Επίσης και για να επικοινωνούν με άλλους χρήστες. Στο myspace βρίσκονται κυρίως άτομα του καλλιτεχνικού χώρου



και γενικώς αρκετοί διάσημοι όπου ανεβάζουν τραγούδια, βίντεο, φωτογραφίες κ.α. Πολλοί χρήστες χρησιμοποιούν αυτόν τον ισότοπο για επαγγελματικούς σκοπούς αλλά και για διασκέδαση και ψυχαγωγία. Το Myspace ιδρύθηκε το 2003 και ανήκει στην εταιρεία Specific Media LLC και στον ποπ σταρ Τζάστιν Τίμπερλεϊκ. Τα κεντρικά του γραφεία βρίσκονται στο Μπερκελι Χιλς και στην Καλιφόρνια. Τον Ιούλιο του 2005 εξαγοράστηκε από τη News Corporation. Από το 2005 μέχρι τις αρχές του 2008, είχε τις περισσότερες επισκέψεις από χρήστες, το 2006 ξεπέρασε το Google. Αργότερα το Facebook, ξεπέρασε το Myspace όσον αφορά τον αριθμό των μοναδικών επισκεπτών από όλο τον κόσμο. Από τότε στην εταιρεία υπήρξαν αρκετοί γύροι απολύσεων και το 2011, το Myspace είχε μειώσει το προσωπικό του σε περίπου 200 εργαζόμενους. Στις 29 Ιουνίου 2011, το Myspace πωλήθηκε πίσω στην Specific Media και στον Justin Timberlake. Παρά τις συνεχείς επανασχεδιάσεις και προσπάθειες ο αριθμός των χρηστών είχε μειωθεί αισθητά και στο τέλος του 2011 κατατάχτηκε 138ο σε επισκεψιμότητα.

Instagram

Το Instagram είναι ένα πρόγραμμα που μπορεί κανείς να μοιράζεται ελεύθερα τις φωτογραφίες του με άλλους. Δημιουργήθηκε τον Οκτώβριο του 2010 από τον Michael Kriger, στο Σαν Φρανσίσκο και πάνω 100 εκατομμύρια χρήστες παγκοσμίως το χρησιμοποιούν. Τον Απρίλιο του



2012, το Facebook έκανε μια πρόταση με σκοπό την εξαγορά του Instagram, στο αστρονομικό ποσό των 1 δισ.ευρω. Στις 2 Φεβρουαρίου του 2011, το Instagram άρχισε να υποστηρίζει εκτός από την υπηρεσία ios για προϊόντα της apple και την υπηρεσία Android ώστε να έχουν πρόσβαση και άλλοι χρήστες smartphones (τηλεφώνων) και είχε μέσα σε μια μέρα περισσότερα από 1 εκατομμύριο downloads. Τελικά το Facebook αγόρασε το Instagram. Αυτή η πανάκριβη εξαγορά κόστισε το 1/4 των χρημάτων που κατείχε το Facebook στα τέλη του 2011

Hi5

Το hi5 είναι ένας ισότοπος που ιδρύθηκε το 2003 από τον Ramu Yalamanchi. Μέχρι το 2008, το Hi5 είχε γίνει η τρίτη πιο δημοφιλής ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης από την άποψη της μοναδικούς επισκέπτες μηνιαίως. Έχει μεγάλη απήχηση στους νέους ηλικίας από 13 μέχρι 25 ετών και χρησιμοποιείται για ανταλλαγή μηνυμάτων και τρόπο γνωριμίας. Ο Bill Gossman ως Διευθύνων Σύμβουλος της τον Απρίλιο του 2009 έχει αναλάβει ώστε το Hi5 να αποτελέσει το πλατφόρμα για νέους



προγραμματιστές παιχνιδιών. Τον Δεκέμβριο του 2011, το site κοινωνικής δικτύωσης, Tagged, εξαγόρασε το Hi5.

LinkedIn

Το LinkedIn είναι μια ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης και βοηθάει τους ανθρώπους στις επαγγελματικές τους δραστηριότητες. Ιδρύθηκε το Δεκέμβριο του 2002 και εγκαινιάστηκε το Μάιο του 2003. Δημιουργήθηκε στην Καλιφόρνια των ΗΠΑ από τους Reid Hoffman, Allen Ble, Konstantin Guericke, EricLy, Jean-LucVaillantk και το χρησιμοποιούν πάνω από 161.000.000 συνδρομητές.



Είναι ισότοπος κυρίως επαγγελματικών παρά προσωπικών στοιχείων, όπως το τα προηγούμενα. Ο χρήστης το χρησιμοποιεί για να προβάλλει τα βιογραφικά του στοιχεία δηλαδή προϋπηρεσία, εκπαίδευση, ενδιαφέροντα, κλπ. Είναι πολύ δημοφιλές σε άτομα που ψάχνουν εργασία σε στελέχη επιχειρήσεων, αλλά και σε εταιρίες εύρεσης προσωπικού, επιχειρήσεις που αναζητούν προσωπικό και συμβούλους

Google+

Το Google+ είναι μια ιστοσελίδα κοινωνικής δικτύωσης που λειτουργεί από την GoogleInc. Η υπηρεσία ξεκίνησε στις 28 Ιουνίου 2011 και από τότε έχει περισσότερους από 500 εκατομμύρια εγγεγραμμένους χρήστες. Οι πρώτοι που υιοθέτησαν Google+ ήταν ως επί το πλείστον άνδρες και η κυρίαρχη ηλικιακή ομάδα μεταξύ 25 και 34. Στις 26 του Γενάρη του 2012, η Google άνοιξε το Google+ και στους εφήβους. Το όριο ηλικίας που είχε προηγουμένως ήταν 18, αλλά ο Αντιπρόεδρος BradleyHorowitz στο Google+ ανακοίνωσε ότι οι χρήστες που μπορούν να χρησιμοποιούν την εφαρμογή μπορούν να είναι από 13 και πάνω. Ο ισότοπος αυτός είναι αρκετά όμοιος στις δυνατότητες με αυτόν του Facebook. Τα μηνύματα μεταξύ χρηστών είναι η κύρια λειτουργία του. Μια ενδιαφέρουσα διαφοροποίηση είναι τα κανάλια ροής περιεχομένου σχετικά με θεματικές ενότητες που μπορεί να ακολουθήσει κάποιος για να λαμβάνει ενημέρωση για θέματα που τον ενδιαφέρουν.



Σχετική εξέλιξη

Η τεράστια διείσδυση των μέσων κοινωνικής δικτύωσης στην επικοινωνία άνοιξε νέους ορίζοντες στην μετάδοση των πληροφοριών που άλλαξε αστραπιαία μορφή, ταχύτητα και όγκο. Οι χρήστες των μέσων απέκτησαν ξαφνικά τη δυνατότητα της άμεσης έκφρασης των ιδεών τους σε ευρύ κοινό. Αυτό έφερε την ελευθερία του λόγου σε ένα νέο επίπεδο. Η δύναμη όμως της άμεσης επικοινωνίας και της ανταλλαγής πληροφοριών, οι αυξημένες δυνατότητες των ιστότοπων έφεραν μαζί και πολλές πιθανές ευκαιρίες για εκμετάλλευση και κακόβουλες ενέργειες με αρνητικές συνέπειες για τους χρήστες και όχι μόνο. Το περιεχόμενο των πληροφοριών που διανέμονται με ταχύτητα κρίθηκε πολλές φορές ως αμφιλεγόμενο, απαράδεκτο, ακόμη και παράνομο. Πολλά γεγονότα – συμβάντα δείχνουν

θετικές και αρνητικές συνέπειες της ραγδαίας εξάπλωσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Μερικά συμβάντα παρατίθενται στις επόμενες παραγράφους

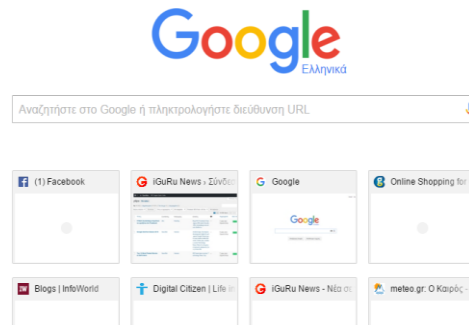
Γενικά ποσοστά των ιστοσελίδων σε όλο τον κόσμο

Τα κοινωνικά δίκτυα αποτελούν πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας των ανθρώπων γενικά, αλλά και των Ελλήνων συγκεκριμένα. Σύμφωνα με πανελλήνια έρευνα του εργαστηρίου Ηλεκτρονικού Εμπορίου (ELTRUN), του Οικονομικού Πανεπιστημίου Αθηνών, που δημοσιεύτηκε πρόσφατα, για την «Στάση, αξιοποίηση και εμπιστοσύνη των Ελλήνων στα social media», οι Έλληνες χρήστες μπορούν να χαρακτηριστούν ως έμπειροι, αφού το 50% δηλώνει ότι χρησιμοποιεί τα social media πάνω από 3 χρόνια. Το 68% των Ελλήνων επισκέπτεται σελίδες κοινωνικής δικτύωσης (π.χ. facebook) και το 60% blogs και forums. Επίσης 1 στους 2 Έλληνες αναζητά πληροφορίες σε σελίδες με αξιολογήσεις χρηστών. Η έρευνα διεξήχθη στα τέλη του 2011 με 1050 έμπειρους χρήστες του Internet που είναι ενεργοί στις ηλεκτρονικές συναλλαγές και αγορές. Από την πλευρά των επιχειρήσεων, μία στις τρεις πλέον χρησιμοποιούν πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης. Η χρήση των κοινωνικών δικτύων από τους εργαζομένους στο πλαίσιο της εργασίας τους έχει τη δυναμική να μεταμορφώσει συνολικά τον κόσμο της εργασίας. Πολλές γνωστές εταιρείες αξιοποιούν τις δυνατότητες διασύνδεσης που προσφέρουν τα social media για να ενισχύσουν την παραγωγικότητα, την καινοτομία, τη φήμη, τη συνεργασία και τη δέσμευση των εργαζομένων τους με την εταιρεία. Το 75% των επιχειρήσεων διεθνώς δεν διαθέτουν επίσημη πολιτική για τη χρήση ιστοχώρων κοινωνικής δικτύωσης σε ώρα εργασίας. Στην Ελλάδα το ποσοστό αυτό ανέρχεται στο 86%, στην περιοχή EMEA είναι στο 87% και στην Αμερική στο 69%. Κάθε επιχείρηση πρέπει να προχωρήσει στην ανάπτυξη επίσημης πολιτικής για τη χρήση των κοινωνικών δικτύων. Οι επικεφαλής θα πρέπει να αναζητήσουν τρόπους αξιοποίησης της δημοτικότητας και της αξίας που μπορούν να τους προσθέσουν τα social media, ενισχύοντας έτσι την απόδοση των οργανισμών τους και προάγοντας τους εταιρικούς στόχους.

ΠΑΛΙΟ



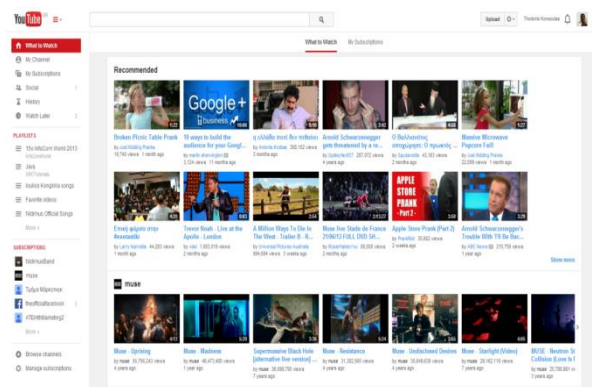
ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ



ΠΑΛΙΟ



ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ



ΠΑΛΙΟ



ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ



SOCIAL MEDIA - A HISTORY



SOURCES:

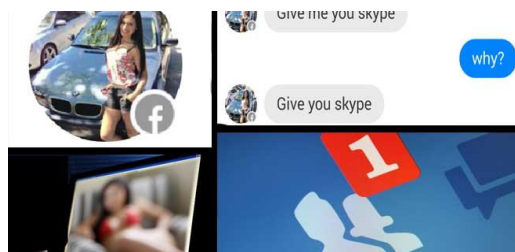
FindAndConvert.com • uncp.edu • CopyBrighter.com • MediaBistro.com • ViralBlog.com • mashable.com • forbes.com
 WebDesignerDepot.com • InstantShift.com • CBSNews.com • ProductPlacePricePromotion.blogspot.com • SixRevisions.com

Οικονομικές προεκτάσεις του διαδικτύου (Internet...facebook...twitter...)

Το διαδίκτυο έχει γίνει τόσο αναπόσπαστο μέρος της ζωής μας, που πολλές φορές η προσωρινή απουσία του μπορεί να μας δέσει τα χέρια. Θέλεις να μάθεις κάτι για την ιστορία των ΗΠΑ; Κοιτάς στη Wikipedia. Πρέπει να επικοινωνήσεις με παλιούς συμφοιτητές; Έχεις το Facebook. Θέλεις να γλιτώσεις τις ουρές στις τράπεζες; E-banking! Θέλεις να δεις μία σειρά όταν αυτή δεν παίζει στην τηλεόραση; Netflix. Παράλληλα, όμως με όλες αυτές τις ευκολίες, έχουν προκύψει και άφθονοι κίνδυνοι: εθισμός στο διαδίκτυο, απάτες, ψυχολογικές διαταραχές από τη χρήση του ίντερνετ, εκφοβισμός και πολλά άλλα.

Κανείς δεν ξεφεύγει από το Facebook. Η μάστιγα του κοινωνικού μέσου δικτύωσης εξαπλώνεται με αστραπιαίους ρυθμούς και περισσότεροι από 1,2 εκατομμύρια χρήστες χάνονται στο λαβύρινθό του καθημερινά.

Και ενώ κάποιοι μπαίνουν για να χαζέψουν και να σκοτώσουν το χρόνο τους, κάποιοι άλλοι έχουν πάρει τη δουλειά τους πολύ στα σοβαρά. Η καθημερινότητα μετατρέπεται σε όρους στάτους, like, check in και σε ανέβασμα φωτογραφιών, ακόμα και πολύ προσωπικών στιγμών.



Check in και ξερό ψωμί..!

Κάθε στιγμή, κάθε λεπτό, ξέρεις τα πάντα γι' αυτό τον φίλο. Το check in είναι η πιο αγαπημένη του συνήθεια και το κινητό του σε κάθε έξοδο γίνεται η προέκταση του χεριού του. Μπορεί μέσα σε μία μέρα να αλλάξει 105 προορισμούς και εσύ θα τους ξέρεις και τους 105. Παρακολουθείς κάθε διαδρομή του (θες δεν θες) από το σημείο εκκίνησης, μέχρι τον τελικό προορισμό.

Χρήματα από το ηλεκτρονικό εμπόριο

Το ηλεκτρονικό εμπόριο είναι μια πολύ σημαντική πηγή εισοδήματος για πάρα πολλούς επιχειρηματίες τα τελευταία χρόνια.

Αν ανήκετε σε όσους αφιερώνουν αρκετές ώρες καθημερινά στο Facebook ή στο Twitter, τότε στο εγγύς μέλλον δεν θα είναι απαραίτητο να τα... αποχωριστείτε ούτε όταν κάνετε



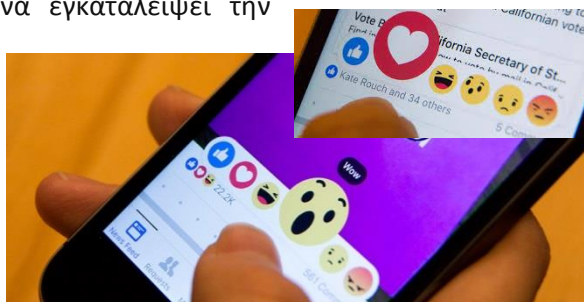
αγορές από το Ιντερνετ. Ο λόγος είναι ότι, ξεκινώντας από τις ΗΠΑ, τα δύο social media προετοιμάζουν το «άνοιγμά» τους στις online αγορές, δοκιμάζοντας νέες λειτουργίες που θα επιτρέπουν στους χρήστες να παραγγέλνουν απευθείας

μέσα από τις πλατφόρμες τους προϊόντα και υπηρεσίες από διαφημιζόμενες εταιρείες.

Πιο συγκεκριμένα, όπως αποκάλυψε την περασμένη εβδομάδα, το Facebook πειραματίζεται στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού με ένα νέο πλήκτρο «Buy», το οποίο δίνει

τη δυνατότητα ώστε να αγοράζει κάποιος με ένα κλικ αγαθά που είτε εμφανίζονται σε καταχωρήσεις είτε έχει αναρτήσει μια επιχείρηση στη σελίδα της. Παρόλο που από την πλευρά του το Twitter δεν έχει προβεί σε κάποια δημόσια ανακοίνωση, αμερικανικά σάιτ τεχνολογίας εντόπισαν στις αρχές Ιουλίου ένα πλήκτρο «Buy Now», που προορίζεται για τον ίδιο σκοπό, σε αρκετά διαφημιστικά μηνύματα του ηλεκτρονικού καταστήματος Fancy. Για αναλυτές όπως ο Hayden Shaughnessy από το περιοδικό Forbes, η είσοδος στο ηλεκτρονικό εμπόριο, στο οποίο σήμερα κυριαρχούν εταιρείες όπως η Amazon και το eBay, αποτελεί φυσιολογική εξέλιξη για τις πλατφόρμες κοινωνικής δικτύωσης, αφού έτσι θα αποκτήσουν μια καινούργια **πηγή εσόδων** και θα δώσουν ένα επιπλέον κίνητρο σε κάθε είδους επιχείρηση για να διαφημιστεί σε αυτά. Πάντως, όπως φαίνεται και από το δελτίο Τύπου του Facebook, η είσοδος αυτή θα γίνει σταδιακά, αφού σε αυτό αναφέρεται ότι προς το παρόν το κουμπί «Buy» είναι διαθέσιμο αποκλειστικά στις ΗΠΑ και για περιορισμένο αριθμό μικρών και μεσαίων επιχειρήσεων.

Έτσι, παρουσιάζοντας τη νέα λειτουργία ως ένα εργαλείο που **θα επιτρέψει στις εταιρείες να αυξήσουν τις πωλήσεις τους**, στην ανακοίνωση προστίθεται ότι, όπου εμφανίζεται σήμερα η συγκεκριμένη επιλογή, οποιοσδήποτε Αμερικανός μπορεί να αγοράσει το αντίστοιχο προϊόν χωρίς να χρειάζεται να εγκαταλείψει την πλατφόρμα, απλώς πληκτρολογώντας τα στοιχεία της **πιστωτικής ή χρεωστικής του κάρτας**. Αν και το δελτίο Τύπου δεν ξεπερνά τις τρεις παραγράφους, το κοινωνικό δίκτυο αφιέρωσε τη μία από αυτές στο να διαβεβαιώσει ότι οι συναλλαγές θα γίνονται με απόλυτη προστασία της ιδιωτικότητας των μελών του, αφού δεν θα κοινοποιεί τα στοιχεία των καρτών σε διαφημιστές. Επίσης, κάθε χρήστης θα έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τα στοιχεία να μην αποθηκεύονται στην υπηρεσία, ακόμη κι αν αυτό σημαίνει ότι σε κάθε νέα αγορά θα πρέπει να τα εισάγει από την αρχή.



Στην περίπτωση του Twitter, το πείραμα για την πραγματοποίηση αγορών απευθείας μέσα από διαφημιστικά μηνύματα είδε το φως της δημοσιότητας λίγες ημέρες νωρίτερα, αρχικά από σάιτ τεχνολογίας σαν το Recode, τα οποία ανακάλυψαν το πλήκτρο «Buy Now» στην έκδοση της πλατφόρμας για φορητές συσκευές. Αν και το κοινωνικό δίκτυο δεν θέλησε να κάνει επίσημα κανένα σχόλιο, ήδη από τον περασμένο Αύγουστο το Bloomberg ανέφερε ότι η εν λόγω λειτουργία ήταν ο βασικός λόγος που το Twitter ίδρυσε τότε ένα τμήμα ειδικά για το ηλεκτρονικό εμπόριο. Μάλιστα, σε συνέντευξη που έδωσε τότε στο πρακτορείο ο Nathan Hubbard, πρώτος επικεφαλής του τμήματος, είχε δηλώσει ότι στόχος της πρόσληψής του είναι να βοηθήσει τις επιχειρήσεις να αξιοποιήσουν πιο αποτελεσματικά το κοινωνικό δίκτυο ώστε να ενισχύσουν τον τζίρο τους.



Το μεγάλο κραχ του 1983

Η αγορά των παιχνιδιών γνώρισε 2 καταστροφικές περιόδους. Η πρώτη ήταν το 1977, όταν μεγάλες εταιρείες πώλησαν σε τιμές κάτω του κόστους όλο το απόθεμα από τις κονσόλες με κέρματα που είχαν, με αποτέλεσμα να καταρρεύσει σχεδόν η αγορά και να κλείσουν πάρα πολλές εταιρείες. Από αυτή τη δύσκολη περίοδο συνέχισε την πορεία της η Atari, καθώς και εταιρείες όπως η Apple και η Commodore. Η Atari, που μέχρι εκείνη την εποχή είχε το μεγαλύτερο μερίδιο της αγοράς, ειδικά στις ΗΠΑ, επένδυσε εκατομμύρια δολάρια στην ανάπτυξη καρτών με παιχνίδια όπως το E.T. εξωγήινος και Pac-Man. Όμως, η επένδυση αυτή έγινε η αιτία κατάρρευσης της εταιρείας – και ως συνέπεια όλης της αγοράς κονσόλων. Το παιχνίδι 'E.T.' κόστισε περισσότερο για αγορά των δικαιωμάτων της ταινίας, παρά για την ανάπτυξη, με αποτέλεσμα δεκάδες χιλιάδες κάρτες να μείνουν ως απόθεμα στην εταιρεία. Το Pac-Man, αν και καλό ως παιχνίδι, εντούτοις στοίχισε πολύ ακριβά στην Atari μια και - από λάθος επιλογές - δημιουργήθηκαν περισσότερες κάρτες από όσα μηχανήματα υπήρχαν στην αγορά!

Πτώση στα έσοδα του Twitter

Απογοήτευση στους επενδυτές προκαλούν τα πρόσφατα οικονομικά στοιχεία του Twitter, τα οποία είναι κάτω των αναμενόμενων προσδοκιών. Τα έσοδα της εταιρείας ανήλθαν στα 594,5 εκατομμύρια δολάρια, αρκετά χαμηλότερα των προσδοκιών που είχαν οι αναλυτές, καθώς για το τρέχον τρίμηνο οι προβλέψεις πλησίαζαν τα 607,8 εκατομμύρια δολάρια.

Όταν έγιναν γνωστά τα αποτελέσματα, οι μετοχές της εταιρείας κατέγραψαν πτώση, της τάξης του 13,6. Ωστόσο, παρόλο που τα έσοδα της εταιρείας είναι κατώτερα του αναμενόμενου, έχει σημειωθεί σημαντική αύξηση των χρηστών του, στους υπολογισμούς του προηγούμενου τριμήνου.

Τον Φεβρουάριο, η εταιρεία είχε αναφέρει ότι η βάση των χρηστών της είχε μειωθεί κατά 2 εκατομμύρια, από 307 στους 305 εκατομμύρια χρήστες, σε σχέση με το προηγούμενο τρίμηνο, εξαιτίας του ανταγωνισμού που υπάρχει με το Facebook, το οποίο έχει εισάγει νέα προϊόντα και υπηρεσίες.

«Την τελευταία φορά που είχαν τέτοια αποτελέσματα στον απολογισμό τριμήνου το συγκλονιστικό ήταν ότι, είχαν χάσει πραγματικά, αρκετούς χρήστες. Για ένα τόσο μεγάλο δίκτυο βέβαια, οι αριθμοί είναι ανύπαρκτοι. Αυτή τη φορά, ενώ μειώθηκαν τα έσοδα, κέρδισαν 5 εκατομμύρια χρήστες. Το γεγονός αυτό δεν είναι ενθαρρυντικό για την εταιρεία, καθώς άλλα κοινωνικά δίκτυα όπως το Facebook και το Snapchat κερδίζουν περισσότερους χρήστες», τονίζει χαρακτηριστικά.

Ωστόσο, με τον ισχυρό ανταγωνισμό που δέχεται από το Facebook και τα νέα προϊόντα που αυτό εισάγει στην υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης, το Twitter έχει ακόμα να αποδείξει ότι το σχέδιο για ανάκαμψη των οικονομικών της εταιρείας θα λειτουργήσει.

Για την προώθηση της οικονομικής στασιμότητας των χρηστών του, η κοινωνική πλατφόρμα έχει εισάγει τους τελευταίους μήνες ένα νέο περιβάλλον εργασίας που προσφέρει και υπηρεσίες βίντεο, κάτι παρόμοιο με το "Facebook Live".

Amazon

Το Amazon είναι μια αμερικανική πολυεθνική εταιρεία ηλεκτρονικού εμπορίου με έδρα το Σιάτλ, Ουάσιγκτον, στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής και είναι το μεγαλύτερο κατάστημα λιανικής πώλησης στο κόσμο.

Ο Jeff Bezos ίδρυσε την εταιρεία τον Ιούλιο του 1994 στην Ουάσιγκτον και η ιστοσελίδα του amazon.com άρχισε να λειτουργεί το 1995 οπότε και πούλησε το πρώτο του βιβλίο. Το 1996 επανιδρύθηκε στο Delaware και έκδωσε μετοχές για πρώτη φορά στις 15 Μαΐου 1997 στο NASDAQ με την ονομασία AMZN στην τιμή των 18.00\$ ανά μετοχή.

Το Amazon ξεκίνησε ως ένα online βιβλιοπωλείο, αλλά σύντομα άρχισε να πουλάει CDs, DVDs, MP3, ηλεκτρονικά είδη, software, video games, ρούχα, έπιπλα, τρόφιμα, κοσμήματα, παιχνίδια, και πολλά άλλα.

Το επιχειρηματικό σχέδιο του amazon ήταν ασυνήθιστο. Η εταιρεία δεν ανέμενε κέρδη για τα πρώτα τέσσερα έως πέντε έτη. Όταν έσκασε η φούσκα του internet (dot-com bubble) και πολλά εταιρείες στο διαδίκτυο σταμάτησαν να λειτουργούν, το Amazon συνέχισε να λειτουργεί και τελικά τα πρώτα κέρδη ήρθαν το τέταρτο τρίμηνο του 2001, 5 εκατομμύρια δολάρια ή 1 σεντς ανά μετοχή, με έσοδα άνω του 1 δισ. δολάρια. Το κέρδος, παρόλο που ήταν μέτριο, συνέβαλε ώστε να καταδειχθεί ότι το επιχειρηματικό μοντέλο θα μπορούσε να είναι κερδοφόρο.

Nintendo

Η Nintendo έδωσε στη δημοσιότητα την ετήσια οικονομική αναφορά για το 2016, σε μια έκθεση που περιλαμβάνει μια περίληψη από στοιχεία για την εταιρία, όπως κύρια οικονομικά δεδομένα, έρευνες και άλλες δραστηριότητες. Τα στοιχεία που θα βρείτε παρακάτω αφορούν το οικονομικό έτος 2016 που έληξε στις 31 Μαρτίου του 2016. Αξίζει να αναφερθεί πως οι Reggie Fils-Aime και Satoru Shibata είναι πλέον οι CEO στις Nintendo of America και Nintendo of Europe αντίστοιχα, ενώ έγινε η κλασική αναφορά στο Nintendo NX και την κυκλοφορία του τον Μάρτιο του 2017.

- Net sales: U.S.\$4,464 (millions of dollars)
- Operating income (loss): 290 (millions of dollars)
- Number of employees: 5,064 [633 temporary]
- 3DS global hardware sales: 6.79 million
- Wii U global hardware sales: 3.26 million
- 3DS global software sales: 48.52 million
- Wii U global software sales: 27.36 million

- Single mention of NX: “Nintendo is also devoted to the development of a gaming platform codenamed “NX” with a brand-new concept, which will be launched in March 2017 globally.

- Reginald Fils-Aime and Satoru Shibata are now Executive Officers of Nintendo of America and Nintendo of Europe respectively

Συμπεράσματα

Συμπεραίνοντας από την έρευνα καταλήξαμε ότι στην αρχή τα πρώτα παιχνίδια που πρωτοεμφανίστηκαν στα τέλη της δεκαετίας του 40 στην Αμερική από όπου διαδόθηκαν σε ολόκληρο τον κόσμο. Το πρώτο παιχνίδι ήταν το flipper και αργότερα, στη δεκαετία του 1980, άρχισε η έξαρση των κονσόλων τρίτης γενιάς. Με το πέρασμα των χρόνων στα παιχνίδια ανέβηκε η ποιότητα των γραφικών και στην παροχή υπηρεσιών.

Με την είσοδο των καινούργιων παιχνιδιών πολύ άνθρωποι κερδίζουν χρήματα. Για τους περισσότερους ήταν ένα απλό χόμπι, αλλά ύστερα έγινε ο λόγος της φήμης και των χρημάτων τους. Αυτή η απλή ιδέα κατέληξε να τους κάνει επιχειρηματίες και πλούσιους.

Στη σημερινή εποχή το παιχνίδι league of legends κατέχει την πρώτη θέση με περίπου 4.200.000 ημερήσιους χρήστες. Η μεγαλύτερη παγκόσμια διοργάνωση είναι το L.O.L όπου με τα έπαθλα ανέρχεται στα 2.000.000 δολάρια.

Εκτός από τα παιχνίδια, αυτό που απασχολεί τους έφηβους είναι το πιο δημοφιλές και γνωστό σε όλο τον κόσμο, το facebook. Το οποίο χρησιμοποιείτε περισσότερο από τους έφηβους, οι οποίοι αφιερώνουν το μεγαλύτερο ποσοστό της καθημερινής τους ρουτίνας και έτσι θεωρούν απίθανο να ζήσουν χωρίς αυτό, το οποίο ονομάζετε εθισμός. Μάλιστα το facebook δεν χρησιμοποιείτε μόνο για επικοινωνία αλλά και για άλλα πολλά σοβαρά ζητήματα. Ένα μεγάλο πρόβλημα εμφανίζεται όταν η πλειοψηφία των χρηστών των μέσων κοινωνικής δικτύωσης δεν διστάζει να ανεβάσει τα προσωπικά δεδομένα του. Επίσης μέσω της κοινωνικής δικτύωσης πολλές εταιρίες όπως η amazon βγάζουν χρήματα από τις πωλήσεις τους καθημερινά.

Τελικά καταλήξαμε στο γεγονός ότι οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης και το gaming εμφανίζουν ραγδαία εξέλιξη και αλλάζουν σταδιακά η μορφή και οι υπηρεσίες που προσφέρουν ανάλογα με την μείωση ή την αύξηση της επισκεψιμότητας και των εσόδων τους. Ακόμα, στους ιστότοπους κοινωνικής δικτύωσης, το μεγαλύτερο μερίδιο επικοινωνίας γίνεται μέσω διαδικτύου και υπάρχει μεγάλη οικονομική δραστηριότητα όπως το ηλεκτρονικό εμπόριο, οι διαφημίσεις, οι πωλήσεις κ.α. Επίσης στο gaming παρουσιάζεται μεγάλο μερίδιο ψυχαγωγίας και επικοινωνίας.

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Μεθοδολογία Έρευνας

Σύντομη περιγραφή.

Η έρευνα αυτή ασχολείται με το διαδίκτυο και τους έφηβους, δηλαδή το gaming, τα βίντεο-παιχνίδια και τα social media . Επειδή αυτό σχετίζεται άμεσα με τη συμπεριφορά και την ψυχολογία του κάθε έφηβου, τα οποία αποτελούν αστάθμητους παράγοντες, δεν μπορεί παρά να απαιτείται πολυδιάστατη προσέγγιση για την ερμηνεία και ανάλυσή τους. Έτσι αποφασίσαμε να υλοποιήσουμε την έρευνα μας συνδυάζοντας τρία διαφορετικά ερευνητικά εργαλεία: την παρατήρηση-συλλογή υποστηρικτικού υλικού, το ερωτηματολόγιο (δημοσκόπηση) και την ημιδομημένη συνέντευξη.

Αρχικά αναζητήσαμε τη γνώμη ειδικών – εμπειρογνομόνων πάνω στο θέμα, και επίσης αποφασίσαμε να χρησιμοποιήσουμε και αποτελέσματα από προγενέστερες έρευνες με παρόμοιο περιεχόμενο .

Σαν δεύτερο εργαλείο χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο με 18 ερωτήσεις κλειστού τύπου πολλαπλών επιλογών, όπου οι ερωτηθέντες επέλεξαν από συγκεκριμένο αριθμό απαντήσεων. Το ερωτηματολόγιο κατασκευάστηκε λαμβάνοντας υπόψη το σκοπό και τους στόχους της έρευνας και συμπεριλαμβάνεται στο παράρτημα και αναδεικνύοντας την ανάγκη για διαφορετικότητα .

Για την ποσοτική ανάλυση των δεδομένων που αντλήθηκαν από τα ερωτηματολόγια και τη παρουσίαση των αποτελεσμάτων χρησιμοποιήθηκαν εικόνες και σχήματα με διαγράμματα.

Τέλος αναζητήσαμε κάποιον νέο ο οποίος ασχολείται αρκετές ώρες με το διαδίκτυο που θα μας απαντούσε σε μια ημιδομημένη συνέντευξη,την οποία με ευχαρίστηση μας την παραχώρησε και ολοκληρώσαμε την έρευνά μας.

Συλλογή Υποστηρικτικού Υλικού

Αρχικά διατυπώσαμε τα βασικά ερωτήματα της ερευνητικής μας εργασίας.

Ξεκινήσαμε αναλύοντας το πρώτο βασικό ερώτημα σε πέντε άξονες και κάθε υποομάδα ανέλαβε τη διερεύνηση ενός από αυτά. Μετά την ολοκλήρωση της διαδικασίας συζητήσαμε συνολικά και καταλήξαμε στα συμπεράσματα του πρώτου βασικού ερωτήματος. Το δεύτερο και το τρίτο ερώτημα αποφασίσαμε μέσα από συζήτηση να απαντηθούν με την χρήση ενός πιο εξειδικευμένου ερευνητικού εργαλείου (ερωτηματολόγιο – ημιδομημένη συνέντευξη). Έπειτα συγκεντρώσαμε στοιχεία- δεδομένα για την διερεύνηση του τέταρτου βασικού ερωτήματος (αναζήτηση συμπερασμάτων υπαρχουσών ερευνών, γνώμη ειδικών κλπ.). Τέλος, προχωρήσαμε στην εκτέλεση μιας παρατήρησης μέσα από την οποία εντρυφήσαμε στα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του διαδικτύου και του gaming .

Δουλέψαμε αρκετά σε πέντε υπό- ομάδες. Συχνά όμως η ομάδα δούλεψε σαν σύνολο. Συζητήσαμε το θέμα της εργασίας και ύστερα την χωρίσαμε σε βασικά ερωτήματα έτσι ώστε να διευκολύνουμε την ερευνά. Η κάθε μια ανέλαβε από ένα τμήμα από αυτά τα ερωτήματα. Έπειτα αναζητήσαμε τις απαραίτητες πληροφορίες έτσι ώστε να απαντηθούν τα ερωτήματα. Αφού εντοπίσαμε αυτά που χρειαζόμασταν, τα αποθηκεύσαμε και τα αποστείλαμε στον Η/Υ του καθηγητή μας για να τα αξιολογήσει προχωρώντας έτσι στο τελευταίο στάδιο της ερευνητικής εργασίας που είναι η σύνταξη κειμένου.

Ερωτηματολόγιο

Το ερωτηματολόγιο αποτελεί το σύνολο γραπτών ερωτήσεων σχετικών με το πρόβλημα, τις οποίες ο ερευνητής απευθύνει ομοιόμορφα στα υποκείμενα του δείγματος με σκοπό να συγκεντρώσει τις αναγκαίες ερευνητικές πληροφορίες. Πρόκειται δηλαδή για ένα όργανο έρευνας με το οποίο συγκεντρώνονται έμμεσα πολλές και διάφορες πληροφορίες. Χρησιμοποιήσαμε το ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο με τις ερωτήσεις που είχαμε διατυπώσει οι ίδιοι οι μαθητές, έχοντας την ικανότητα να τις δημοσιεύουμε στο διαδίκτυο, βλέποντάς τις δημόσια στην ιστοσελίδα του Google Drive (<https://goo.gl/forms/Sy7YbZKH6XRKTdSW2>). Αφού οι ερωτήσεις απαντήθηκαν, μετά από πολύ μικρό χρονικό διάστημα είχαμε την ικανότητα να δούμε τις απαντήσεις online από το Google Drive την ίδια ακριβώς στιγμή. Να σημειώσουμε ότι το δείγμα αποτελούσαν οι ίδιοι οι μαθητές του Γενικού Λυκείου Αυλίδας, δηλαδή έφηβοι 14-18 χρονών, κάτοικοι μιας ημιαστικής περιοχής.

Χρησιμοποιώντας αυτό το ερωτηματολόγιο ως βασικό εργαλείο έτσι ώστε να διερευνήσουμε την άποψη των εφήβων για το συγκεκριμένο θέμα. Για τη διατύπωσή του στηριχτήκαμε πάνω στους εξής βασικούς άξονες .

1. Χρήση gaming και Facebook
2. Ενημέρωση
3. Κόστος
4. Επίδραση στις κοινωνικές σχέσεις
5. Θέση των γονέων

Με βάση τα παραπάνω διατυπώσαμε τα βασικά ερωτήματα της έρευνας:

Ερώτημα 1ο Πότε και πόσο ασχολούνται με gaming και το facebook οι νέοι;

Ερώτημα 2ο Κατά πόσο είναι ενημερωμένοι σήμερα σχετικά με το διαδίκτυο ;

Ερώτημα 3ο Αν οι νέοι ξοδεύουν σήμερα χρήματα σχετικά με το διαδίκτυο;

Ερώτημα 4ο Ποιες είναι οι επιδράσεις του στις κοινωνικές σχέσεις;

Ερώτημα 5ο Ποια είναι θέση των γονιών σχετικά με το θέμα ;

Το ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήσαμε το παραθέτουμε στο Παράρτημα της εργασίας.

Τέλος συγκεντρώσαμε τα απαντημένα πλέον ερωτηματολόγια και μέσα από αυτά καταλήξαμε σε συγκεκριμένα συμπεράσματα .

Τρόπος επεξεργασίας δεδομένων από τα ερωτηματολόγια .

Αφού απαντήθηκαν όλα τα ερωτηματολόγια, μια ομάδα μαθητών ανέλαβε να επεξεργαστεί τα αποτελέσματα τους. Η δυνατότητα που μας έδωσε η ηλεκτρονική δημοσκοπήση ήταν πολύ μεγάλες, διότι μπορούσαμε σε πραγματικό χρόνο να έχουμε πλήρη εικόνα των αποτελεσμάτων, δηλαδή να βλέπουμε τις γραφικές παραστάσεις των απαντήσεων, οι οποίες παράγονται αυτόματα από το εργαλείο που επιλέξαμε. Στη συνέχεια η ολομέλεια, με τη βοήθεια αυτών των διαγραμμάτων, συζήτησε και κατέληξε στα συμπεράσματα του ερωτηματολογίου.

Συνέντευξη

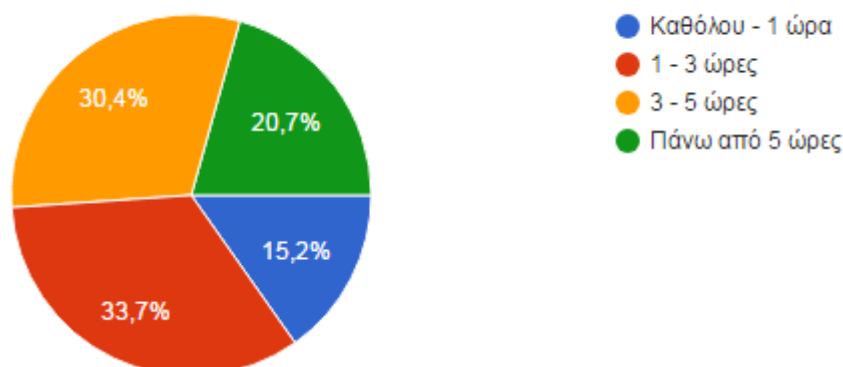
Αποφασίσαμε να πάρουμε μια συνέντευξη από κάποιον νεαρό, ο οποίος θα μπορούσε να μας βοηθήσει να δώσουμε απαντήσεις, αλλά και να συνδυάσουμε τις απαντήσεις του σε σχέση με τα συμπεράσματα του ερωτηματολογίου μας. Έτσι ο νέος που ασχολείται αρκετές ώρες με το διαδίκτυο, με χαρά δέχτηκε να μας βοηθήσει. Συνθέσαμε μια συνέντευξη 20 ερωτήσεων, χωρισμένες σε 4 βασικούς άξονες, στην οποία όμως οι ερωτήσεις αποτελούσαν το έναυσμα για περισσότερη συζήτηση. Οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις της συνέντευξης παρατίθενται παρακάτω

1. *Ασχολείστε πολλές ώρες με τα παιχνίδια και γενικότερα με το διαδίκτυο;*
-Ναι, ασχολούμαι αρκετές ώρες.
2. *Πόσα παιχνίδια παίζεις καθημερινά;*
-Συνήθως με ένα.
3. *Έχεις παίξει πολλά παιχνίδια στην ζωή σου;*
-Ναι.
4. *Προτιμάς να παίζεις παιχνίδια ή να βγαίνεις έξω και γιατί;*
-Να βγαίνω έξω, γιατί περνάει πιο ωραία η ώρα μου όσο είμαι έξω.
5. *Πόσο χρονών είσαι;*
-20.
6. *Έχεις κάποια δουλεία ή κάποια άλλη ασχολία;*
-Είμαι φοιτητής.
7. *Πότε άρχισες να ασχολείσαι με τον υπολογιστή και πόση ώρα στην αρχή;*
-Από πολύ μικρή ηλικία, σχεδόν 6-7 ετών. Και από 1-2 ώρες καθημερινά.
8. *Ποία ήταν η πρώτη επαφή σου με Η/Υ – ίντερνετ;*
-Με τα games που είχε ο Η/Υ
9. *Ποια είναι η αγαπημένη σου ασχολία στον Η/Υ – αγαπημένο παιχνίδι;*
-Το Lol(League Of Legends)
10. *Τι πιστεύεις ότι σε έχει πείσει να ασχολείσαι τόσες ώρες;*
-Ότι το να κερδίσεις είναι αρκετά δύσκολο.
11. *Θεωρείς ότι σου προσφέρει κάτι; Αν ναι, τι;*

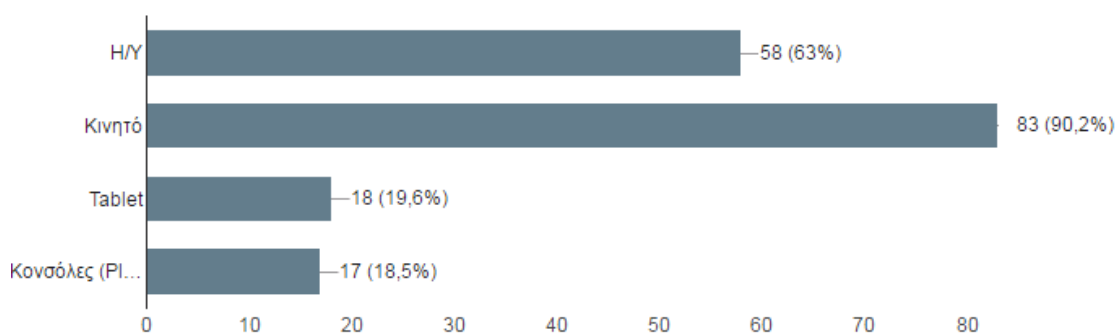
-
- Ικανοποίηση θεωρώ πως μου προσφέρει.
12. Αν όχι τότε, γιατί ασχολείσαι τόσες ώρες;
13. Πιστεύεις ότι είσαι εθισμένος;
- Όχι, δεν το πιστεύω.
14. Νομίζεις ότι μπορείς να το ελέγξεις;
- Ναι, μπορώ να το ελέγξω και το ελέγχω .
15. Ποια είναι τα συναισθήματα σου την στιγμή που παίζεις;
- Αναλόγως με το αν κερδίζω ή χάνω.
16. Πχ. Νιώθεις πλήρης; Ικανοποίηση κλπ. (οργή, θυμό, θλίψη, χαρά. Κλπ).
- Ναι νιώθω, συνήθως ικανοποίηση.
17. Έχει τύχει να παραμελήσεις τις υποχρεώσεις σου για να ασχοληθείς με του Η/Υ, παιχνίδια κλπ;
- Ναι αρκετά συχνά συμβαίνει αυτό.
18. Υπάρχουν φορές που προτιμάς να παίζεις μόνος σου, από το να βγεις με φίλους;
- Όχι, συνήθως προτιμώ να βγαίνω έξω με τους φίλους μου.
19. Νομίζεις πώς έχεις απομονωθεί;
- Όχι, δεν το νομίζω.
20. Σου έχουν ασκήσει ποτέ κριτική για την απασχόληση σου αυτή; (το περιβάλλον)
- Ναι, πολλές φορές .

Αποτελέσματα απαντήσεων ερωτηματολογίου

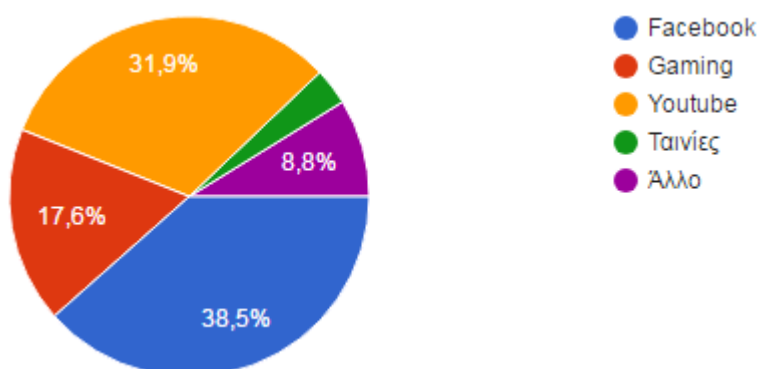
1. Πόσες ώρες ασχολείσαι με το διαδίκτυο κάθε μέρα;



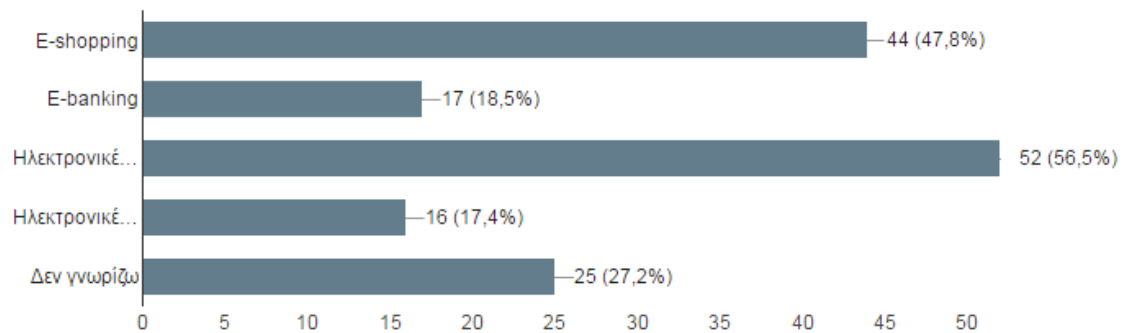
2. Με ποιους τρόπους συνδέεσαι; (Επέλεξε όσα από τα παρακάτω επιθυμείς)



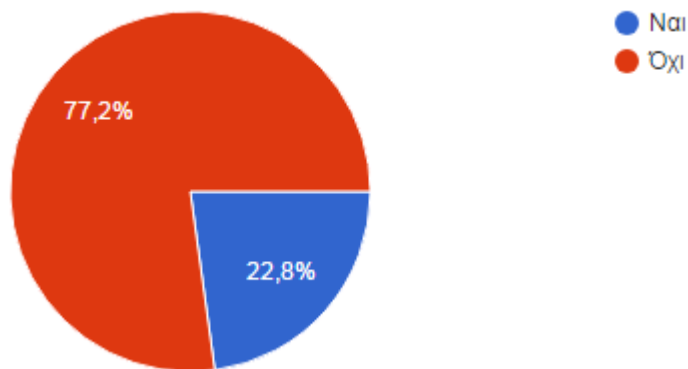
3. Με ποιο από τα παρακάτω ασχολείσαι περισσότερο όταν είσαι στο διαδίκτυο;



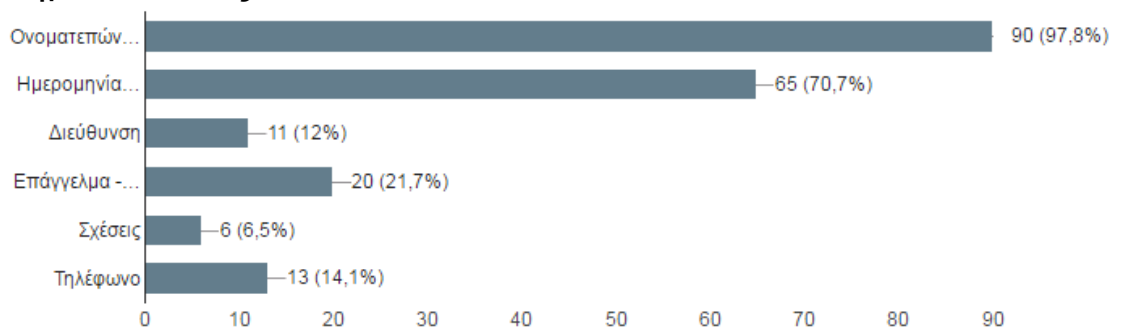
4. Ποιες από τις παρακάτω υπηρεσίες χρησιμοποιείς εσύ ή κάποιος δικός σου; (Επέλεξε όσα επιθυμείς)



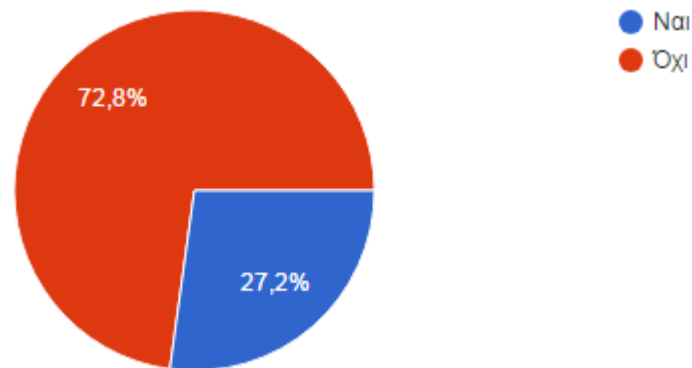
5. Διαβάζεις τους όρους χρήσης των ιστοσελίδων που χρησιμοποιείς; (Facebook, Twitter κλπ)



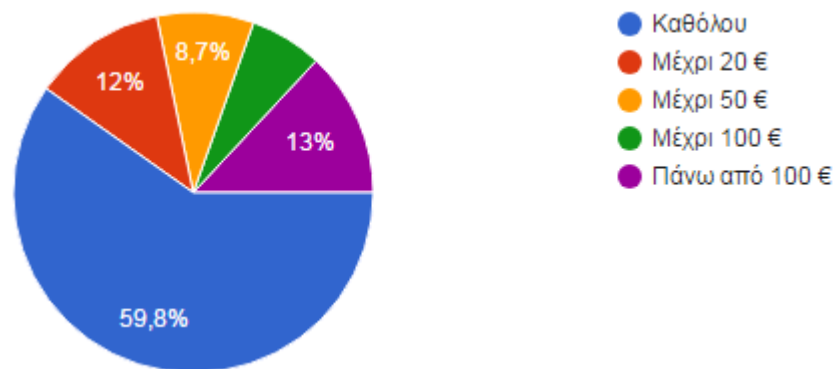
6. Ποια από τα παρακάτω προσωπικά στοιχεία δημοσιοποιείς στο διαδίκτυο;



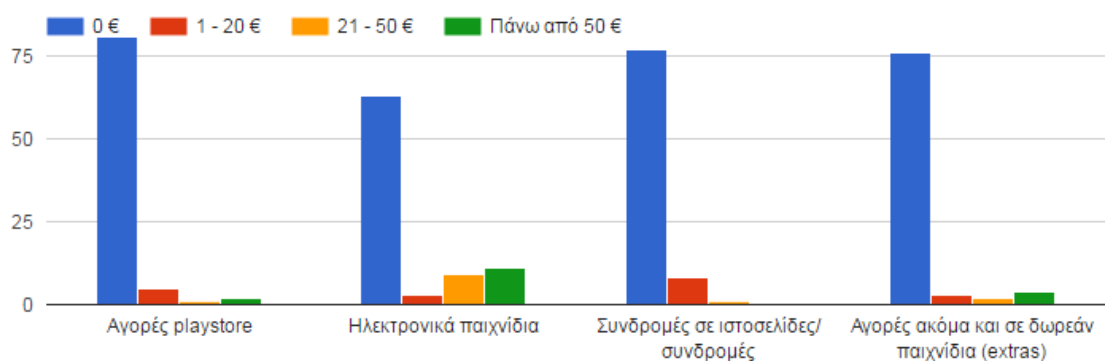
7. Αναρτάς προσωπικά βίντεο;



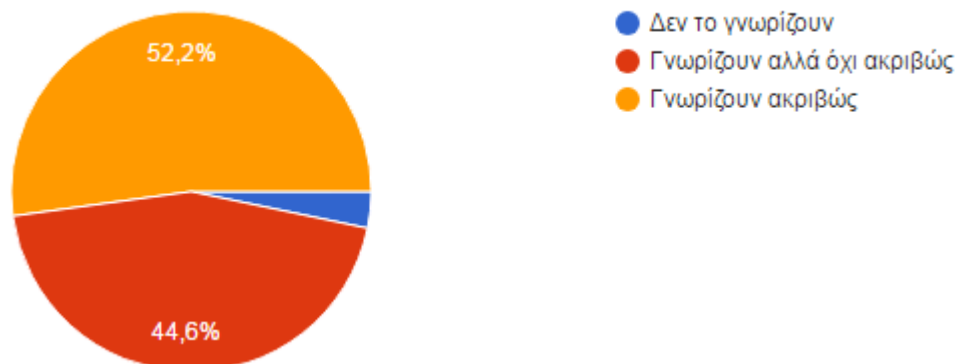
8. Πόσα χρήματα ξοδεύεις στο ίντερνετ/gaming το χρόνο κατά μέσο όρο;



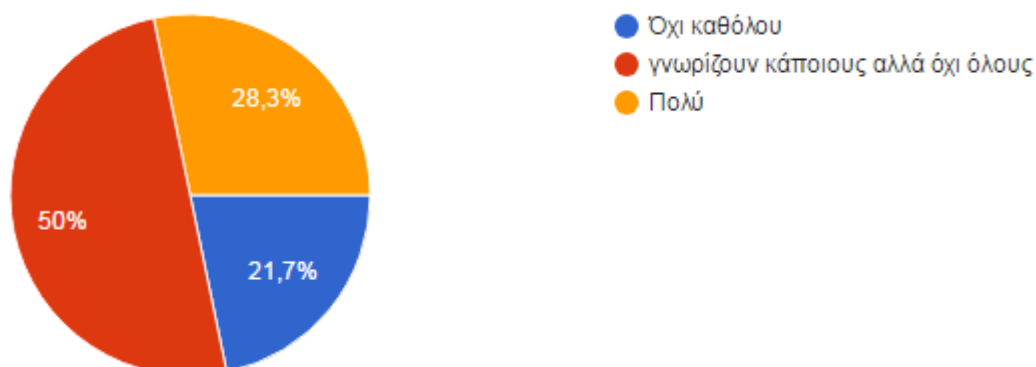
9. Κατά μέσο όρο ξοδεύεις χρήματα για:



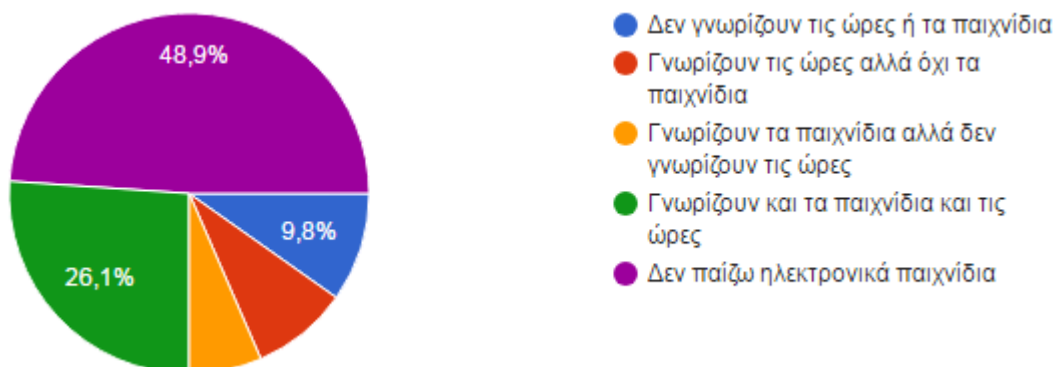
10. Σε ποιο βαθμό γνωρίζουν οι δικοί σου πόσες πραγματικά ώρες ασχολείσαι με το ίντερνετ (gaming, social media κλπ);



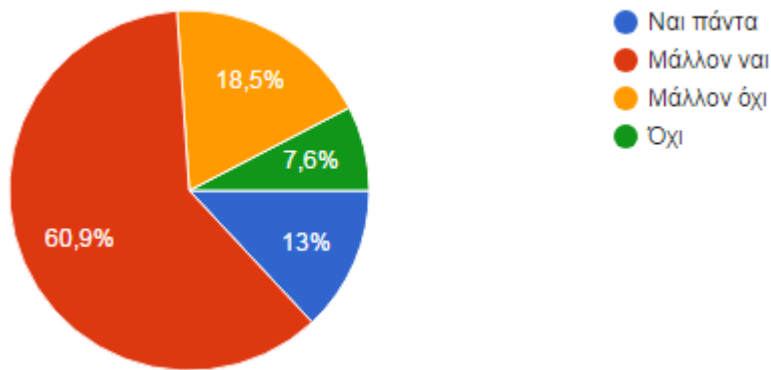
11. Γνωρίζουν οι δικοί σου τι είδους ιστότοπους επισκέπτεσαι;



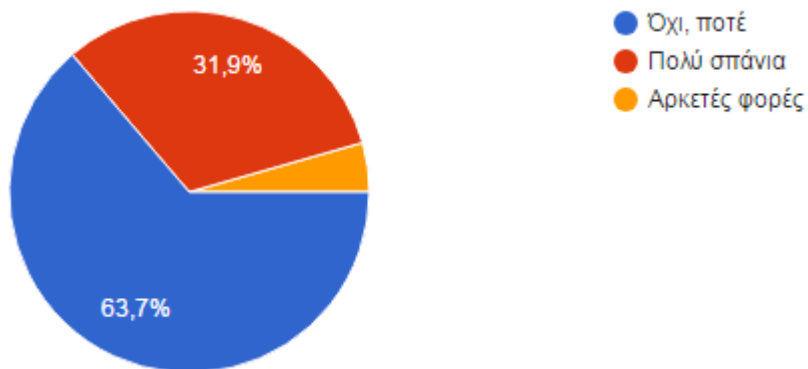
12. Γνωρίζουν οι δικοί σου πόσες ώρες ασχολείσαι με ηλεκτρονικά παιχνίδια και τι είδους παιχνίδια είναι αυτά;



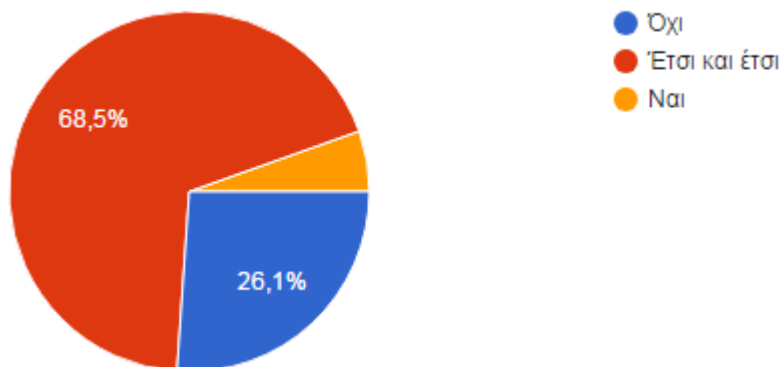
13. Πιστεύεις ότι περιηγείσαι στο ίντερνετ με ασφάλεια;



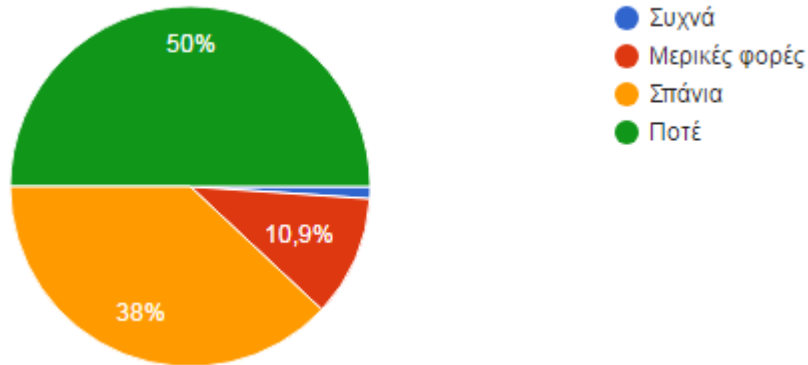
14. Συνομιλείς με αγνώστους στο διαδίκτυο;



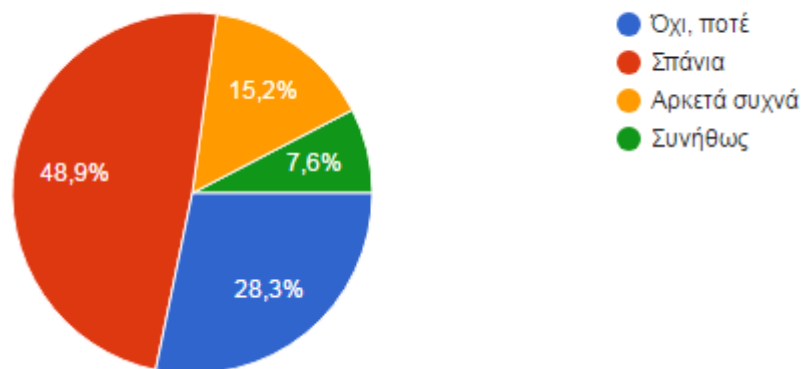
15. Πιστεύεις ότι η περιήγηση στο ίντερνετ είναι ασφαλής;



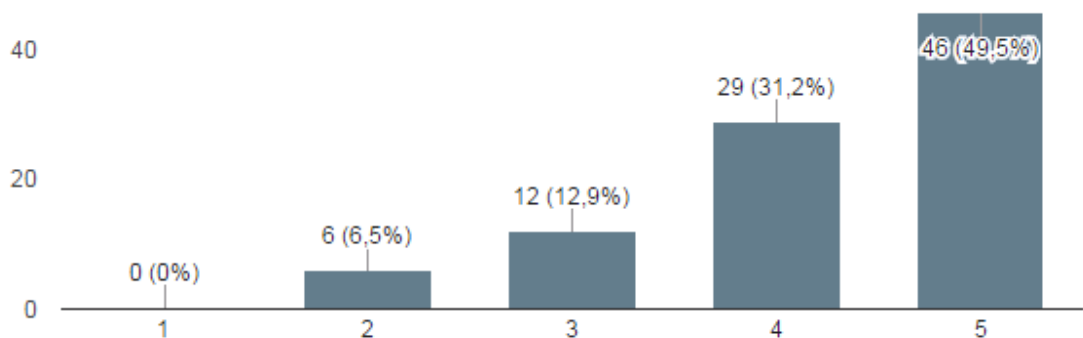
16. Υπάρχουν περιπτώσεις που προτιμάς να παίζεις ένα παιχνίδι ή να ασχοληθείς με το διαδίκτυο από το να βγεις μία βόλτα με τους φίλους σου ;



17. Παραμελείς τις υποχρεώσεις σου για να ασχοληθείς με το ίντερνετ ή ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι;



18. Παρατηρείς συχνά το φαινόμενο, είτε στους φίλους σου είτε σε αγνώστους, όταν βρίσκεσαι έξω, να ασχολούνται πολύ με το κινητό τους;



Συμπεράσματα της δημοσκόπησης

Τα συμπεράσματα που καταλήξαμε έπειτα από την ανάλυση των αποτελεσμάτων που βγάλαμε από την δημοσκόπηση είναι τα εξής:

- Το μεγαλύτερο ποσοστό των νέων ασχολούνται καθημερινά με το διαδίκτυο 1-3 ώρες (33%). Επίσης εξίσου μεγάλο ποσοστό είναι περίπου το 50% των χρηστών που δηλώνει ότι ασχολείται 3-5 ώρες και άνω. Ενώ από την άλλη μεριά το 15% των χρηστών ασχολούνται σχεδόν καθόλου έως 1 ώρα καθημερινά.
- Ο τρόπος με τον οποίο συνδέονται είναι κυρίως το κινητό (90%) και ο Η/Υ (63%). Υπάρχει όμως και ένα μικρό ποσοστό των νέων που συνδέονται μέσω tablet και κονσόλων (περίπου 19%).
- Ωστόσο το facebook είναι η κύρια ασχολία των νέων (38%). Επίσης και το youtube έχει μεγάλη επισκεψιμότητα (31%) ενώ παράλληλα ένα μικρό ποσοστό ασχολείται με το gaming (17%), με άλλες ασχολίες (8%) και πολύ λιγότερο με ταινίες (3%).
- Στις περισσότερες οικογένειες οι ηλεκτρονικές παραγγελίες (56%) και το e-shopping (47%) κατέχουν την πρώτη θέση στη χρήση των υπηρεσιών. Μάλιστα το e-banking (18%) και οι ηλεκτρονικές πληρωμές (17%) χρησιμοποιούνται λιγότερο. Πολλοί όμως δεν γνωρίζουν καθόλου για την χρήση των ηλεκτρονικών υπηρεσιών (27%).
- Σημειώθηκε επίσης ότι περίπου τα $\frac{3}{4}$ των χρηστών δεν διαβάζουν του όρους χρήσεις (77%).
- Ακόμη δηλώθηκε πως οι χρήστες δημοσιεύουν τα προσωπικά τους δεδομένα στο διαδίκτυο. Ειδικά ονοματεπώνυμο (97%), ημερομηνία γέννησης (70%) και το επάγγελμα τους (21%). Ωστόσο λιγότερο δημοσιεύουν το τηλέφωνό τους (14%), την διεύθυνσή τους (12%) και πάρα πολύ λίγο τις σχέσεις τους (6%). Όμως από την άλλη τα $\frac{3}{4}$ δεν αναρτούν τα προσωπικά τους βίντεο (72%).
- Οι περισσότεροι χρήστες δεν ξοδεύουν χρήματα στο internet/gaming (60%) αλλά και αυτοί που ξοδεύουν, ξοδεύουν από 20 ευρώ μέχρι 100 ευρώ και πάνω. Μέχρι 20 (12%), μέχρι 50 (8%), μέχρι 100 (6%) και πάνω από 100 (13%).
- Οι χρήστες δεν ξοδεύουν χρήματα για αγορές playstore, ηλ. Παιχνίδια, συνδρομές σε ιστοσελίδες και ακόμα σε αγορές με δωρεάν παιχνίδια. Όμως υπάρχουν και χρήστες οι οποίοι ξοδεύουν από 20 - 50 ευρώ σε ηλεκτρονικά παιχνίδια. Σημειώθηκε και ένα μικρό ποσοστό χρηστών που ξοδεύουν 1-20 ευρώ σε ιστοσελίδες.
- Το 50% των γονέων γνωρίζει ακριβώς πόσες ώρες ασχολούνται τα παιδιά τους με το internet.
- Η πλειοψηφία δήλωσε ότι οι δικό τους γνωρίζουν κάποιους από τους ιστότοπους αλλά όχι όλους (50%) ενώ το 28% γνωρίζουν την ακριβή επισκεψιμότητά τους. Όμως σημειώθηκε πως το 22% δεν γνωρίζει καθόλου.

-
- Το ½ των χρηστών δεν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια ενώ αυτοί που παίζουν δήλωσαν πως οι δικοί τους γνωρίζουν και τις ώρες και τα παιχνίδια με τα οποία ασχολούνται. Ωστόσο κάποιοι γνωρίζουν τις ώρες αλλά όχι τα παιχνίδια (9%) όμως κάποιοι γνωρίζουν τα παιχνίδια αλλά δεν γνωρίζουν τις ώρες (6%). Αντιθέτως το 10% δεν γνωρίζει ούτε τις ώρες και ούτε τα παιχνίδια.
 - Στο θέμα με την ασφάλεια στο internet σημειώθηκε πως το 60% πιστεύει πως περιηγείται με ασφάλεια ενώ το 18% δεν είναι σίγουροι αλλά ένα μικρό ποσοστό πιστεύει πως δεν περιηγείται με ασφάλεια (7%). Υπάρχει όμως και ένα ακόμη μικρό ποσοστό (13%) το οποίο νομίζει πως περιηγείται πάντα με ασφάλεια.
 - Η συνομιλία με αγνώστους στο διαδίκτυο δεν πραγματοποιείται (64%) ενώ από την άλλη το 32% συνομιλεί σπάνια. Αλλά υπάρχει και ένα ελάχιστο ποσοστό το οποίο συνομιλεί αρκετές φορές με αγνώστους (5%).
 - Αποδείχθηκε πως οι ερωτούμενοι πιστεύουν ότι η περιήγηση στο internet είναι σχεδόν ασφαλής (69%). Καθώς ένα άλλο ποσοστό (¼) πιστεύει πως η περιήγηση δεν γίνεται με ασφάλεια (26%) όμως ένα μικρό ποσοστό δήλωσε ότι η περιήγηση είναι ασφαλής (5%).
 - Το ½ των χρηστών δήλωσε πως ποτέ δεν προτιμούν να παίζουν ένα παιχνίδι ή να ασχοληθούν με το διαδίκτυο από το να βγαίνουν μια βόλτα με τους φίλους τους. Από την άλλη το 38% το κάνει αυτό σπάνια και το 11% μερικές φορές. Όμως το 1% δήλωσε την συχνή προτίμησή τους.
 - Από τους περισσότερους χρήστες (49%) σημειώθηκε πως σπάνια παραμελούν τις υποχρεώσεις τους για να ασχοληθούν με το internet ή με κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Κάποιοι όμως δεν παραμελούν ποτέ τις υποχρεώσεις τους (28%) όμως υπήρξαν και χρήστες οι οποίοι το κάνουν αυτό αρκετά συχνά (15%) και κάποιοι παραμελούν συνήθως τις υποχρεώσεις τους (8%).
 - Σημειώθηκε πως το 50% των χρηστών παρατηρούν συχνά το φαινόμενο είτε τους φίλους τους, είτε τους αγνώστους όταν βρίσκονται έξω να ασχολούνται πολύ με το κινητό τους. Υπήρξαν όμως και χρήστες οι οποίοι απάντησαν ότι παρατηρούν αλλά όχι πάρα πολύ τους ανθρώπους με τα κινητά τους (31%). Ενώ από την άλλη κάποιοι το παρατηρούν σπάνια (13%) και κάποιοι πολύ λιγότερο (6,5%).

Αυτοαξιολόγηση

Με την αυτοαξιολόγηση που έγινε μέσα από την ηλεκτρονική διεύθυνση <https://goo.gl/forms/o74sRTgHjtTvZM8R2> όπου οι μαθητές απάντησαν ένα ερωτηματολόγιο αλλά και από συζήτηση στην τάξη καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι οι μαθητές έμειναν ευχαριστημένοι από τον προγραμματισμό των επιμέρους φάσεων που κάναμε σαν ομάδα. Αν και αστάθμητοι παράγοντες οδήγησαν στο να χαθούν πολύτιμες ώρες με αποτέλεσμα να χρειαστεί αναπρογραμματισμός των φάσεων ο οποίος όμως οδήγησε σε ικανοποιητικά αποτελέσματα.

Οι ίδιοι οι μαθητές πιστεύουν πως ήταν αρκετά συνεπείς με την τήρηση των χρονοδιαγραμμάτων.

Επίσης καλός ήταν ο βαθμός ανάληψης ρόλων και πρωτοβουλιών, εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις (και θετικές και αρνητικές) και παράλληλα ήταν αρκετά μέτρια η διαχείριση αντίθετων απόψεων, διαφωνιών και συγκρούσεων.

Καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι η λήψη των αποφάσεων δεν ήταν ιδιαίτερα δύσκολη, ενώ το κλίμα και το πνεύμα αποδοχής συνεργασίας και στήριξης των μελών ήταν σχεδόν καλό από τον καλό συγχρονισμό που είχαν οι ομάδες αλλά και με σημαντικές αρνητικές εξαιρέσεις.

Τέλος η αξιοποίηση του χρόνου κάθε ομάδας ήταν σχεδόν έως αρκετά καλή.

Οι περισσότεροι μαθητές είναι αρκετά ικανοποιημένοι από την ενεργή συμμετοχή με πληροφορίες, ιδέες, ερωτήματα και επιχειρήματα στις συζητήσεις και τις λοιπές εργασίες της ομάδας.

Επίσης οι περισσότεροι μαθητές της ομάδας με ελάχιστες εξαιρέσεις, αναγνώριζαν, επαινούσαν και ενθάρρυναν τις προσπάθειες των άλλων μελών.

Ακόμα όλοι οι μαθητές πρόσφεραν την βοήθειά τους σε άλλα μέλη της ομάδας τους όταν παρουσιάστηκε ανάγκη. Στις περισσότερες περιπτώσεις, αν και λίγο επιφυλακτικά, τα μέλη της ομάδας ζητούσαν βοήθεια και ιδέες από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, όταν βρέθηκαν σε δύσκολη θέση.

Επίσης, τα περισσότερα μέλη έμειναν πολύ ικανοποιημένα από το πόσο συνεπείς ήταν με τις υποχρεώσεις τους, πλην κάποιων εξαιρέσεων.

Αντίστοιχα και τα αποτελέσματα στο αν ήταν συνεπείς στα χρονοδιαγράμματα και αν παρέδωσαν τις εργασίες που τους ανατέθηκαν έγκαιρα.

Ακόμη μεγάλο είναι το ποσοστό που σύμβαλε θετικά στην άμβλυση εντάσεων, συγκρούσεων και στην αναζήτηση συνθετικών λύσεων.

Τέλος σε ικανοποιητικό βαθμό αποδέχτηκαν και συζητούσαν την κριτική και τις διαφορετικές απόψεις και αναζήτησαν τρόπους σύνθεσης, αποφεύγοντας τις στείρες αντιπαραθέσεις.

Βιβλιογραφία

1. Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- 8lyk-perist.att.sch.gr/autosch/joomla15/.../videogames/evolution.pdf
- <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1%CF%84%CF%89%CE%BD%CE%B2%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E%CE%BD>
- <http://www.videoman.gr/75006>
- <http://pcgameshistory.blogspot.gr/>
- <http://popaganda.gr/ine-virtuix-omni-mellon-ton-video-games/>
- <http://www.fortunegreece.com/article/to-mellon-tis-ikonikis-pragmatikotitas-ton-video-games-stin-ekthesi-e3/>
- <http://busted.gr/pio-ine-mellon-ton-video-games/>
- <http://gr.euronews.com/2015/09/08/developers-target-video-gamers-at-2015-ifa>
- <http://roxx.gr/2015/01/30/mellon-tis-anthropotitas-simfona-ta-video-games/>

2. ΤΟ GAMING ΣΗΜΕΡΑ

- <http://play.eslgaming.com/greece/>
- <http://elifecongress.org/>
- <http://gamespace.gr/game/>
- <http://lolesports.com/>
- <http://vice.gr>

3. ΠΛΟΥΣΙΟΙ GAMERS ΚΑΙ ROCKSTAR

- Ποιο πλούσιοι άνθρωποι από το gaming
<http://www.iefimerida.gr/news/173359/%CE%B4%CE%AD%CE%BA%CE%B1-%CE%AC%CE%BD%CE%B8%CF%81%CF%89%CF%80%CE%BF%CE%B9-%CF%80%CE%BF%CF%85-%CE%AD%CE%B3%CE%B9%CE%BD%CE%B1%CE%BD-%CF%80%CE%BB%CE%BF%CF%8D%CF%83%CE%B9%CE%BF%CE%B9-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%82-video-game-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%AD%CE%B4%CE%B1%CF%83%CE%B7-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CF%81%CE%B5%CE%BB%CF%8C-%CF%87%CF%81%CE%AE%CE%BC%CE%B1-%CE%B5%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CE%BD%CE%B5>
- rockstar games
https://en.wikipedia.org/wiki/Rockstar_Games
- gta
https://el.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto

4. ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΠΡΟΕΚΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ GAMING

- <http://we24.gr/2015/08/i-zoi-enos-gamer/>
- <http://www.fortunegreece.com/article/epangelma-gamer/>
- <http://www.iefimerida.gr/news/173359/%CE%B4%CE%AD%CE%BA%CE%B1-%CE%AC%CE%BD%CE%B8%CF%81%CF%89%CF%80%CE%BF%CE%B9-%CF%80%CE%BF%CF%85-%CE%AD%CE%B3%CE%B9%CE%BD%CE%B1%CE%BD-%CF%80%CE%BB%CE%BF%CF%8D%CF%83%CE%B9%CE%BF%CE%B9-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%82-video-game-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%AD%CE%B4%CE%B1%CF%83%CE%B7-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CF%81%CE%B5%CE%BB%CF%8C-%CF%87%CF%81%CE%AE%CE%BC%CE%B1-%CE%B5%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CE%BD%CE%B5>

[%CF%80%CE%BF%CF%85-%CE%AD%CE%B3%CE%B9%CE%BD%CE%B1%CE%BD-%CF%80%CE%BB%CE%BF%CF%8D%CF%83%CE%B9%CE%BF%CE%B9-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%82-video-game-%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CF%83%CE%BA%CE%AD%CE%B4%CE%B1%CF%83%CE%B7-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CF%81%CE%B5%CE%BB%CF%8C-%CF%87%CF%81%CE%AE%CE%BC%CE%B1-%CE%B5%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CE%BD%CE%B5](#)

5. ΕΞΕΛΙΞΗ ΜΕΣΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΔΙΚΤΥΩΣΗΣ

- <http://fictionalab.blogspot.gr/2013/04/top-social-network-websites.html>
- <http://1lyk-amarous.att.sch.gr/wp-content/uploads/2013/06/projAwithcover.pdf>
- <http://www.funday.gr/tech/i-istoria-ton-kinonikon-diktion-mesa-apo-ena-infographic>
- <http://www.mirnabard.com/2010/02/15-categories-ofsocial-media>
- [https://project4gelpanorama.wikispaces.com/.+%CE%97+%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1+%CF%84%CF%89%CE%BD+%CE%BC%CE%AD%CF%83%CF%89%CE%BD+%CE%BA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%89%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82+%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%8D%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%82+\(Facebook+%26+Twitter\)](https://project4gelpanorama.wikispaces.com/.+%CE%97+%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1+%CF%84%CF%89%CE%BD+%CE%BC%CE%AD%CF%83%CF%89%CE%BD+%CE%BA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%89%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82+%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%8D%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%82+(Facebook+%26+Twitter))
- <http://kdvm.gr/Media/Default/Pdf%20enotites/3.5.pdf>
- https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%AD%CF%83%CE%B1_%CE%BA%CE%BF%CE%B9%CE%BD%CF%89%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82_%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%8D%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%82
- <http://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/6213/1/%CE%94%CE%B9%CF%80%CE%BB%CF%89%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE%20%CE%9A%CE%BF%CF%85%CF%84%CF%83%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CE%B1%CE%BD%CE%BD%CE%BF%CF%80%CE%BF%CF%8D%CE%BB%CE%BF%CF%85%20%CE%9D%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BB%CE%AF%CF%84%CF%83%CE%B1.pdf>

6. FACEBOOK

- <http://www.newsb>
- <http://www.protothema.gr/city-stories/article/586742/poso-hrisimo-einai-to-diadiktuo-kai-poso-epikinduno/>
- <http://makemoneyonline.gr/e-commerce.html>
- <http://www.kathimerini.gr/777889/article/tecnologia/diadiaktyo/agores-mesw-fb-kai-twitter>

7. TWITTER

- <http://www.pi.ac.cy/>
- <http://www.cnn.gr/money/tech/story/30269/ptosi-sta-esoda-toy-twitter>
- <https://unboxholics.com/news/gaming/16965-ta-oikonomika-apotelesmata-tis-nintendo-gia-to-fy-2016>