



**ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕΣΟΓΕΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ  
ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ**

---

**«Τα e-sports, η απήχηση που αυτά έχουν και οι  
προοπτικές που ανοίγονται στο μάρκετινγκ.»**

---

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

---

Εισηγητές: **Τσαλήμογλου Δημήτρης 361, Συλέρης Νικόλαος 300**

Επιβλέπων: **Καπανταϊδάκης Ιωάννης**

©

**2022 - 2023**



**HELLENIC MEDITERRANEAN UNIVERSITY  
SCHOOL OF MANAGEMENT AND ECONOMICS SCIENCE**

**DEPARTMENT OF MANAGEMENT SCIENCE AND  
TECHNOLOGY**

---

**« E-sports, their rise and the chances that are  
given in marketing »**

---

**DIPLOMA THESIS**

---

Student: **Dimitris Tsalimoglou 361, Suliris Nikolaos 300**

Supervisor: **Kapantaidakis Ioannis**

©

**2022 - 2023**

**Υπεύθυνη Δήλωση** : Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην πτυχιακή εργασία. Επίσης έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Επίσης βεβαιώνω ότι αυτή η πτυχιακή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά ειδικά για τις απαιτήσεις του προγράμματος σπουδών του Τμήματος Διοικητικής Επιστήμης και Τεχνολογίας του ΕΛ.ΜΕ.ΠΑ.

## Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εργασίας αποτελεί η ανάλυση των e-sport και η απήχηση που έχουν και ως αποτέλεσμα οι προοπτικές που ανοίγονται αναφορικά με το μάρκετινγκ τους. Κατά τη διάρκεια των περίπου 70 ετών που είναι διαθέσιμα τα παιχνίδια υπολογιστών, τα e-Sports έχουν καθιερωθεί σε πολλά έθνη. Εξαιτίας αυτού, τα στοιχήματα e-Sports είναι εύκολα προσβάσιμα, ο αριθμός των τουρνουά αυξάνεται κάθε χρόνο και το έπαθλο για τον καθένα έχει αυξηθεί σημαντικά. Τώρα μια βιομηχανία πολλών δισεκατομμυρίων δολαρίων, ήταν κάποτε ένα μικροσκοπικό υποσύνολο της οικονομίας.

Η ταχεία επέκταση των E-sport κατά την προηγούμενη δεκαετία έχει πλέον ξεπεράσει το συμβολικό όριο του 1 δισεκατομμυρίου δολαρίων. Οι διαγωνισμοί παρακολουθούνται από το κοινό τόσο αυτοπροσώπως όσο και διαδικτυακά μέσω ιστοτόπων όπως το Twitch και το YouTube. Η αναγκαιότητα σχεδιασμού πολυχρηστικών και ειδικών γηπέδων και αρένων που μπορούν να διοργανώνουν ποικίλες εκδηλώσεις και να συμβαδίζουν με τον γρήγορο ρυθμό της τεχνολογικής αλλαγής της βιομηχανίας είναι μόνο μία από τις προκλήσεις που πρέπει να ξεπεράσει ο κλάδος. Θα πρέπει να αναπτυχθούν νόμοι και κανονισμοί για να επισημοποιήσουν τον τομέα των e-Sports και να διασφαλίσουν την κατάλληλη διοίκησή του χωρίς να είναι πολύ περιοριστικοί, εάν ο κλάδος θέλει να ευδοκιμήσει ενώ εξακολουθεί να αντιμετωπίζει μια σειρά από προκλήσεις ακεραιότητας. Φαίνεται ότι τα e-sports είναι η κινητήρια δύναμη πίσω από τα παραδοσιακά αθλητικά πρωταθλήματα. Πολλοί μεγάλοι οργανισμοί έχουν αρχίσει να «εικονικοποιούν» τις ομάδες και τα τμήματα τους προετοιμάζοντας τη μετάβαση στα e-Sports.

Το σχέδιο δράσης αυτών των εταιρειών είναι να επικεντρωθούν σε σχετικές αγορές και να διαπραγματευτούν παράγωγα μέσα σε πολύ σύντομα χρονικά διαστήματα. Τα e-sports έχουν τη δυνατότητα να επηρεάσουν σημαντικά τα παραδοσιακά αθλήματα την επόμενη δεκαετία. Η επιχείρηση eSports αναμένεται να αναπτυχθεί και να συγχωνευθεί με τα παραδοσιακά αθλήματα τα επόμενα χρόνια δίνοντας μία νέα έννοια στον τομέα του μάρκετινγκ.

**Λέξεις κλειδιά:** e-sports, μάρκετινγκ, προώθηση, αγώνες, ανάπτυξη

## **Abstract**

The purpose of this paper is the analysis of e-sports and the impact they have and as a result the perspectives that are opened regarding their marketing. During the approximately 70 years that computer games have been available, e-Sports have become established in many nations. Because of this, e-Sports betting is easily accessible, the number of tournaments is increasing every year and the prize for each has increased significantly. Now a multi-billion dollar industry, it was once a tiny subset of the economy.

The rapid expansion of E-sports over the past decade has now surpassed the symbolic \$1 billion mark. Competitions are watched by the public both in person and online through websites such as Twitch and YouTube. The need to design multi-use and specialist stadiums and arenas that can host a variety of events and keep pace with the industry's rapid pace of technological change is just one of the challenges the industry must overcome. Laws and regulations should be developed to formalize the e-Sports sector and ensure its proper governance without being too restrictive if the industry is to thrive while still facing a number of integrity challenges. It seems that e-sports are the driving force behind traditional sports leagues. Many large organizations have begun to "virtualize" their teams and departments in preparation for the transition to e-Sports.

The plan of action of these companies is to focus on relevant markets and trade derivatives within very short time frames. E-sports have the potential to significantly impact traditional sports over the next decade. The eSports business is expected to grow and merge with traditional sports in the coming years giving a new meaning to the field of marketing.

**Keywords:** e-sports, marketing, promotion, racing, development

## Περιεχόμενα

Τα e-sports, η απήχηση που αυτά έχουν και οι προοπτικές που ανοίγονται στο μάρκετινγκ.....	1
Περίληψη.....	4
Abstract.....	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ιστορία των Video Games.....	10
2.1 Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΩΝ VIDEO GAMES (δεκαετίες 1950-60).....	10
2.2 Ψηφιακό παιχνίδι.....	17
2.3 The Major Genre Deception.....	20
2.4 Ιστορία και εξέλιξη των ειδών: Ενάντια στη Βιολογία.....	25
2.5 Η εξέλιξη της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου που σχετίζονται με τα βιντεοπαιχνίδια.....	27
2.6 Είδος παιχνιδιού και καινοτομία.....	31
2.6.1 Μίμηση και Αλλαγή.....	31
2.6.2 Το Wolfenstein 3D (id Software, 1992) και η άνοδος του First-Person Shooter.....	34
2.6.3 Το επίπεδο λειτουργικότητας.....	34
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η μετάβαση της διασκέδασης σε επίπεδο πρωταθλητισμού-Η αρχή των E-sports.....	35
3.1 Δεκαετία του '50: Αρχίζει η εποχή των υπολογιστών.....	35
3.2 Η δεκαετία του 1960 σηματοδότησε την έναρξη της ιστορίας των eSports.....	35
3.3 Δεκαετία του 1970: τα arcades και οι οικιακές κονσόλες παιχνιδιών έχουν τεράστια επιτυχία.....	36
3.4 Ποικιλομορφία στα eSports: Πόσο περιεκτικά είναι τα eSports;.....	36
3.5 Η προέλευση των βιντεοπαιχνιδιών: Ιδρύεται η πρώτη γερμανική οικογένεια.....	37
3.6 Netrek: ένα κλασικό βιντεοπαιχνίδι.....	37
3.7 Σημαντική καμπή στα eSports.....	38
3.8 Οι πιο ουσιαστικοί και τεχνικοί όροι που χρησιμοποιούνται στα eSports.....	38
3.9 Η δεκαετία του 2000: Η παγκόσμια δικτύωση ως εγγύηση επιτυχίας.....	39
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η ανάπτυξη της βιομηχανίας μέσω των χρόνων και οι ευκαιρίες που δημιουργήθηκαν ..	41
4.1 Προέλευση και εξέλιξη των eSPORTS.....	41
4.2 Στη δεκαετία του 1950, δημιουργήθηκαν το πρώτο παιχνίδι υπολογιστή και βίντεο.....	41
4.3 Η δεκαετία του 1960: Η αρχή του διαστημικού πολέμου!.....	41
4.4 Το πρώτο τουρνουά eSports και η εισαγωγή Arcades και Consoles τη δεκαετία του 1970.....	42
4.5 Δεκαετία 1980: Η αρχή των eSports.....	43

4.6 Η ανάπτυξη του Διαδικτύου και των eSports στη δεκαετία του '90 .....	44
4.7 Η αρχή της ανάπτυξης και του επαγγελματισμού τη δεκαετία του 2000 .....	46
4.8 Το League of Legends (LoL) και οι πλατφόρμες ροής φτάνουν τη δεκαετία του 2010 .....	48
4.9 Η πανδημία στη δεκαετία του 2020 και η επιρροή στα eSport.....	51
4.10 Η Βιομηχανία eSPORTS με αριθμούς.....	52
4.10.1 Η ανάπτυξη της αγοράς eSports.....	52
4.10.2 Κατανομή εσόδων στα eSports.....	53
4.10.3 Οργάνωση Αγοράς eSports.....	55
4.10.4 Κοινό eSports.....	55
4.10.5 Κίνητρα και τύπος παίκτη.....	58
4.10.6 Προκλήσεις eSports και μελλοντικές ευκαιρίες.....	59
4.10.7 Χώροι ηλεκτρονικών αθλημάτων .....	59
4.10.8 Ρυθμίσεις και ζητήματα ακεραιότητας .....	61
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Οργανισμοί και εταιρείες (Μελέτες περίπτωσης) .....	65
5.1 Ten most valuable esports companies.....	69
TSM // \$540 million.....	69
100 Thieves // \$460 million .....	70
Team Liquid // \$440 million .....	70
FaZe Clan // \$400 million .....	72
Cloud9 // \$380 million .....	73
G2 Esports // \$340 million.....	74
Fnatic // \$260 million.....	75
Gen.G // \$250 million .....	76
NRG // \$240 million .....	76
T1 // \$220 million .....	77
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Συμπέρασμα.....	79
Βιβλιογραφία .....	81

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα eSports, συντομογραφία του «ηλεκτρονικού αθλητισμού», είναι «μια μορφή αθλητισμού όπου τα ηλεκτρονικά συστήματα διευκολύνουν τις κύριες πτυχές του αθλήματος: η συμβολή των παικτών και των ομάδων, καθώς και η παραγωγή του συστήματος eSport, διαμεσολαβούνται από άνθρωπο-υπολογιστή διεπαφές» (Hamari & Sjoblom, 2017, σελ. 211). Το εάν τα eSports πρέπει να αναγνωριστούν ως άθλημα παραμένει συζητήσιμο (Holden et al., 2017). Στην πραγματικότητα, λόγω της εικονικής φύσης του και της απουσίας σωματικής δραστηριότητας, το eSport έχει επικριθεί ότι δεν είναι πραγματικό άθλημα και το επαγγελματικό άθλημα (δηλαδή πραγματικό άθλημα) παραμένει το πρότυπο βάσει του οποίου κρίνεται ο αθλητισμός (Ke & Wagner, 2020). Εν τω μεταξύ, το eSport έχει αποκτήσει εξέχουσα θέση και συγκεντρώνει δυναμική λόγω της τρέχουσας κρίσης COVID-19, η οποία οδήγησε στην ψηφιοποίηση της πλειονότητας των πολιτιστικών και αθλητικών δραστηριοτήτων. Ωστόσο, είναι πολύ νωρίς για να ισχυριστεί κανείς ότι ο επαγγελματικός αθλητισμός καταρρέει. ο όρος "τρόμος" μπορεί να είναι πιο εφαρμόσιμος προς το παρόν. Η πανδημία (Covid-19) δεν βοηθά την κατάσταση, αλλά ο κλάδος εξακολουθεί να παρουσιάζει κάποια κάπως σχετικά συμπτώματα αδυναμίας.

Παρά το γεγονός ότι τα eSports φαίνεται να είναι ένα σχετικά νέο φαινόμενο, το πρώτο βιντεοπαιχνίδι δημιουργήθηκε το 1967. Επιπλέον, η δημοτικότητά του έχει αυξηθεί σημαντικά τα τελευταία δέκα χρόνια. Αυτός ο κλάδος είναι δομημένος γύρω από εξελισσόμενα ενδιαφερόμενα μέρη, συμπεριλαμβανομένων των εκδοτών, των προμηθευτών πλατφορμών υποδομής, των ομάδων/παικτών, των διοργανωτών διαγωνισμών, των ραδιοτηλεοπτικών φορέων, των χορηγών και των παρατηρητών. Η ίδια λογική ισχύει για τα eSports όπως και για τα παραδοσιακά αθλήματα. Οι στρατηγικές μάρκετινγκ είναι συγκρίσιμες με το αθλητικό μάρκετινγκ και είναι (Pizzo et al., 2018) κατάλληλο για την επινόηση και την εφαρμογή στρατηγικών για οργανισμούς που δραστηριοποιούνται στον κλάδο των eSports.

Στα επόμενα χρόνια, η βιομηχανία των eSports θα αντιμετωπίσει πολλά εμπόδια, συμπεριλαμβανομένης της ανάγκης για αναγνώριση. Παρόλο που το πρώτο φόρουμ μεταξύ της Διεθνούς Ολυμπιακής Επιτροπής και της Παγκόσμιας Ένωσης διεθνών αθλητικών ομοσπονδιών θα διεξαχθεί τον Ιούλιο του 2018, το οποίο φαίνεται να φέρνει πιο κοντά την παραδοσιακή αθλητική βιομηχανία και τα eSports, ο δρόμος μπροστά φαίνεται να είναι μακρύς και περίπλοκος.



Οι διαγωνισμοί πρέπει επίσης να είναι καλύτερα οργανωμένοι και δομημένοι, κάτι που είναι ένα κρίσιμο σημείο. Το Παγκόσμιο Κύπελλο του 2018 προσέλκυσε σχεδόν 100 εκατομμύρια ανθρώπους.

Κάθε χρόνο, δεκάδες χιλιάδες διαγωνισμοί διεξάγονται σε όλο τον κόσμο, προσελκύοντας εκατομμύρια θεατές. Για να νομιμοποιήσουν αυτόν τον κλάδο, ορισμένοι συγγραφείς (π.χ. Chikish, Carreras και Garcia, 2019) υποστηρίζουν την πιο επαγγελματική διακυβέρνηση. Τέλος, τα eSports δεν έχουν ιδιαίτερα θετική φήμη λόγω αρνητικών συνεπειών που σχετίζονται με τον εθισμό, την κοινωνική απομόνωση, ακόμη και τη βία (Jonasson & Thiborg, 2010), καθώς και ψυχολογικά ζητήματα που σχετίζονται με στοιχήματα ή αθλητικά στοιχήματα (Peter et al., 2019). Αυτό εμποδίζει εν μέρει την ενσωμάτωση των eSports στους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Αυτή η βιομηχανία έχει υποστεί σημαντικές μεταμορφώσεις τα τελευταία πενήντα χρόνια. Ο πρωταρχικός στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να εξηγήσει την προέλευση και την ιστορική εξέλιξη του κλάδου, καθώς και τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσει στα επόμενα χρόνια.

Ο σκοπός αυτού του εγγράφου είναι να παρέχει σε ακαδημαϊκούς, φοιτητές και/ή επαγγελματίες μια ιστορική επισκόπηση της εξέλιξης της βιομηχανίας των eSports. Κατά συνέπεια, θα προσπαθήσουμε να αντιμετωπίσουμε τα τρία ερευνητικά ζητήματα στα οποία βασίζεται ο προβληματισμός

(1) Από πού προήλθαν τα eSports;

(2) Ποια είναι η τρέχουσα κατάσταση της αγοράς και του κλάδου των eSports; Ποια είναι τα εμπόδια και οι μελλοντικές προοπτικές για το φαινόμενο των eSports;

Ωστόσο, μπορεί να βρισκόμαστε στο κατώφλι μιας νέας βιομηχανίας που πιθανότατα θα κερδίσει έλξη την επόμενη δεκαετία. Τα επόμενα κεφάλαια παρέχουν μια ολοκληρωμένη ανάλυση του φαινομένου εμβαθύνοντας σε αυτό.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ιστορία των Video Games

Η ιστορία των video games 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. Από εκείνη την χρονική στιγμή έκαναν την εμφάνιση τους τα video games στις κονσόλες, στα φλίπερ, στους υπολογιστές και στις φορητές κονσόλες.

Η πρώτη διαφήμιση για παιχνίδι – μηχανήμα ήταν το Computer Space το 1971. Μέχρι και τα τέλη της δεκαετίας είχε εμφανιστεί στις ΗΠΑ, Ευρώπη, Ιαπωνία και Λατινική Αμερική. Έγινε ευρύτερα γνωστό το 1977, όπου και σημείωσε μεγάλες πωλήσεις. Μετά από περίπου 6 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. Εκεί βλέπουμε την κατασκευή των πρώτων φορητών κονσόλων. Αυτή η κίνηση δυσανασχέτησε τις αμερικάνικες εταιρίες καθώς πλέον την μεγαλύτερη επιρροή στην βιομηχανία είχαν οι ιαπωνικές εταιρίες, οι οποίες και κατασκεύασαν τις δημοφιλείς κονσόλες “PlayStation” της Sony, και το “NES” της Nintendo.

Οι Τόμας Γκόλντσμιθ 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 εμφανιζόταν μέσα από την οθόνη.

### 2.1 Η ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΩΝ VIDEO GAMES (δεκαετίες 1950-60)

Το 1949-50, περίπου, ο Τσάρλι Αντάμα, 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 Στρέτσει, 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.

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 Spacewar!, ένα διαστημικό παιχνίδι, με πρωταγωνιστή ένα διαστημικό πύραυλο, όπου εξουδετερώνει ότι βρίσκεται μπροστά του.

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.

Την ίδια χρονιά, ένας προγραμματιστής που δούλευε στην ΑΤ&Τ, 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.

Περνώντας στην δεκαετία του '70 πλέον, ακολουθεί η χρυσή εποχή των Φλίπερ. Τον Σεπτέμβρη 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 παίζεις, έπρεπε να ρίξεις κέρμα. Ύστερα, το 1972 βγήκε για οκτώ διαφορετικές κονσόλες.

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

Οι Μπούσνελ και Ντάμπνεϊ, 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. Η εμπορική επιτυχία του Pong οδήγησε πολλές άλλες εταιρείες να αναπτύξουν Pong κλώνους και τα δικά τους συστήματα, με αποτέλεσμα η ωοτοκία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών να ξεκινήσει. Το 1977 σηματοδοτεί μια ιστορική στιγμή για τις κονσόλες όπου και κατασκευάζονται δύο απ' τις πιο ιστορικές κονσόλες όλων των εποχών "Magnavox Odyssey" και "ATARI VCS (ATARI 2600)". Το ATARI 2600 αναδείχτηκε ως η καλύτερη κονσόλα δεύτερης γενιάς.

Όμως όλη αυτή η πλημμύρα από Pong κλώνους, τελικά οδήγησε στη συντριβή του παιχνιδιού το 1977, η οποία ήρθε στο τέλος της, με την επικρατούσα επιτυχία του 1978 shooter παιχνιδιού της Taito, "Space Invaders". Το παιχνίδι αυτό σηματοδοτεί την έναρξη της χρυσής εποχής του arcade, εμπνέει δεκάδες κατασκευαστές να εισέλθουν στην αγορά και επικρατεί σε πολλές τοποθεσίες, όπως εμπορικά κέντρα, παραδοσιακές βιτρίνες, εστιατόρια, και καταστήματα ψιλικών. Έγινε επίσης το αντικείμενο πολυάριθμων άρθρων και ιστοριών σε τηλεόραση, εφημερίδες και περιοδικά, που αποκαλούσαν το βιντεοπαιχνίδι ως ένα ταχέως αναπτυσσόμενο χόμπι.

Το Space Invaders σύντομα παίρνει άδεια για το Atari VCS (αργότερα γνωστό ως Atari 2600), που γίνεται το πρώτο "killer game" και τετραπλασιάζει τις πωλήσεις της κονσόλας. Αυτό βοήθησε την Atari να ανακάμψει από τις προηγούμενες απώλειες της και με τη σειρά του το Atari VCS να αναβιώσει την αγορά των video games κατά τη διάρκεια της δεύτερης γενιάς κονσόλων. Η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών αναζωογονήθηκε ιδιαίτερα και από την ευρεία επιτυχία της Nintendo Entertainment System, η οποία σηματοδότησε μία στροφή στην κυριαρχία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών από τις Ηνωμένες Πολιτείες στην Ιαπωνία, κατά τη διάρκεια της τρίτης γενιάς κονσολών. Επίσης και άλλες μεγάλες εταιρίες της βιομηχανίας δημιουργήθηκαν στις αρχές του 1980, όπως οι Sega, EA και Activision μπαίνοντας και αυτές στον χορό των εκατομμυρίων.

Συνεχίζοντας στην δεκαετία του 1980 παρατηρήθηκε η κύρια ανάπτυξη της βιομηχανίας, με παιχνίδια σταθμούς, αλλά και κονσολών στην ιστορία των videogames. Κοντά στο τέλος του 1983, έχουμε τη χρεωκόπηση πολλών εταιριών στη Βόρειο Αμερική, που έφερε και το τέλος της δεύτερης γενιάς κονσολών. Αυτό όμως οδήγησε στην παραγωγή της τρίτης γενιάς κονσολών το 1984.

Η τρίτη γενιά ξεκίνησε τον Ιούλιο του 1983. Η τρίτη γενιά ξεκίνησε τον Ιούλιο του 1983. Η αρχή έγινε με την κυκλοφορία δύο κονσολών, του Sega SG-1000, καθώς και του γνωστού σε όλους Nintendo Entertainment System (NES). Αξίζει να αναφερθεί πως το NES αρχικά είχε την ονομασία "Nintendo Family Computer", ενώ παρέμεινε ως η κονσόλα με τις περισσότερες πωλήσεις μέχρι την κυκλοφορία του PlayStation. Ο ανταγωνισμός του NES ξεκίνησε το 1985 από την SEGA, η οποία κυκλοφόρησε το "Master System", το οποίο κυριάρχησε σε Βραζιλία και Ευρώπη. Οι επιδόσεις τις κονσόλας της SEGA ξεπερνούσαν τις επιδόσεις του NES, κάτι που δεν επηρέασε όμως στις πωλήσεις του φτάνοντας μόλις τα 13 εκατομμύρια. Η SEGA, αν και δεν κατάφερε να ξεπεράσει τις πωλήσεις του NES, κατάφερε να κρατηθεί στην ζωή μέχρι και το 2012 όπου συνολικά πούλησε παγκοσμίως 20 εκατομμύρια.

Το 1987 κυκλοφόρησε το Atari 7800 στις Ηνωμένες Πολιτείες και το Sharp X68000 στην Ιαπωνία αντίστοιχα, καταφέροντας να σταθούν εμπόδια στην ραγδαία εξάπλωση του NES και του Master System, με το πρώτο να σημειώνει σχεδόν 4 εκατομμύρια πωλήσεις. Προς τα τέλη της τρίτης γενιάς και συγκεκριμένα το 1989, η Nintendo κυκλοφόρησε το Game Boy, μια ασπρόμαυρη φορητή κονσόλα, που σίγουρα δεν χρειάζεται συστάσεις, ούτε καν στα παιδιά της εποχής μας. Καταφέροντας να κρατήσει την πρωτιά στον τομέα των φορητών μέχρι και σήμερα μας έχει χαρίσει αναμφισβήτητα υψηλής ποιότητας τίτλους και μας έχει καθηλώσει για ατελείωτες ώρες.

Περιστασιακά, ένα βιντεοπαιχνίδι θα υποστηριχθεί – ότι είναι το καλύτερο. Πρέπει να «επαναστατίσει» ή «να εξελίξει» το είδος του, ορίζοντας ένα νέο στάδιο κατά μήκος της γενικής διαδρομής που ακολουθεί αυτήν τη στιγμή. 1 Σύμφωνα με την κριτική του Aki Jarvinen (2002) για το Halo (Bungie Software, 2001), "ο shooter πρώτου προσώπου είναι νεκρός" με αυτήν την κυκλοφορία. Viva la nouvelle FPS!" Σύμφωνα με τον Jarvinen, ο Halo εγκαινίασε μια νέα εποχή των First-Person Shooters· συγκρίνει την κυκλοφορία του παιχνιδιού με έναν μετεωρίτη που

χτυπά το "Planet First-Person Shooter", που εξαφανίζει την προηγούμενη ζωή ("Quakesauruses") και Κανείς δεν θα μπορούσε να ζητήσει ένα μεγαλύτερο παράδειγμα σχολικού βιβλίου για να αποδείξει ότι η αντίληψη ότι τα είδη «εξελισσονται» όπως τα βιολογικά είδη είναι ριζωμένη στον λόγο της συντριπτικής πλειοψηφίας.

Ειδικοί παίκτες, επαγγελματίες του Τύπου τυχερών παιχνιδιών, βετεράνοι του κλάδου και μελετητές παιχνιδιών. Το «Playing King-of-the-Genre», όπως το περιγράφει ο Daniel Cook (2005).

Η καινοτομία δεν λείπει από το Halo. Δεν έχει (υποχρησιμοποιημένες) εκτροπές όπως η δυνατότητα "geo-mod" του Red Faction ή τα σενάρια πολλαπλών παικτών του Return to Castle Wolfenstein που βασίζονται σε ρόλους. Όπως υποδηλώνει ο υπότιτλος, το Halo δεν αφορά τόσο το "combat evolved" όσο το "genre evolved" (Jarvinen, 2002).

Υπάρχει μια σειρά από ανεπίλυτα ζητήματα που βασίζονται σε αυτές τις παραδοχές. Δύο από αυτά θα είναι το επίκεντρο αυτού του άρθρου, το οποίο θα τους αντιμετωπίσει διαδοχικά παρά τη σημαντική αλληλεξάρτησή τους. Και οι δύο υποδεικνύουν μια τρίτη ερευνητική περιοχή.

Αν η έννοια της εξέλιξης του είδους είναι δεύτερη φύση για την πλειοψηφία των συγγραφέων σχετικά με το θέμα, η ίδια η έννοια του είδους είναι ακόμη πιο ριζωμένη. Γιατί συζητάμε είδη βιντεοπαιχνιδιών και τι εννοούμε; «Η μελέτη του είδους [V]ideo game διαφέρει σημαντικά από τη μελέτη λογοτεχνικού ή κινηματογραφικού είδους λόγω της άμεσης και ενεργού συμμετοχής του κοινού» (Wolf, 2002, σ.114). Κανείς δεν φαίνεται να ασχολείται με το ερώτημα εάν είναι σκόπιμο να χρησιμοποιηθεί ο όρος είδος αν ο τρόπος με τον οποίο τον χρησιμοποιούμε για να περιγράψουμε τα βιντεοπαιχνίδια δεν έχει καμία βάση στον κινηματογράφο ή στη λογοτεχνία. Μετά τον καθορισμό των ειδών βιντεοπαιχνιδιών, ο Cook (2005, σελ. 1) ισχυρίζεται ότι «η ιστορική χρήση στη βιομηχανία παιχνιδιών δεν μας αφήνει άλλες επιλογές» διευκρινίζουν πολλαπλές διακριτές μεθόδους οργάνωσής τους με βάση ποικίλα κριτήρια. Όπως θα δείξω, δεν είναι προβληματικό να υπάρχουν διασταυρούμενα κριτήρια για τον προσδιορισμό των ειδών βιντεοπαιχνιδιών, καθώς η ίδια η έννοια του είδους είναι αμφιλεγόμενη και, για να το θέσω συνοπτικά, μια σύγχυση.

Δεύτερο: Αν ενστερνιστούμε το είδος ως ένα χρήσιμο πλαίσιο για τον προσδιορισμό των διαφόρων τύπων βιντεοπαιχνιδιών, θα πρέπει να λάβουμε υπόψη τις μεταμορφώσεις, τις προσαρμογές και τις επανεφευρέσεις του. Δεν μπορούμε να το κάνουμε αυτό χωρίς να λαμβάνουμε υπόψη την τρέχουσα κατάσταση της έρευνας για το θέμα. Για να παραφράσουμε

έναν από τους χαρακτήρες του Tolkien σχετικά με τη γη της Mordor, δεν μπορεί κανείς απλώς να περιπλανηθεί σε ένα είδος. Η εξέλιξη (με τη βιολογική έννοια του να γίνεις σταδιακά πιο κατάλληλος για να επιβιώσει, που σημαίνει να βελτιωθείς έναντι των προγόνων και των προκατόχων σου) στη λογοτεχνική και κινηματογραφική θεωρία έχει αμφισβητηθεί εκτενώς και έχει αντικατασταθεί από εναλλακτικά μοντέλα πειραματισμού τα τελευταία χρόνια. Αν το ίδιο ισχύει και για τα παιχνίδια, τότε δεν υπάρχουν παιχνίδια.

Δεν είναι συμβατό με το Halo: Genre Evolved. Τότε, θα έπρεπε να συμπεράνουμε ότι το Halo, το Half-Life (Valve Software, 1998) και το Doom (id Software, 1993) είναι όλα ίσα πειράματα χωρίς «εξέλιξη», μεταφορικά αδέρφια και ξαδέφια χωρίς διαχωρισμό γενεών. Πρόκειται για περίπτωση αναγωγής και παραλογισμού.

Η παραδοχή της εξέλιξης του είδους απαιτεί την κατάλληλη αντιμετώπιση του θέματος της καινοτομίας στον πυρήνα του. Επομένως, πρέπει να αναπτυχθεί ένα πρότυπο καινοτομίας που είναι μοναδικό στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Ένα τέτοιο μοντέλο δεν μπορεί να αναχθεί σε μια απλή απαρίθμηση συγκεκριμένων μηχανικών παιχνιδιών, αλλά θα αποκαλύψει ότι τα είδη βιντεοπαιχνιδιών χρησιμεύουν ως ενδιάμεσοι σε ένα περίπλοκο οικοσύστημα λειτουργικών θεωρήσεων και αισθητικών ιδεών.

Η τρέχουσα κατανόησή μας για τους κλάδους που βασίζονται σε αντικείμενα αμφισβητείται από τα βιντεοπαιχνίδια. Όπως ανέφερε ο Espen Aarseth το 2001, το πεδίο εφαρμογής του όρου είναι τόσο εκτεταμένο που δημιουργεί σημαντικές δυσκολίες: τα παιχνίδια στον υπολογιστή δεν είναι ένα μοναδικό μέσο, αλλά μάλλον πολλαπλά μέσα.

Πολυάριθμες διακρίσεις μέσων στη σφαίρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχουν ως αποτέλεσμα Η παραδοσιακή μεσαία προοπτική είναι σε μεγάλο βαθμό αναποτελεσματική.

Μείναμε με τι μέσα

Η Liv Hausken επινόησε τον όρο τύφλωση των μέσων ενημέρωσης για να περιγράψει πώς μια αποτυχία αντίληψης των μέσων ενημέρωσης επηρεάζει την κοινή γνώμη. Οι συγκεκριμένες διακρίσεις των μέσων έχουν ως αποτέλεσμα μια «ουδέτερη ως προς τα μέσα» που είναι κάθε άλλο παρά αμερόληπτη. Αυτός είναι ένας ξεχωριστός κίνδυνος όταν θεωρούνται τα παιχνίδια ως κινηματογράφος ή παραμύθια, καθώς και όταν γίνονται ευρείες ισχυρισμοί για παιχνίδια σαν να ανήκαν όλα στην ίδια μορφή μέσων και να μοιράζονταν τα ίδια χαρακτηριστικά (Aarseth, 2001).

Πράγματι, είναι επικίνδυνο να διατυπώνονται ισχυρισμοί που αφορούν όλα τα παιχνίδια γενικά. Σύμφωνα με τον David Buckingham η προσπάθεια προσδιορισμού του «παιχνιδιού» των παιχνιδιών υπολογιστή μπορεί να αποβεί άκαρπη.

Τίτλοι όπως το Tetris (1988) και το Final Fantasy X (2001) έχουν κοινά σημεία. Ωστόσο, αυτό που έχουν κοινό μπορεί να είναι λιγότερο ενδιαφέρον ή σημαντικό από τις διαφορές τους (Carr et al., 2006, σ. 7).

Στο παρελθόν και σε ένα παρόμοιο αντικείμενο μελέτης, ο Nol Carroll και ο David Bordwell εξέδωσαν την ίδια προειδοποίηση στους μελετητές κινηματογραφικών σπουδών, ζητώντας «αποσπασματικές» θεωρίες και «έρευνα μεσαίου επιπέδου» για να ληφθούν καλύτερα υπόψη ορισμένα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά ορισμένοι τύποι ταινιών που συγκαλύπτονταν από τις επικρατούσες «Μεγάλες Θεωρίες». 2 Ωστόσο, το να πάμε πολύ μακριά προς αυτή την κατεύθυνση είναι επίσης προβληματικό: ένα πεδίο έρευνας που επικεντρώνεται σε ένα αντικείμενο (όπως οι μελέτες παιχνιδιών) δεν μπορεί να ευημερήσει εάν αυτό το αντικείμενο κρατιέται ή υποστηρίζεται ότι είναι τόσο ετερογενές ώστε αυτό που ισχύει για τα παιχνίδια X και Y δεν έχει τίποτα έχει να κάνει με τα παιχνίδια Z και Z.

Ο Nick Montfort (2004) υποστήριξε ότι πρέπει να υπάρχει μια ισορροπία ανάμεσα στο κοσμοπολίτικο σύνολο των "βιντεοπαιχνιδιών". Όσοι συμμετέχουν σε μελέτες παιχνιδιών που απηχούν την έκκληση του Aarseth έχουν, ως επί το πλείστον, προκαλέσουν την έννοια του είδους ως χρήσιμη γέφυρα μεταξύ του υπερβολικά συγκεκριμένου και του υπερβολικά γενικού. Το άρθρο του Rune Klevjer για τη στήλη DiGRA Hardcore με τον κατάλληλο τίτλο "Genre Blindness" είναι το πιο σαφές. Υπάρχει ένα κενό στην πειθαρχία μας μεταξύ γενικής θεωρίας και ειδικής ανάλυσης. Υπάρχει μεγάλη θεωρητική έρευνα για τους αισθητικούς, κοινωνικούς και ψυχολογικούς μηχανισμούς που ισχύουν είτε ευρέως είτε γενικά στα παιχνίδια και τη διασκέδαση. Από την άλλη πλευρά, υπάρχει ένας σημαντικός όγκος ανάλυσης που επικεντρώνεται σε ένα, ή ίσως δύο ή τρία παιχνίδια, και η οποία μπορεί να περιλαμβάνει ορισμένες γενικές παρατηρήσεις για την κατάσταση της νεωτερικότητας και ούτω καθεξής, αλλά δεν ισχυρίζεται ότι περιγράφει τα τυπικά χαρακτηριστικά μεγαλύτερων κατηγοριών παιχνιδιών (Klevjer, 2006).

Ο Bernard Perron είναι μια από τις «αξιόσημες εξαιρέσεις» που αναφέρει ο Klevjer που εργάζεται σε επίπεδο είδους. Στις περιγραφές των δύο πιο πρόσφατων ερευνητικών τους πρωτοβουλιών, ο ίδιος και η ερευνητική του ομάδα Ludiciné εντοπίζουν το ίδιο «κενό»:



Υπό το φως του πολλαπλασιασμού των γενικών μελετών για το βιντεοπαιχνίδι, είναι πλέον απαραίτητο να δοκιμαστούν οι προτεινόμενες θεωρίες χρησιμοποιώντας ένα σώμα που έχει καθοριστεί με ακρίβεια. [...] Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν όλο και περισσότερο αντικείμενο ακαδημαϊκής μελέτης, αλλά λίγες ερευνητικές πρωτοβουλίες επικεντρώνονται σε ένα γενικό σώμα βιντεοπαιχνιδιών. (Perron et al, 2008,)

Δεδομένου ότι το θέμα του είδους στα βιντεοπαιχνίδια έχει διερευνηθεί ήδη από το 1984 στο Art of the Video Game του Chris Crawford, αυτά τα αξιώματα μπορεί να φαίνονται περίεργα.

## 2.2 Ψηφιακό παιχνίδι

Σχεδιασμός και "Computer Game Genres" του David Myers από το 1990. Ίσως το είδος να έχει παραμείνει αθεώρητο με τα χρόνια. Το είδος αφορά τον τρόπο με τον οποίο οι παίκτες, οι έμποροι λιανικής και η βιομηχανία κατηγοριοποιούν το τεράστιο τοπίο του σύμπαντος των joystick, όπως είναι γνωστό σε οποιονδήποτε έχει έστω και μια παροδική εξοικείωση με τα βιντεοπαιχνίδια. Διάφορα παραδείγματα γενικών ταξινομιών παρατίθενται παρακάτω. Στην αρχική σελίδα του ιστότοπου της βάσης δεδομένων MobyGames, οι επισκέπτες μπορούν να αναζητήσουν συγκεκριμένα παιχνίδια ή να διαβάσουν ανά πλατφόρμα, έτος και είδος. Το γλωσσάρι του ιστότοπου παρέχει ορισμούς για τους ακόλουθους όρους σε διάφορες κατηγορίες:

Στο εξωτερικό, το σχήμα ταξινόμησης του Metacritic φαίνεται πιο απλό. Δράση, περιπέτεια, extreme sports, μάχες, shooter πρώτου προσώπου, πτήση/πτήση, πάρτι, πλατφόρμα, παζλ, αγώνες, στρατηγική σε πραγματικό χρόνο, παιχνίδι ρόλων, προσομοίωση, αθλήματα, στρατηγική, shooter τρίτου προσώπου, turn-based στρατηγική, πολεμικό παιχνίδι και πάλη. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το είδος ισχύει και για άλλες ενότητες του Metacritic.

Η αναζήτηση είναι απλή και καθιστά το σύστημα στην πράξη μια απλουστευμένη έκδοση του σχετικά πολύπλοκου συστήματος του GameSpot, στο οποίο τα είδη μπορούν να υποδιαιρεθούν σε όσες υποκλάδες χρειάζεται, καταλήγοντας σε μια λίστα 157 κατηγοριών των οποίων η ποικιλομορφία απεικονίζεται στα ακόλουθα παραδείγματα:

Combat > Beat-Em-Up

Violence > Action > 2D

Combat > Action > 3D

Action > Fundamental

Action > First-Person > Shooter > Fantasy

Action > First-Person Shooter > Tactical > Modern

Action-adventure > Contemporary

First-Person > Third-Person > Fantasy

Driving > Auto Battle

Driving Racing Amusement

Driving > Competition > Kart

Unclassified > Party

Unclassified > Puzzle > Activity

Action Role-Playing Game > Role-Playing Game

Role-Playing > First-Person Perspective

Role-Playing > RPGs for the PC

Simulation > Science Fiction > Huge Spacecraft

Sport > Conventional > Ice Hockey > Amusement

Sport > Conventional > Ice Hockey > Simulation

Strategy trumps Real-Time and Fantasy.

Modern > Strategy > Turn-based

Ορισμένοι από τους περιγραφείς χαμηλότερης βαθμίδας εμφανίζονται ως υποκλάδοι πολλών ειδών, μερικές φορές σε διαφορετικά επίπεδα (το "Σύγχρονο" εμφανίζεται στο πέμπτο επίπεδο στο Action > Shooter > First-Person > Tactical, το δεύτερο επίπεδο στο Action Adventure και το τρίτο επίπεδο στη στρατηγική > Turn-Based). Σημειώνοντας ότι τα ίδια τα επίπεδα ή οι κλάδοι είναι ανώνυμα, δεν υπάρχει καμία προϋπόθεση για σύγκριση μεταξύ τους. "Αποψη"

έρχεται τόσο σε 3ο όσο και σε 2ο άτομο για Action > Shooter > First-Person και Role-Playing > First-Person, αντίστοιχα. Τι μοιράζονται το Fighting, το Party, το First-Person, το PC-Style RPG, το Sci-Fi, το Traditional (Sport) και ο Real-Time; Ένα πράγμα που δίνουν έμφαση σε αυτές τις διαφορετικές ταξινομήσεις είναι η ρευστότητα και η ανακρίβεια της έννοιας του είδους και ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιείται για την περιγραφή πραγματικών βιντεοπαιχνιδιών. Το American McGee's Alice (Rogue Entertainment, 2000) ταυτίστηκε με τέσσερα διαφορετικά είδη τον Φεβρουάριο του 2001 κριτικές που δημοσιεύθηκαν σε τέσσερα περιοδικά gaming: "Platform" στο GEN4 PC CD-ROM #142, "Third-person Action" στο Joystick #123, "Action /Adventure" στο PC Fun #69, και "Adventure/Platform" στο PC Team #65 (Genvo, 2003, σελ. 12). Εκτός από τις δυστάμενες απόψεις σχετικά με την τοποθέτηση του παιχνιδιού X σε κατηγορίες ειδών,

υπάρχει και το θέμα των ίδιων των τυπολογιών. Ο πρωταρχικός καθοριστικός παράγοντας οποιασδήποτε γενικής τυπολογίας είναι τα κριτήρια που χρησιμοποιεί. Όσον αφορά τα βιντεοπαιχνίδια, έχουμε δύο

Υπάρχουν δύο είδη κριτηρίων. Τα κριτήρια παιχνιδιού και τα κριτήρια θέματος ή αφήγησης.

Στην επιστημονική γραφή για το είδος των βιντεοπαιχνιδιών, η πλειονότητα των ταξινομήσεων είτε επικεντρώνονται αποκλειστικά σε διαδραστικά είδη είτε αναγνωρίζουν την πολύπλευρη φύση των διαδραστικών, αφηγηματικών, θεματικών, κοινωνικών και/ή υλικών ειδών. Από τη μια πλευρά, τα θεματικά ή εικονογραφικά είδη, όπως η Επιστημονική Φαντασία, η Φαντασία και ο Τρόμος, θεωρούνται απλώς ως βιτρίνα από τη ludological σχολή σκέψης ή ως αφηγηματικοί παράγοντες και αισθητικές ή εικονογραφικές ανατροπές σε προηγούμενα μέσα που μπορούν να καθοδηγήσουν την ερμηνεία ( μπείτε στους αφηγηματολόγους!). Εναλλακτικά, υπάρχουν στοιχεία παιχνιδιού ή διαδραστικά στοιχεία.

Είδη, όπως Δράση, Περιπέτεια, Παιχνίδι ρόλων, Στρατηγική κ.λπ., που στην πραγματικότητα είναι ένας συνδυασμός —ή μάλλον ένας συνδυασμός— πολλαπλών διακριτών κριτηρίων, αλλά όλα σχετίζονται με το gameplay. Τυπικά παραδείγματα περιλαμβάνουν τη στρατηγική σε πραγματικό χρόνο ή τη σειρά, το shooter πρώτου ή τρίτου προσώπου, τη δράση/περιπέτεια, το παιχνίδι ρόλων, τα αθλήματα, τα παιχνίδια πλατφόρμας και τις μάχες. Η ταξινόμηση του Mark J.P. Wolf στο "Genre and the Video Game" (Wolf 2002) είναι μία από τις λίγες που φαίνεται να θολώνει τη γραμμή μεταξύ των δύο κατηγοριών ειδών συμπεριλαμβάνοντας όρους όπως "Abstract", "Interactive Movie" και "Text Adventure". " παράλληλα με τα "Adventure" και "Shoot 'Em Up"? Ωστόσο, η κυριαρχία των διαδραστικών ειδών έναντι των θεματικών ειδών είναι αναμφισβήτητη.

Διαπιστώθηκε ότι ενώ οι έννοιες της εικονογραφίας και του θέματος μπορεί να είναι κατάλληλα εργαλεία για την ανάλυση ταινιών του Χόλιγουντ και πολλών βιντεοπαιχνιδιών, ένας άλλος τομέας, η διαδραστικότητα, είναι ένα ουσιαστικό συστατικό της δομής κάθε παιχνιδιού και ένα πιο κατάλληλο μέσο για την εξέταση και τον καθορισμό των ειδών βιντεοπαιχνιδιών (Wolf 2002, σελ. .114).

Αυτό επαναλαμβάνεται από την Diane Carr και τον Andrew Burn. Για παράδειγμα ένα παιχνίδι μπορεί να ταξινομηθεί ανάλογα με την πλατφόρμα στην οποία παίζεται (PC, κινητό τηλέφωνο, Xbox), τον τρόπο παιχνιδιού που προσφέρει (πολλαπλοί παίκτες, για έναν παίκτη κ.λπ.) και το είδος του.

Είτε το σύστημα είναι δικτυωμένο είτε μόνο ο χρήστης, ο τρόπος με τον οποίο το τοποθετεί ο παίκτης σε σχέση με τον κόσμο του παιχνιδιού (πρώτο πρόσωπο, τρίτο πρόσωπο, «θεός»), τους κανόνες και τους στόχους που περιλαμβάνουν το παιχνίδι του (αγωνιστικό παιχνίδι, περιπέτεια δράσης) ή τις αναπαραστατικές του πτυχές (επιστημονικής φαντασίας, υψηλής φαντασίας, αστικής φαντασίας). Όλες αυτές οι δυνατότητες ταξινομήσης συνυπάρχουν στα παιχνίδια και καμία από αυτές δεν είναι άσχετη. Ωστόσο, θα υποστηρίξουμε ότι το προσφερόμενο στυλ παιχνιδιού είναι θεμελιώδους σημασίας (Carr et al., 2006, σελ. 16).

Ο Daniel Cook αντιμετωπίζει το ζήτημα απευθείας στο "My Name is Daniel and I am Genre Addict": "Στη βιομηχανία παιχνιδιών, ένα είδος είναι ένα κοινό σύνολο μηχανικών παιχνιδιών και προτύπων διεπαφής που μοιράζονται μια ομάδα τίτλων. [...] Το Warcraft και το Starcraft έχουν πολύ διαφορετικές πλοκές και ρυθμίσεις, αλλά εξακολουθούν να ανήκουν στο ίδιο είδος του RTS [Στρατηγική σε πραγματικό χρόνο]" (Cook 2005, σελ. 1).

Όλα αυτά τα παραδείγματα καταδεικνύουν ότι το είδος χρησιμοποιείται με παρόμοιο τρόπο σε δημοφιλείς, βιομηχανικές και ακαδημαϊκές ταξινομήσεις: ως μέσο για τη διαίρεση της τεράστιας ηπείρου των βιντεοπαιχνιδιών σε πιο διαχειρίσιμες επαρχίες, με την ίδια πίστη: "Το παιχνίδι έρχεται πρώτο". Το πραγματικό ερώτημα δεν είναι η επιλογή των κριτηρίων –όπως έχω δείξει, όλοι φαίνεται να συμφωνούν– αλλά μάλλον, όπως δείχνει το απόσπασμα των Carr and Burn, και όπως ο Thomas A. Το [...] είδος είναι μια κατηγορία που πρέπει να επανεξεταστεί από κριτική σκοπιά, επειδή η σημερινή αποδοχή του κοινού των καθιερωμένων ειδών και η βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών δεν λαμβάνει υπόψη την περίπλοκη διαστρωμάτωση των ειδών που εμφανίζεται στα βιντεοπαιχνίδια (Apperley, 2006, σελ.

### 2.3 The Major Genre Deception

Το είδος ενός παιχνιδιού μπορεί να είναι το υπο-είδος ενός άλλου, και πιθανώς τα μέσα του άλλου (δεν έχω ακόμη συναντήσει μια μελέτη που να περιγράφει πώς διαφορετικά είδη βιντεοπαιχνιδιών αποτελούν μοναδικές θέσεις στα μέσα ενημέρωσης, αλλά η ιδέα φαίνεται αρκετά λογική). Το πρόβλημα με το είδος δεν είναι τόσο ότι ασκείται με διαφορετικά κριτήρια, αλλά ότι αυτά τα κριτήρια είναι υποκειμενικά.

Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι δεν έχουν προσεγγιστεί ακόμη στα First/Third-Person Shooters. Θα μπορούσαν να αναζητηθούν παντού. Δυστυχώς, αυτό το πρόβλημα δεν είναι μοναδικό στα βιντεοπαιχνίδια, αλλά είναι βασικό στοιχείο της ίδιας της έννοιας του είδους. Έχει αντιμετωπιστεί

(και κακομεταχειριστεί) στην ποιητική, στη συνέχεια στην αισθητική και στη λογοτεχνία, και η γλωσσολογία και οι κινηματογραφικές σπουδές έχουν επίσης παλέψει με το ζήτημα που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε «ισοπέδωση του είδους». Ακόμη και ένα ερώτημα τόσο στοιχειώδες όσο η έννοια και το εύρος του όρου είδος είναι πολύπλοκο.

Υπάρχει σύγχυση, καθώς ο όρος αναφέρεται ασυνεπώς σε διακρίσεις που προέρχονται από ένα ευρύ φάσμα κειμενικών διαφορών: τύπος παρουσίασης (επική/λυρική/δραματική), σχέση με την πραγματικότητα (μυθοπλασία έναντι μη μυθοπλασίας), ιστορικό είδος (κωμωδία/τραγωδία/τραγικοκωμωδία), επίπεδο στυλ (μυθιστόρημα έναντι ρομαντισμού), ή παράδειγμα περιεχομένου (συναισθηματικό μυθιστόρημα/ιστορικό μυθιστόρημα/μυθιστόρημα περιπέτειας) (Altman 2006, σελ. 11).

Τα συστήματα των Lauri Honko και Martine Roberge, αν και αναπτύχθηκαν με διαφορά 35 ετών, είναι πολύ παρόμοια. Ο Φινλανδός λαογράφος υποστηρίζει ότι τα είδη των λαϊκών παραμυθιών μπορούν να κατηγοριοποιηθούν κατά περιεχόμενο, μορφή, στυλ, δομή, πλαίσιο, λειτουργία, συχνότητα, διανομή και προέλευση (Honko 1968, σ. 62). Ο Καναδός εθνολόγος προσδιορίζει έξι επίπεδα κριτηρίων είδους για τις αφηγήσεις: εκφώνηση, πρόσληψη, σημασιολογία, πλαίσιο και προέλευση μελέτες (Moine 2005, σ.20-23): προφορά, προορισμός, συνάρτηση, σημασιολογία και σύνταξη.

Σύμφωνα με την Apperley είναι πρόβλημα να συγχέονται πολλαπλά επίπεδα κατηγοριών, δεν πιστεύω ότι αυτό το πρόβλημα μπορεί να λυθεί, ακόμη και με την επανεξέταση του είδους από κριτική σκοπιά. Αυτό οφείλεται σε αυτό που αποκαλώ το Great Genre Illusion, το οποίο δηλώνει ότι η λέξη genre είναι ένας όρος-ομπρέλα και ότι η δέσμη διαφορετικών εννοιών κάτω από ένα μόνο όνομα τους δίνει μια ψευδή αίσθηση ενότητας. Αναμένετε τα λογοτεχνικά είδη, τα είδη ομιλίας και τα είδη ταινιών να μοιράζονται ορισμένα χαρακτηριστικά.

Σύμφωνα με τον Ρικ Άλτμαν, «δεν μπορεί να υποθεθεί ότι το είδος της ταινίας και το λογοτεχνικό είδος είναι πανομοιότυπα». (Altman 2006, σελ. 12) Ο λυρικός τρόπος ομιλίας και τα συγκεκριμένα τυπικά σχήματα σχετικά με τον αριθμό των στίχων, τη διάρκεια των στίχων και τα σχήματα ομοιοκαταληξίας διακρίνουν πολυάριθμα είδη ποίησης, αλλά κανένα από αυτά τα χαρακτηριστικά δεν είναι εφαρμόσιμο στα κινηματογραφικά είδη. Αυτό που προκύπτει από την επισκόπηση του είδους του Steve Neale στη γλωσσολογία, τη λογοτεχνία και τις κινηματογραφικές σπουδές είναι ότι: το είδος ως όρος έχει χρησιμοποιηθεί διαφορετικά σε διαφορετικούς τομείς και ότι πολλές

από τις χρήσεις του διέπονται από την ιστορία του όρου σε αυτά τα πεδία – και από τους πολιτισμικούς παράγοντες που παίζουν σε αυτά – παρά από τη λογική ή την εννοιολογική συνέπεια (Neale, 2000, σ. 28).

Ως παράδειγμα της αμφισημίας της επίμαχης λέξης και έννοιας, είναι διδακτικό να κάνουμε μια σύντομη γλωσσική εκτροπή. Η λέξη *genre* όπως τη χρησιμοποιούμε προέρχεται από τα γαλλικά (κληρονομήθηκε από τα λατινικά και τα ελληνικά) και σημαίνει τύπος ή είδος, αλλά περιλαμβάνει και το φύλο (στα ελληνικά περιλάμβανε και τη φυλή!). Πιο σημαντικά, χρησιμοποιείται ως λέξη "πλήρωσης" παρόμοια με "όπως", και η λέξη "είδος" στα αγγλικά. Θα ήθελα να τονίσω ότι δεν έχει άλλη συγκεκριμένη σημασία. Είναι αξιοσημείωτη η οξυδερκής δήλωση του Northrop Frye ότι «η ίδια η λέξη «genre» ξεχωρίζει σε μια αγγλική πρόταση ως το απρόφωνο και ξένο πράγμα που είναι» (Frye 1957, σελ.13). Μπορεί να υπάρχει ένα αποπροσανατολιστικό αποτέλεσμα όταν ο όρος χρησιμοποιείται σε άλλη γλώσσα, όπως τα αγγλικά: τα άτομα που ακούν τη λέξη μπορεί να υποθέσουν ότι έχει έναν τύπο (=είδος) συγκεκριμένης, καλά καθορισμένης σημασίας, παρόμοια με την απελευθέρωση ενός σιωπηλού μικρού *gestalt* ή τσάκρα ή οτιδήποτε άλλο. Η ιδανική απεικόνιση αυτής της δυαδικότητας είναι ο Andrew Tudor:

Τώρα, σχεδόν όλοι χρησιμοποιούν όρους όπως «γουέστερν», τόσο οι νευρωτικοί κριτικοί όσο και οι άτονοι κινηματογράφοφιλοι. Η διάκριση και η πηγή της δυσκολίας έγκειται στην επιδιωκόμενη χρήση του όρου από τον κριτικό. Αυτό που είναι συνήθως μια απλή ταξινόμηση για καθημερινή χρήση αναμένεται τώρα να έχει πολύ μεγαλύτερο βάρος. Η ύπαρξη ενός εξειδικευμένου όρου, του είδους, για αυτές τις κατηγορίες υποδηλώνει ότι η αντίληψη του κριτικού για το «γουέστερν» είναι πιο λεπτή από ό,τι συμβαίνει στον συνηθισμένο λόγο. Εάν δεν συμβαίνει αυτό, γιατί να χρησιμοποιήσετε έναν εξειδικευμένο όρο; (Tudor 1973, σελ. 3)

Φυσικά, δεν υπάρχει ειδικός όρος. Συνήθως, οι ξένες λέξεις χρησιμοποιούνται για έννοιες που δεν μπορούν να μεταφραστούν χωρίς να χαθεί κάτι, αλλά αυτό δεν συμβαίνει με το είδος. Στην πραγματικότητα, αυτό δεν είναι απολύτως ακριβές: αυτό που χάνεται είναι το άνοιγμα και το εύρος της ασάφειας της έννοιας. Χρησιμοποιείται σε κοινές, συνηθισμένες γαλλικές προτάσεις όπως "Τι τύπος ταινίας είναι;" Μια πιο ακριβής μετάφραση αυτής της πρότασης θα ήταν "Τι είδους ταινία είναι αυτή;" Αντί για το "Τι είδους ταινία είναι αυτή;", που θα συνεπαγόταν ένα υψηλότερο επίπεδο γνώσης ή τουλάχιστον ένα υψηλότερο επίπεδο λόγου, "Τι είδους ταινία είναι αυτή;" θα ήταν πιο ακριβές. Στα γαλλικά, δεν υπάρχει μυστήριο ή κύρος που να συνδέεται με τον όρο είδος.

Όχι μόνο χρησιμοποιείται στην καθομιλουμένη στην καθημερινή γλώσσα, αλλά χρησιμοποιούμε επίσης το είδος σε αυτές τις καταστάσεις ως δείκτη ανακρίβειας για να υποδείξουμε ότι κάνουμε ευρείες, ανακριβείς γενικεύσεις. Το να πείτε "c'est genre un film de science-fiction" ή "c'est un genre de film de science-fiction" ισοδυναμεί με "είναι ένα είδος ταινίας επιστημονικής φαντασίας" ή "είναι ένα είδος ταινίας επιστημονικής φαντασίας" και είναι πολύ διαφορετικό από το σίγουρο, χωρίς δισταγμό "είναι μια ταινία επιστημονικής φαντασίας." Κατ' αρχάς, το είδος μας επιτρέπει να πούμε ότι η ταινία μοιράζεται πολλά χαρακτηριστικά με άλλες ταινίες επιστημονικής φαντασίας, αλλά ότι δεν είναι απαραίτητα ή αποκλειστικά ταινία επιστημονικής φαντασίας. Στην πραγματικότητα, φαίνεται να συμπεραίνει ότι μια επόμενη πρόταση θα εξηγήσει γιατί δεν είναι απλώς μια ταινία Επιστημονικής Φαντασίας (διαφορετικά, "είναι μια ταινία επιστημονικής φαντασίας"). Μπορεί να προβλεφθεί μια ανατροπή διαβάζοντας μεταξύ των γραμμών: «Είναι ένα είδος ταινίας επιστημονικής φαντασίας, αλλά τα διαστημόπλοια έλκονται από άμαξες με άλογα». Μπορεί να ζωγράψω με μεγάλες πινελιές, θολώνοντας το τοπίο στη διαδικασία, που είναι ακριβώς η άποψή μου για το είδος: πιστεύω ότι η χρήση της λέξης σε άλλες γλώσσες συμβάλλει στην ψευδαίσθηση συνοχής ότι η έννοια στερείται στη μητρική της γλώσσα, με αποτέλεσμα σε μια θολή εικόνα του είδους. Αν αυτό είναι αλήθεια, τότε αντιμετωπίζουμε μια αντίφαση, καθώς οι ακαδημαϊκοί –γλωσσολόγοι, λογοτεχνικοί, μελετητές κινηματογράφου και θεωρητικοί παιχνιδιών εξίσου – δεν χρησιμοποιούν ή κατασκευάζουν είδη με τόσο τυχαίο τρόπο, και εύλογα ενδιαφέρονται να τα ορίσουν ως επακριβώς και πειστικά. όσο το δυνατόν. Αυτές οι δύο χρήσεις του ίδιου όρου αντικατοπτρίζουν τα ιστορικά και θεωρητικά είδη του Tzvetan Todorov (1970): κοινή χρήση που λειτουργεί ως κάτι περισσότερο από αναγνωριστικά σε ένα διάχυτο και ανακριβές σύνολο και θεωρητικές κατηγορίες ή κατασκευές που προορίζονται να είναι δομημένες και ορθολογικές. Πώς μπορούμε τότε να συμβιβάσουμε αυτά τα δύο; Με απλά λόγια δεν είναι εφικτό να γίνει. Ο λαϊκός και ο κριτικός χρησιμοποιούν τον όρο πανομοιότυπα, παρά το γεγονός ότι πολλές γλώσσες χρησιμοποιούν μια εισαγόμενη γαλλική λέξη για να διακρίνουν μεταξύ τους. Σύμφωνα με την ερμηνεία μου για την έννοια, τα ιστορικά και θεωρητικά είδη μοιράζονται μόνο ένα χαρακτηριστικό: την ανακρίβεια. Αν και είναι αναμφισβήτητο ότι οι θεωρητικοί προσπαθούν να αναπτύξουν σταθερές και ξεκάθαρες κατηγορίες και κριτήρια είδους, αυτό δεν σημαίνει ότι τα καταφέρνουν. Επιπλέον, η παραγωγή θεωρητικών γενικών κατηγοριών δεν βελτιώνει ούτε μετασχηματίζει τα ιστορικά γενικά αναγνωριστικά και ετικέτες, ούτε τα υπερθέτει.

Το ουσιαστικό στοιχείο του προηγούμενου αποσπάσματος του Tudor είναι ότι η διαφορά μεταξύ της χρήσης ειδών από λαϊκούς και κριτικούς όπως το «γουέστερν» «βρίσκεται στον τρόπο με τον οποίο ο κριτικός επιδιώκει να χρησιμοποιήσει τον όρο» (η έμφαση δίνεται). Υπό αυτό το πρίσμα, η μελέτη είδους είναι η ιστορία επαναλαμβανόμενων προσπαθειών ακαδημαϊκών, κριτικών και ιδρυμάτων να επιβάλουν τάξη σε ένα χαοτικό, άτακτο και συνεχώς μεταβαλλόμενο πλήθος όρων που δεν σέβεται καμία εξουσία – ή τουλάχιστον, καμία προφανή εξουσία, και σίγουρα όχι το δικό τους. Παρόλο που πολλοί κριτικοί και ακαδημαϊκοί υποστηρίζουν ότι το Star Wars (Lucas, 1977) γίνεται καλύτερα κατανοητό ως γουέστερν, ο μέσος κινηματογραφιστής πιθανότατα θα συνεχίσει να το βλέπει ως ταινία επιστημονικής φαντασίας. Σύμφωνα με τον μελετητή κινηματογραφικών μελετών Raphalle Moine, δεν μπορεί να υπάρξει μια καθολική τυπολογία των ειδών που να βασίζεται σε παγκοσμίως αναγνωρισμένες διακρίσεις, οργανωμένες σε σταθερές κατηγορίες και χωρίζοντας το τοπίο του κινηματογράφου σε οριστικά διακριτές ομάδες ταινιών. (Moine 2005, σελίδα 20, ανεπίσημη μετάφραση)

Μπορούν να εξαχθούν αρκετά συμπεράσματα από αυτή την οπτική. Το είδος φαίνεται να είναι μια ανακριβής και διαισθητική έννοια. υποδηλώνει δυνητικά πολύ διαφορετικά φαινόμενα μεταξύ των μέσων ή των επιστημονικών κλάδων. και είναι ένα πολύπλευρο και πολυδιάστατο φαινόμενο. Αυτά τα χαρακτηριστικά μοιράζονται όλοι οι ορισμοί της έννοιας και είναι ουσιαστικά το μόνο πράγμα που μοιράζονται όλα τα είδη, είτε στη λογοτεχνία, τη γλωσσολογία ή τις κινηματογραφικές σπουδές. ισχύουν επίσης για είδη βιντεοπαιχνιδιών. Καμία κριτική σκέψη δεν μπορεί να μας οδηγήσει να ξεπεράσουμε αυτά τα σημεία σε μια μεγάλη, σταθερή και ενοποιημένη ταξινόμηση των ειδών. Η σύντομη εισαγωγή, οι διάφορες ταξινομίες, και το επιχείρημα του Apperley (2006) έχουν όλα αποδείξει ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι ίσως τα καλύτερα στην ανάδειξη της σχετικότητας του είδους. Αλλά αν θεωρηθεί ότι τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν ενδελεχή παράδειγμα των εσωτερικών χαρακτηριστικών του είδους, μπορεί να έχουμε την τάση να εφαρμόσουμε σε αυτά τα συμπεράσματα της θεωρίας του είδους από άλλους κλάδους. Η τρέχουσα θεωρία του είδους έχει εγκαταλείψει την έννοια της εξέλιξης του είδους με την ισχυρότερη, βιολογική της έννοια («τα πράγματα μεγαλώνουν καλύτερα»), και ο όρος χρησιμοποιείται πλέον μόνο για να χαρακτηρίσει «την αλλαγή των πραγμάτων μέσα στο χρόνο». Είναι αυτό μια γενική ιδιότητα της έννοιας του είδους ή απλώς ένα τοπικό, απομονωμένο φαινόμενο που μοιράζεται, για παράδειγμα, τα λογοτεχνικά και κινηματογραφικά είδη αλλά όχι τα παιχνίδια; Θα ήταν απλό να κρέμεται το ραβδί του θεωρητικού ιμπεριαλισμού για αυτοάμυνα (Aarseth, 2001), αλλά όπως



γνωρίζει οποιοσδήποτε παίκτης του Civilization (MicroProse, 1991), η αδιάκριτη επίθεση σε οτιδήποτε πλησιάζει είναι γενικά μια κακή μακροπρόθεσμη στρατηγική. Στη συνέχεια, θα επιστρέψω στα είδη παιχνιδιών αφού εξετάσω πώς και γιατί η θεωρία του είδους έχει καταλήξει σε αυτά τα συμπεράσματα σχετικά με την εξέλιξη του είδους.

#### 2.4 Ιστορία και εξέλιξη των ειδών: Ενάντια στη Βιολογία

Τα πρώτα γραπτά σχετικά με τη «φύση», τα «είδη» ή τα «είδη» της «ποιητικής τέχνης», που θα ονομάζονταν λογοτεχνικά είδη σήμερα, αφορούσαν πρωτίστως την αξιολόγηση και τη συνταγή: αξιολόγηση στον προσδιορισμό του τύπου «ποίησης» το καλύτερο για την εκπαίδευση της νεολαίας και την έμπνευση των ανδρών, και τη συνταγή στο να λένε στους ποιητές τι πρέπει να κάνουν και πώς να το κάνουν (όπως το δόγμα της αμοιβαίας καταλληλότητας του ύφους και της ουσίας). Τον 20ο αιώνα, ωστόσο, τα πράγματα πήραν μια απότομη τροπή λόγω μιας σημαντικής επιρροής: του Δαρβινισμού. Ο Γάλλος θεωρητικός Ferdinand Brunetière δημοσίευσε το *Évolution des genres dans l'histoire de la littérature* το 1890, το οποίο εφαρμόζει τη θεωρία της φυσικής επιλογής του Charles Darwin στην ιστορία της λογοτεχνίας για να εξηγήσει την εξέλιξή της. Αυτό το βιολογικό μοντέλο της «επιβίωσης της πιο ισχυρής λογοτεχνίας» καθιερώνεται ως ένα νέο παράδειγμα και, όπως ανέφερα στην αρχή αυτού του άρθρου, μπορεί ακόμα να παρατηρηθεί στο πλαίσιο του είδους των βιντεοπαιχνιδιών. Ωστόσο, ουσιαστικά έχει πέσει σε δυσμένεια στη λογοτεχνική θεωρία. Στο βιβλίο του με τίτλο *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?*, ο Γάλλος θεωρητικός της λογοτεχνίας Jean-Marie Schaeffer υποστηρίζει πειστικά εναντίον αυτής της αντίληψης του είδους. («Ποιος είναι ο ορισμός του λογοτεχνικού είδους;»). Το βιολογικό-εξελικτικό μοντέλο διαψεύδεται εύκολα με βάση τη σύγκριση των κατηγοριών. Ενώ τα βιολογικά πλάσματα αναπαράγονται και είναι η πρωταρχική αιτία (με την αριστοτελική έννοια) των απογόνων τους, τα κείμενα και άλλα έργα αναπαράγονται από ανθρώπινους παράγοντες που είναι εξωτερικές και δευτερεύουσες αιτίες. Τα λογοτεχνικά (και άλλα τεχνητά) είδη καθορίζονται από τα χαρακτηριστικά του έργου, τα οποία καθορίζονται από τον συγγραφέα. Εν συντομία, το είδος λειτουργεί αντίστροφα: «Το *Une vie* του Maupassant δεν περιέχει μια αφηγηματική δομή επειδή ανήκει στην κατηγορία των αφηγήσεων, επειδή γεννήθηκε από αυτήν την κατηγορία, αλλά μάλλον ανήκει σε αυτήν την κατηγορία επειδή ο Maupassant αποφάσισε να πει μια ιστορία. " (Schaeffer 1989, σελίδα 73, χαλαρή μετάφραση). Τότε, ποια είναι η απάντηση στο εξελικτικό μοντέλο; Η θεωρία του είδους στα τέλη του 20ού αιώνα αρνείται την έννοια της εξέλιξης του

είδους και την υποκαθιστά με μη-τελεολογικούς πειραματισμούς και παραλλαγή. Ο Hans Robert Jauss και η αντίληψή του για τον ορίζοντα της προσδοκίας είναι δύο από τους πιο γνωστούς συγγραφείς αυτής της μετάβασης. Σε αυτή τη δήλωση από το *Towards an Aesthetics of Reception*, ορίζει το είδος ως ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο φάσμα παραγωγών, μια παιδική χαρά όπου οι συγγραφείς πειραματίζονται με νέους τρόπους να τρομάζουν τον αναγνώστη μέχρι το πείραμα να γίνει τόσο εκτεταμένο ώστε να γεννηθεί ένα νέο είδος. Αν ακολουθήσει κανείς τον θεμελιώδη κανόνα της ιστορικοποίησης της έννοιας της φόρμας και δει την ιστορία των λογοτεχνικών ειδών ως μια χρονική διαδικασία της αέναης ίδρυσης και αλλαγής των οριζόντων, τότε οι μεταφορικές πορείες της ανάπτυξης, της λειτουργίας και της φθοράς μπορούν να αντικατασταθούν. από τη μη τελεολογική έννοια του παιχνιδιού ενός περιορισμένου αριθμού δυνατοτήτων (Jauss, 1982, σ.94). Εδώ, το είδος δεν «εξελίσσεται» αλλά μάλλον μεταμορφώνεται ή μεταλλάσσεται. τίποτα δεν επιχειρείται με καμία αίσθηση προόδου. Αυτή η οπτική έχει κυριαρχήσει στη συντριπτική πλειοψηφία, αν όχι σε όλες, τις μελέτες ειδών, είτε λογοτεχνικές είτε κινηματογραφικές. Μερικοί τίτλοι ενοτήτων από το Κινηματογραφικό Είδος του Raphalle Moine, όπως «Για να βάλουμε ένα τέλος στη θεωρία της γενικής εξέλιξης» και «Τα όρια του ιστορικού ντετερμινισμού», αρκούν για αναφορά.

Για την αντιμετώπιση του συγκεκριμένου ερωτήματος του είδους των βιντεοπαιχνιδιών, είναι διδακτικό να αναφέρουμε τη γνώμη του Rick Altman για την ανεπάρκεια της βιολογικής μεταφοράς. Σύμφωνα με τη δαρβινική θεωρία της εξέλιξης, το απαραβίαστο ενός νέου γένους εγγυάται τη μοναδικότητά του. Δηλαδή, κανένα γένη δεν είναι ασυμβίβαστο μεταξύ τους. Εκτός από την έλλειψη γονιμότητας μεταξύ των γενών, η ακεραιότητα και κατ' επέκταση η ταυτότητα του είδους διασφαλίζεται επίσης από το γεγονός ότι εξαφανισμένες μορφές ζωής εξαφανίζονται οριστικά από τον κόσμο. Μόνο στον πολυεποχικό φανταστικό κόσμο του «Jurassic Park» επιμένουν οι κατηγορίες μιας προηγούμενης εξελικτικής κατάστασης. Ωστόσο, στην κοινότητα του είδους, κάθε μέρα είναι η ημέρα του Jurassic Park.

Όχι μόνο όλα τα είδη είναι αδιάφορα, αλλά μπορούν επίσης να διασταυρωθούν ανά πάσα στιγμή. είδος που υπήρξε ποτέ (Altman, 2006, σελ. Το περιθώριο που δίνεται στους συγγραφείς, τους κινηματογραφιστές και τους σχεδιαστές παιχνιδιών να συνδυάζουν οποιαδήποτε στοιχεία οποιουδήποτε είδους χωρίς φυσικούς ή θεωρητικούς περιορισμούς.

Σε αντίθεση με το βιολογικό γένος και τα είδη, οι περιορισμοί είναι αποτέλεσμα της έμμεσης αιτιώδους συνάφειάς τους. Υπονοεί ένα επίπεδο ad hoc και μη γραμμικών μεταλλάξεων που απουσιάζει από τα συμβατικά μοντέλα βιολογικής εξέλιξης. Ο Alastair Fowler παρατηρεί χιουμοριστικά ότι αυτή η παρατήρηση αναδεικνύει επίσης τα όρια της κοινότητας μεταξύ λογοτεχνικού και γλωσσικού είδους.

Κανένας ομιλητής της φυσικής γλώσσας δεν μπορεί να επιστρέψει σε προηγούμενες συμβατικές μορφές, αλλά οι συγγραφείς μπορούν. [...] Θα μπορούσε κανείς να ελπίζει στην επιτυχία με την επανεισαγωγή των επικών συμβάσεων του Γκιλγκαμές σε ένα σύγχρονο ποίημα, αλλά όχι με την παραγγελία ενός γεύματος στα αγγλο-νορμανδικά. (Fowler 1982, σελ. 49)

## 2.5 Η εξέλιξη της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου που σχετίζονται με τα βιντεοπαιχνίδια

Γνωρίζουμε ότι ένα σύμπλεγμα έργων που μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά (που προσδιορίζονται πολιτισμικά ως είδος) δεν συνδυάζονται περιστασιακά και παράγουν νέα έργα που προάγουν το είδος σε μια τελική πρόοδο προς τα εμπρός (όπως ένα πρώιμο platformer όπως το Super Mario Bros., στο οποίο η θόνη δεν κύλιση προς τα πίσω, μόνο προς τα εμπρός). Μάλλον νέα έργα εμφανίζονται κοντά γιατί κάποιος αποφάσισε να τα δημιουργήσει ως τέτοια. Δεδομένου ότι ένα νέο παιχνίδι που κυκλοφόρησε το 2009 μπορεί να υιοθετήσει ένα στοιχείο ή να βασίζεται με άλλο τρόπο σε ένα σκοτεινό παιχνίδι που κυκλοφόρησε το 1989 με περιορισμένη επιτυχία, δεν φαίνεται να υπάρχει πραγματική «εξέλιξη»: τα είδη δεν λήγουν. απλώς παύουν να χρησιμοποιούνται για κάποιο χρονικό διάστημα. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι πέφτουν σε χειμερία νάρκη, με σκοπό να επιστρέψουν όταν κάποιος το κρίνει σκόπιμο.

Παρά το γεγονός ότι επί του παρόντος δεν παράγονται περιπέτειες FMV (τουλάχιστον σε σημαντική κλίμακα), αυτές της δεκαετίας του 1990 εξακολουθούν να προβάλλονται μέσω του φακού αυτής της γενικής ετικέτας και είναι διαθέσιμες για συγκομιδή. Η μονιμότητα και οι κύκλοι των ειδών αποδεικνύονται από την τρέχουσα τάση του retrogaming και την κυκλοφορία του Mega Man 9 (Capcom, 2008), που είναι πανομοιότυπο με τα παιχνίδια NES του παρελθόντος.

Ωστόσο, δεν πρέπει να ενστερνιστούμε πολύ γρήγορα τα ευρήματα της θεωρίας του είδους άλλων μέσων. Αν κάποιος επρόκειτο να δημιουργήσει μια περιπέτεια FMV το 2009, δεν θα χρησιμοποιούσε βίντεο με εικονοστοιχεία, 256 χρωμάτων που λειτουργεί με 12 ή 16 καρτέ ανά δευτερόλεπτο και καταλαμβάνει μόνο ένα κλάσμα της οθόνης. Ένα τέτοιο παιχνίδι πιθανότατα θα χωρούσε όλα τα δεδομένα του σε ένα DVD, εξαλείφοντας την ανάγκη για τη συσκευή

αναπαραγωγής να αλλάζει μεταξύ πέντε ή έξι CD κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το Mega Man 9 διατηρεί ένα σύστημα αποθήκευσης σε αντίθεση με ένα σύστημα κωδικών πρόσβασης, παρά την ρετρό εμφάνισή του. Η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται να είναι τεχνολογικά καθορισμένη, έστω και μόνο βάσει του νόμου του Moore. Ωστόσο, η τεχνολογική ικανότητα δεν μπορεί να θεωρηθεί ως απαραίτητο χαρακτηριστικό της γενικής εξέλιξης. Ένα remake ενός παλιού παιχνιδιού με ενημερωμένα γραφικά – ή ένα παιχνίδι FMV με ποιοτικό βίντεο – αλλά καμία αλλαγή στο gameplay δεν αποτελεί εξέλιξη του είδους, μόνο μια γενική τεχνική εξέλιξη στο επίπεδο των μέσων, όπως ακριβώς και η ανάγνωση ενός το βιβλίο σε ηλεκτρονική μορφή σε φορητή ψηφιακή συσκευή ή το διαδίκτυο δεν αποτελεί εξέλιξη ενός «είδους». Μπορεί να εξεταστεί η εξέλιξη ενός είδους εκ των έσω, εστιάζοντας στο πώς μεμονωμένα έργα συμβάλλουν στην ανάπτυξή του.

Ορισμένοι ακαδημαϊκοί κύκλοι αντιμετώπιζαν τις «ταινίες του είδους» και τη «λογοτεχνία του είδους» με συγκαταβατικό μάτι για αρκετό καιρό, θεωρώντας τις ως ατελείωτες επαναλήψεις του ίδιου παλιού, που δημιουργήθηκαν για να ικανοποιήσουν τις προσδοκίες του κοινού ή ως «μυθικές ενσωματώσεις η κυρίαρχη ιδεολογία» (Grant, 1988). Πολλοί θεωρητικοί του είδους έχουν απαντήσει αποδεικνύοντας πώς το είδος μπορεί να λειτουργήσει ως ένας κώδικας συμβάσεων ικανός για ανατροπή, κριτικό λόγο και πολλά άλλα. Σύμφωνα με την εισαγωγή του Barry Keith Grant στο Film Genre Reader, μια από τις πιο σημαντικές συνεισφορές στην κατανόηση του είδους είναι η παράδοξη χαρά της παραλλαγής: «Με απλά λόγια, οι ταινίες είδους είναι εκείνες οι εμπορικές ταινίες μεγάλου μήκους που, μέσω της επανάληψης και της παραλλαγής, λένε η ίδια ιστορία με διαφορετικούς τρόπους» (Grant, 1988, σελ. xi). Εκτός από την προφανή παρουσία της λέξης "παραλλαγή", το Grant περιλαμβάνει τα ακόλουθα:

«Αν και είναι αλήθεια ότι οι ταινίες του είδους αφηγούνται γνώριμες ιστορίες με γνώριμους χαρακτήρες σε γνώριμες καταστάσεις, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι το κάνουν με εντελώς οικείους τρόπους». (Grant 1986, σελ. xiii, βλέπε επίσης Neale 2000, σελ. 207-211) Όπως το έθεσε τόσο εύγλωττα ο Thomas J. Roberts, η παραλλαγή εντός της οικειότητας φαίνεται να είναι το όνομα του παιχνιδιού είδους: οι αναγνώστες αντιλαμβάνονται το επίσημο σχήμα ως τον κανόνα που τους επιτρέπει να εκτιμήσουν τις εικονικές παραλλαγές. Οι συγγραφείς [της μυθοπλασίας του είδους] μοιάζουν με μουσικούς της τζαζ που ξεκινούν τη σύνθεση με μια γνώριμη μελωδία, ώστε να μπορούμε να κατανοήσουμε τις παραλλαγές που ακολουθούν. Δεν ακούμε για την ίδια τη μελωδία, αλλά για τις παραλλαγές της. (Roberts 1990, σελ. 166)

Το "Variations on a Theme" λειτουργεί τέλεια με την προηγούμενη συζήτηση για τη θεωρία του λογοτεχνικού είδους: δεν υπάρχει εξέλιξη, μόνο πολλαπλά πειράματα. Ωστόσο, όταν ο Roberts αντιτίθεται σε αυτήν την αξιολόγηση στη συζήτησή του για τη λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας και τη σύμβαση της «ασπίδας σώματος», τα πράγματα γίνονται ενδιαφέροντα. Όπως εξηγεί, ο Έντγκαρ Ράις Μπάροουζ εισήγαγε εξωγήινους που μοιάζουν με σαύρα με βαριά δόρατα και τουφέκια ραδίου, σύμφωνα με πληροφορίες, με ακρίβεια 200 μιλίων στο μυθιστόρημά του Η Πριγκίπισσα του Άρη το 1912. Ο στόχος ήταν να παρασχεθούν τουφέκια υψηλής τεχνολογίας που έμοιαζαν με γοητεία και λόγχες που έκαναν τη μάχη σώμα με σώμα συναρπαστική. Τότε ανακύπτει το ερώτημα γιατί οι μαχητές θα μετέφεραν βαριές λόγχες αν είχαν ήδη τουφέκια ακρίβειας 200 μιλίων.» (Roberts, 1990, σελ. 176), και η απάντηση για τους αναγνώστες ήταν να τους ζητήσουν να αναστείλουν ακόμη περισσότερο τη δυσπιστία τους.

Περιέργως, ο Roberts (1990, σελ. 177) ισχυρίζεται ότι «ο Μπάροουζ δεν βρήκε ποτέ έναν τρόπο να επιτρέψει τη μάχη μεταξύ ανθρώπου και ανθρώπου στο πλαίσιο της υψηλής τεχνολογίας· και οι διάδοχοί του πέρασαν τριάντα χρόνια αναζητώντας μια λύση», όπως παραδείγματος χάριν τα όπλα που μπλόκαραν ή τελείωσαν πυρομαχικών στις πιο κρίσιμες στιγμές. Η οριστική απάντηση δόθηκε από την εφεύρεση της ασπίδας σώματος, ενός προσωπικού πεδίου προστασίας που εκτρέπει τα βλήματα αλλά όχι τα φυσικά όπλα. Ο Roberts (1990, σ. 180) παρατηρεί ότι «συνέβαλε στο είδος την επίλυση μιας εσωτερικής ανωμαλίας που είχε διαφύγει από τις καλύτερες προσπάθειες των συγγραφέων για τουλάχιστον τριάντα χρόνια» και ότι οι αναγνώστες που ήταν εξοικειωμένοι με την επιστημονική φαντασία, όταν διάβαζαν το 1940 A.D. μυθιστόρημα, θα είχε αναγνωρίσει τη σημασία αυτής της συμβολής. Η ιστορία του van Vogt "Weapon Shop" που παρουσιάζει το μυθιστόρημα είναι "Weapon Shop".

Η ασπίδα σώματος "κατείχε έναν Αχα! Τελικά, κάποιος είχε ανακαλύψει μια μέθοδο για να γίνει συνδυασμός όπλων, ακτίνων και ξιφομαχίας χωρίς να ταπεινώνονται οι υπόλοιποι. Συμπεραίνει από αυτό το παράδειγμα ότι οι λογοτεχνικές συμβάσεις είναι λύσεις και ενεργοποιητές. Αυτή η ασπίδα σώματος διατήρησε την εικόνα του σκόπιμου ατόμου για τεχνολογική εξόρμηση (Roberts 1990, σ. 180).

Αυτό το παράδειγμα ωθεί την επανεξέταση κατά την προηγούμενη απόρριψη της έννοιας της εξέλιξης του είδους. Ενώ δεν φαίνεται να υπάρχει «εξέλιξη» των λογοτεχνικών ειδών σε μακροεπίπεδο (εκτός αν κάποιος είναι διατεθειμένος να υποστηρίξει, για παράδειγμα, ότι η σύγχρονη τραγωδία είναι αποδεδειγμένα ανώτερη από την αρχαία τραγωδία), υπάρχει μια

εσωτερική λογική καινοτομίας σε μικροεπίπεδο. Προκειμένου να υποστηρίξει την εξέλιξη, ο Gérard Genette επικαλέστηκε την έννοια της γενικής μνήμης, την οποία δεν εξήγησε τόσο πολύ όσο την επεξηγεί.

Το γεγονός της γενικής μνήμης (Jerusalem Delivered θυμάται την Αινειάδα, που θυμάται την Οδύσσεια, που θυμάται την Ιλιάδα) δεν υποκινεί μόνο τη μίμηση, και επομένως τη στασιμότητα, αλλά και τη διαφοροποίηση – δεν μπορεί κανείς προφανώς να επαναλάβει αυτό που μιμείται – και επομένως ελάχιστη εξέλιξη (Genette 1986, σ.154).

Το παράδειγμα εξέλιξης που παρουσιάζεται εδώ είναι βιολογικό μόνο μεταφορικά. Για παράδειγμα, δεν υπάρχει πρωταρχική εσωτερική αιτία που θα καθιστούσε αναγκαία την εμφάνιση μιας ασπίδας σώματος. Θα μπορούσε να είχε βρεθεί μια άλλη λύση στο πρόβλημα των πυροβόλων όπλων και της ξιφομαχίας. Η εσωτερική εξέλιξη ενός είδους μπορεί να γίνει κατανοητή ως μια σειρά από προτάσεις επίλυσης προβλημάτων. Η γενική μνήμη διασφαλίζει ότι μόλις εμφανιστεί η ασπίδα σώματος και αναγνωριστεί ως βιώσιμη λύση στο πρόβλημα, οι μελλοντικοί συγγραφείς είτε θα τη χρησιμοποιήσουν (όπως ο Frank Herbert στο Dune, 1965) είτε θα αναπτύξουν τη δική τους άποψη για αυτήν (Roberts σημειώνει το Star Wars την ικανότητα του φωτόσπαθου να αποκρούει εχθρικά πυρά, εξυπηρετώντας τη λειτουργία της ασπίδας σώματος ενώ ταυτόχρονα δίνει τη δυνατότητα σε έναν μηχανικό μονομαχίας). Από τη στιγμή που το πρόβλημα έχει αντιμετωπιστεί, δεν μπορεί να σαρωθεί κάτω από το χαλί, καθώς απαιτούνται λύσεις βασισμένες στην επιστήμη.

Οι αναγνώστες της μυθοπλασίας έχουν τώρα μια νέα σειρά προσδοκιών. απλώς αδιαφορώντας Αυτή η μορφή ασυναρτησίας θα είναι πρόκληση τώρα που ξέρουν καλύτερα, ας πούμε έτσι. Για να επιστρέψουμε στην προηγούμενη «μη τελεολογική αντίληψη του Jauss για το παιχνίδι από έναν περιορισμένο αριθμό δυνατοτήτων», είναι αναμφισβήτητο ότι οι δημιουργοί δοκιμάζουν πολλές διαφορετικές λύσεις σε ένα πρόβλημα. Ωστόσο, είναι επίσης αναμφισβήτητο ότι ορισμένες από αυτές τις λύσεις θεωρούνται ανώτερες από άλλες, γεγονός που εξηγεί γιατί η ασπίδα σώματος (ή ένα παράγωγο της) εμφανίζεται σε πολυάριθμα έργα επιστημονικής φαντασίας ενώ το "εκτός πυρομαχικών!" η σύμβαση φαίνεται τεχνητή ή επινοημένη.

Η αντίληψη ότι η εξέλιξη σε ένα είδος είναι επίλυση προβλημάτων δεν υπονοεί ότι οι δημιουργοί επιλέγουν να «κάνουν μια δουλειά είδους» ως μια ευγενή προσπάθεια να «βελτιώσουν» ένα είδος. Επομένως, πρέπει να εξετάσουμε τις συνθήκες και τα κίνητρα για την παραγωγή έργων είδους. Για να επικεντρώσουμε τη συζήτηση στα βιντεοπαιχνίδια, ας μεταφέρουμε την προσοχή μας στον

κινηματογράφο, ο οποίος μοιράζεται ένα αντίστοιχο πρότυπο βιομηχανικής παραγωγής με τα βιντεοπαιχνίδια. Ο Rick Altman (2006, pp.117-122) και ο Raphalle Moine (2005, pp.60-80) είναι δύο αυθεντίες κινηματογραφικών σπουδών.

Συζητήθηκε μια διττή αρχή στη δουλειά στη δημιουργία ταινιών, μια διαλεκτική αντίθεση μεταξύ καινοτομίας και τυποποίησης. Είναι γενικά αποδεκτό ότι τα στούντιο παράγουν ταινίες είδους για δύο λόγους: πρώτον, επιτρέπουν την επαναχρησιμοποίηση κοστουμιών, σκηνικών και σκηνικών στα οποία το στούντιο έχει επενδύσει μερικές φορές ένα σημαντικό χρηματικό ποσό, εξορθολογίζοντας έτσι την παραγωγή. και δεύτερον, επιτρέπουν στο στούντιο να προβλέψει την πίστη του κοινού, ελαχιστοποιώντας έτσι τους επενδυτικούς κινδύνους.

Στην παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών, υπάρχει ένας βαθμός αναλογίας στο ότι οι προγραμματιστές παιχνιδιών μπορούν να κατασκευάσουν προσαρμοσμένες μηχανές προσαρμοσμένες σε συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιού και να τις επαναχρησιμοποιήσουν σε πολλά έργα. Ωστόσο, αυτό αφορά μόνο ταινίες και βιντεοπαιχνίδια που είναι συνειδητά συγκεκριμένου είδους. Ο Raphalle Moine, επικαλούμενος το έργο του Nol Burch, εξηγεί ότι δεν υπήρχε η έννοια των καλλιτεχνικών πνευματικών δικαιωμάτων στον κινηματογράφο πριν από το 1908, και ως αποτέλεσμα, υπήρχε μια διάχυτη πρακτική αντιγραφής ολόκληρων ταινιών στην ουσία και τις λεπτομέρειες τους. Όπως γράφει, «αυτή η πρακτική συμβάλλει στη δημιουργία εφέ είδους και γενικών σωμάτων που δεν μπορούν να συγκριθούν με την παραγωγή ταινιών είδους στον κλασικό κινηματογράφο». (Moine 2005, σελ. 165, ελεύθερη μετάφραση) Αυτό είναι ένα κρίσιμο ζήτημα σχετικά με την ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών.

## 2.6 Είδος παιχνιδιού και καινοτομία.

### 2.6.1 Μίμηση και Αλλαγή

Όταν ο Nolan Bushnell και ο Atari εξαπέλυσαν το Pong σε ένα ανυποψίαστο αμερικανικό κοινό το 1972, τα «τσακάλια» πλημμύρισαν την αγορά με ένα φαινόμενο «χρυσού πυρετού» (Kent 2001, σελ. 60-62). Παρήγαγαν ένα παιχνίδι είδους για να μειώσουν το κόστος και τους κινδύνους του πρωτότυπου, καινοτόμου παιχνιδιού ή απλώς προσπαθούσαν να αποκομίσουν ένα γρήγορο κέρδος μέσω της μίμησης; Αυτό είναι ένα ρητορικό ερώτημα, καθώς ουσιαστικά δεν υπήρχε κανένα «είδος» για να μιλήσει εκείνη την εποχή, όπως θα έχει παρατηρήσει ο αναγνώστης. Αυτό υπογραμμίζει μια κρίσιμη παράδοση στην ανάπτυξη παιχνιδιών: τη μίμηση ενός μοντέλου

παιχνιδιού, είτε ως «κλώνος» ενός δημοφιλούς παιχνιδιού για κερδοσκοπικούς σκοπούς είτε ως ειλικρινής προσπάθεια βελτίωσης μιας φόρμουλας. Ο Steve Kent, ένας δημοσιογράφος, το είπε καλύτερα: «Ο Bushnell είχε μπει σε ένα πεδίο όπου η επιτυχία γεννά τη μίμηση» (2001, σελ. 60). Αυτή η ένταση δεν αφορά αποκλειστικά τα παιχνίδια ή τα βιομηχανικά μέσα. υπάρχει σε όλες τις καλλιτεχνικές παραδόσεις. Η μελετήτρια τέχνης E.H. Σύμφωνα με τη θεωρία του σχήματος και της αναθεώρησης του Gombrich, ένας καλλιτέχνης που δημιουργεί ένα έργο τέχνης καθιερώνει επίσης ένα σχήμα, το οποίο οι επόμενοι καλλιτέχνες που επηρεάζονται από αυτόν μπορούν είτε να αναπαραγάγουν είτε να διορθώσουν/αναθεωρήσουν με τροποποιήσεις που θεωρούν "καλύτερες". «Ο καλλιτέχνης δεν μπορεί να ξεκινήσει από το μηδέν, αλλά μπορεί να επικρίνει τους προκατόχους του» (Gombrich 1960/77, σ.272) είναι ένα διάσημο απόφθεγμα. Θα μπορούσε κανείς να πει, σιγά σιγά, ότι η έκτη θεωρία του Ρικ Άλτμαν για την προέλευση των κινηματογραφικών ειδών είναι ένα αστείο.

«Τα είδη ξεκινούν ως θέσεις ανάγνωσης που καθορίζονται από το προσωπικό του στούντιο που ενεργεί ως κριτικοί, και εκφράζονται μέσω της δημιουργίας ταινιών ως πράξη εφαρμοσμένης κριτικής» (Altman 20006, σελ. 44) αναπαράγει τη θεωρία του Gombrich: «Τα είδη ξεκινούν ως θέσεις ανάγνωσης που καθορίζονται από το προσωπικό του στούντιο ενεργώντας ως κριτικοί».

Η παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών βασίζεται σε πολυάριθμες παραδόσεις καινοτομίας και παραλλαγής. Όπως εξηγεί ο Matthieu Letouneux (στο Genvo, σ. 39-40), τα παιχνίδια μπορούν να αναπτυχθούν σύμφωνα με ένα συγκεκριμένο είδος για τη μείωση των οικονομικών κινδύνων. Τα παιχνίδια μπορούν επίσης να μοντελοποιηθούν ακριβώς μετά από ένα προηγούμενο παιχνίδι, είτε ως "κλώνος" (με την αναπαραγωγή του σχήματος) είτε ως "βελτιωμένη" έκδοση (με την αναθεώρηση του σχήματος). Η θεμελιώδης λογική παραγωγής αυτών των διαφόρων παραδόσεων είναι η κριτική επίλυση προβλημάτων. Ένα πρωτότυπο και/ή επιτυχημένο παιχνίδι εξετάζεται από τους δημιουργούς του (ή τους συναδέλφους τους σε μια ανταγωνιστική εταιρεία ή τους παίκτες που εμπνέονται να αναπτύξουν παιχνίδια κ.λπ.), οι οποίοι εντοπίζουν μια σειρά από ελαττώματα, αδυναμίες ή τομείς προς βελτίωση.

Στη συνέχεια, βάλθηκαν να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που να ενσωματώνει ή να στερείται αυτών των χαρακτηριστικών. Δεν μπορώ να σκεφτώ μεγαλύτερη απεικόνιση αυτού του μηχανικού από τα σμήνη των λεγόμενων «κλώνων της καταστροφής» που έχουν κατακλύσει τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Τίτλοι όπως Gloom, Marathon, Blood, Chex Quest (Digital Café, 1996) – ένα παιχνίδι που σχεδιάστηκε ως έπαθλο για τα χαρτοκιβώτια δημητριακών Chex– και το Strife



επικρίθηκαν από πολλούς ως απομιμήσεις με μικρή καινοτομία, διαδίδοντας έτσι την ετικέτα "doom clone" που συνοδεύει την κυκλοφορία του Doom, απεικονίζει τη συχνότητα των φράσεων "doom clone" και "first-person shooter" στο Usenet. Όπως μπορεί να φανεί, η δημιουργία ενός είδους σε αυτήν την περίπτωση (και σε πολλά άλλα) εξαρτάται από ένα δημοφιλές παιχνίδι που καθόρισε μια νέα σφαίρα δυνατοτήτων. Μέχρι λίγο καιρό μετά από αυτό το «φαινόμενο είδος» (όπως το επινόησε ο Μόιν για τον πρώιμο κινηματογράφο), εμφανίστηκε ένα νόμιμο όνομα για το είδος και κέρδισε την αποδοχή. Γι' αυτό το είδος είναι πάντα "ένα μεταχρονολογημένο φαινόμενο" (Moine 2005, σελ. 122). Όπως είδαμε, για να υπάρχει ένα είδος, η επανάληψη από μόνη της είναι ανεπαρκής. Πρέπει επίσης να υπάρχει παραλλαγή. Κατά συνέπεια, ενώ ορισμένοι αποκαλούνται «κλώνοι της καταστροφής» ήταν κάτι περισσότερο από παράγωγα προϊόντα με νέο εξωτερικό αλλά το ίδιο παιχνίδι από κάτω, η συντριπτική πλειοψηφία επιχείρησε τουλάχιστον μερικά πράγματα. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι σχεδιαστές παιχνιδιών επέλεξαν την αναθεώρηση και όχι την επανάληψη. Αυτές οι τροποποιήσεις μπορούν περαιτέρω να ταξινομηθούν είτε ως προοδευτικές είτε ως επαναστατικές.

Ο Laurent Creton είπε για την παραγωγή ταινιών ότι οι διαδικασίες καινοτομίας μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σύμφωνα με δύο τρόπους:

- ρήξη ή εξέλιξη.
- Γενικά αξιοσημείωτο ως προς το εύρος των αποτελεσμάτων του. Η διαδικασία είναι γνωστή ως εξέλιξη φέρονται στο προσκήνιο και επισημαίνονται προσαρμογές, βελτιώσεις και ανασυνδυασμοί (Creton 2005, σ.45).

Θα μπορούσε κανείς εύκολα να εφαρμόσει αυτές τις ιδέες στη συγγραφή μιας ιστορίας του Είδος shooter. Ένα τέτοιο χρονοδιάγραμμα θα μπορούσε να ξεκινήσει με τους Space Invaders (Taito, 1978), αναγνωρίζοντας παράλληλα τον Spacewar (Steve Russell et al., 1962) και Computer Space (Nutting Associates, 1971) είναι δύο από τα πιο αξιόλογα έργα του. Στη συνέχεια θα αναγνωρίσει κλώνους και παράγωγα που αποτελούν την εξέλιξή του, πιθανότατα Galaxian (Namco, 1979), Galaga (Namco, 1981) και Tempest (Atari, 1980) ως παραδείγματα επέκτασης των ορίων της σταθερής οθόνης με μια τρισδιάστατη άποψη. Ο Defender (William Electronics, 1980) δημιουργεί το Scrolling Shooter, ακολουθούμενο από μια επίθεση προσαρμογών, βελτιώσεων και ανασυνδυασμών, όπως ο Xevious (Namco, 1982) και ο Gradius (Konami, 1985), μέχρι να εμφανιστεί μια νέα θεαματική επανάσταση με τους Super Mario Bros. .

### 2.6.2 Το Wolfenstein 3D (id Software, 1992) και η άνοδος του First-Person Shooter.

Στην πραγματικότητα, ο Chris Bateman το δηλώνει στο "The Evolution of Games": "το είδος που παραδειγματίστηκε από τους Space Invaders του 1978 του Taito (αν και όχι ο πρώτος σκοπευτής) είχε εξελιχθεί σε shooter πρώτου προσώπου μέχρι τη δεκαετία του 1990" (Bateman, 2003).

Αν και είναι αλήθεια ότι τα First-Person Shooters αντικατέστησαν τα 2D Shooters, θα αμφισβητούσα την ιδέα ότι αυτό αντιπροσωπεύει δύο στάδια ή δύο εξελικτικές περιόδους του ίδιου είδους. Θα υποστηρίξω ότι τα Static ή Fixed Shooters αντιπροσωπεύουν την αρχή του είδους. Τα 3D First-Person Shooter ανήκουν σε μια εντελώς ξεχωριστή παράδοση του είδους από τα 2D Scrolling Shooters.

Η τρέχουσα κατανόησή για το είδος και την καινοτομία είναι αποτέλεσμα αισθητικής κληρονομιάς. Σύμφωνα με το άρθρο του Ian Bogost «Windows and Mirror's Edge» (Bogost, 2008), τα βιντεοπαιχνίδια είναι ταυτόχρονα ένα καλλιτεχνικό, πολιτιστικό, αισθητικό και εκφραστικό αντικείμενο και μια τεχνολογική κατασκευή. Ενώ υπάρχει αλληλεπικάλυψη και μπορεί να είναι δύσκολο να γίνει διάκριση μεταξύ των δύο (βλ. Juul, 2009), υπάρχουν συνήθως σαφείς περιπτώσεις και στα δύο άκρα του φάσματος: η αφήγηση και η πλοκή ενός παιχνιδιού θεωρούνται σε αισθητικό επίπεδο, ενώ η κατεστραμμένη αποθήκευση αρχεία ή η σωστή αντιστοίχιση κουμπιών ανήκουν στο τεχνικό επίπεδο.

### 2.6.3 Το επίπεδο λειτουργικότητας

Ωστόσο, υπάρχει μια σειρά από προβληματικές περιπτώσεις που εμφανίζονται στη γκρίζα περιοχή, ιδιαίτερα στη σφαίρα του σχεδιασμού παιχνιδιών, η οποία, όπως η αρχιτεκτονική, μπορεί να θεωρηθεί ως ένας από τους πιο έντονους συνδυασμούς αισθητικής και λειτουργικότητας. Αντίστοιχα, ο Thomas Apperley προσθέτει ένα εξαιρετικά αυστηρό κριτήριο για την καινοτομία στα βιντεοπαιχνίδια: «Η προσδοκία είναι ότι η σταθερότητα του είδους θα μετριαστεί από την καινοτομία· αυτή η καινοτομία μπορεί να είναι τεχνική, αλλά όχι απαραίτητα στιλιστική» (Apperley 2006, σ.9). Στη συνέχεια, θα εξετάσουμε την υπό εξέταση περίπτωση: πώς πρέπει να ερμηνεύσουμε τη μετάβαση από 2D scrolling shooters σε 3D first-person shooters; Όπως ισχυρίζεται ο Bateman, είναι αυτό μια τεχνική βελτίωση ή μια αισθητική αλλαγή;

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η μετάβαση της διασκέδασης σε επίπεδο πρωταθλητισμού-Η αρχή των E-sports**

Τα θεμέλια για τα βιντεοπαιχνίδια εδραιώθηκαν όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα τη δεκαετία του 1950, μαζί με τον ανταγωνισμό σε υπολογιστή ή κονσόλα. Τα τέλη της δεκαετίας του 1990 οι τεχνολογικές εξελίξεις έκαναν τα βιντεοπαιχνίδια κατάλληλα για την πλειοψηφία. Τα Cybersports έχουν γίνει ένα σημαντικό άθλημα λόγω της βελτίωσης του υλικού, των γραφικών και της παγκοσμιοποίησης του Διαδικτύου. αναφέρει το ISPO.com. Παλαιότερα μια δραστηριότητα αναψυχής, σήμερα ένα καλά αμειβόμενο επάγγελμα ως pro-gamer (Larch, 2023).

### **3.1 Δεκαετία του '50: Αρχίζει η εποχή των υπολογιστών**

Οι πρώτες μέρες των ανταγωνιστικών παιχνιδιών υπολογιστών χρονολογούνται από το 1952. Εκείνη την εποχή, ο επιστήμονας υπολογιστών Alexander Shafto Douglas δούλευε τη διδακτορική του διατριβή σχετικά με την αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων και υπολογιστών στο Κέιμπριτζ και σκέφτηκε να εφαρμόσει το παιχνίδι "XOX" - πιο γνωστό σε εμάς ως "Tic-Tac-Toe" ή "Three Wins" - ως παιχνίδι στον υπολογιστή. Ωστόσο, ο άνθρωπος έπαιζε πάντα ενάντια στον υπολογιστή και μπορούσε μόνο να καθορίσει ποιος ξεκίνησε. Το πρώτο πραγματικό παιχνίδι για πολλούς παίκτες παρουσιάστηκε το 1958 από τον τότε επικεφαλής της "Instrumentation Higinbotham" στην ανοιχτή ημερίδα. Ονομαζόταν «Τένις για δύο» και επέτρεπε σε δύο άτομα να παίξουν μεταξύ τους. Το παιχνίδι παιζόταν με μια πρώιμη μορφή του joystick, που επέτρεπε στους παίκτες να χτυπήσουν την μπάλα πάνω από το φιλέ και να προσαρμόσουν την τροχιά της. Σήμερα, αυτός ο τίτλος θεωρείται από πολλούς ως η γέννηση των eSports (Larch, 2023).

### **3.2 Η δεκαετία του 1960 σηματοδότησε την έναρξη της ιστορίας των eSports.**

Μερικά χρόνια θα περνούσαν μέχρι να διεξαχθεί το πρώτο τουρνουά που έμοιαζε με eSports. Ο επιστήμονας υπολογιστών του MIT Steve Russel και οι συνεργάτες του Martin Graetz και Wayne Wiitanen δημιούργησαν το διαστημικό παιχνίδι "Spacewar!" το 1962 σε υπολογιστή PDP-10. Δύο συμμετέχοντες ανταγωνίζονται ο ένας τον άλλο χρησιμοποιώντας ένα διαστημόπλοιο. Παραδόξως, το διαστημόπλοιο είχε περιορισμένο απόθεμα προωθητικού και πυρομαχικών και έπρεπε να πολεμήσει το βαρυτικό πεδίο ενός πλανήτη. Το 2007, οι New York Times το κατέταξαν ανάμεσα στα δέκα πιο σημαντικά παιχνίδια υπολογιστή όλων των εποχών. Στις 19 Οκτωβρίου

1972, το Εργαστήριο Τεχνητής Νοημοσύνης στο Πανεπιστήμιο του Στάνφορντ φιλοξένησε τον πρώτο διαγωνισμό ηλεκτρονικών σπορ στον κόσμο, τους «Διαγαλαξιακούς Διαστημικούς Ολυμπιακούς Αγώνες». Την ημέρα αυτή, είκοσι τέσσερις συμμετέχοντες συγκεντρώθηκαν για να αγωνιστούν στο "Spacewar! Ο παραλήπτης έλαβε συνδρομή ενός έτους στο περιοδικό "Rolling Stones" εκείνη την εποχή. Καθώς μόνο τα πανεπιστήμια και τα παρόμοια ιδρύματα διέθεταν την απαραίτητη τεχνολογία, ο πληθυσμός έπαιζε τα πρώτα παιχνίδια εξακολουθούσε να περιορίζεται σε αυτές σε αυτές τις ρυθμίσεις (Larch, 2023).

### 3.3 Δεκαετία του 1970: τα arcades και οι οικιακές κονσόλες παιχνιδιών έχουν τεράστια επιτυχία.

Το 1972 παρουσιάστηκε το «Magnavox Odyssey» ως η πρώτη κονσόλα παιχνιδιών που μπορούσε να συνδεθεί με τηλεόραση. Αυτή η κονσόλα έκανε τα ψηφιακά παιχνίδια προσβάσιμα στον κόσμο, παρά το γεγονός ότι ήταν λίγο δυσκίνητη στη χρήση (ο αγωνιστικός χώρος έπρεπε να τοποθετηθεί στην τηλεόραση ως πρότυπο για να παίζει). Επιπλέον, στη συνέχεια δημιουργήθηκαν arcades, επιτρέποντας στο ευρύ κοινό να παίζει παιχνίδια σε συσκευές όπως το Pong. Ωστόσο, η ανταγωνιστική ουσία του παιχνιδιού δεν ήταν νοητή μέχρι να εφαρμοστούν μόνιμες λίστες υψηλής βαθμολογίας. Το "Sea Wolf" του 1976 ήταν από τις πρώτες συσκευές που πρόσφεραν αυτή τη δυνατότητα (Larch, 2023).

### 3.4 Ποικιλομορφία στα eSports: Πόσο περιεκτικά είναι τα eSports;

Η δεκαετία του 1980 σηματοδότησε την έναρξη των υψηλών βαθμολογιών. Το 1979, παρουσιάστηκαν δύο συσκευές, οι Asteroids και το Starfire, που επέτρεπαν στους παίκτες να εισάγουν έναν κωδικό προσωπικού ονόματος σε μια λίστα με υψηλή βαθμολογία για πρώτη φορά. Λόγω του γεγονότος ότι μόνο λίγες συσκευές επέτρεπαν στους παίκτες να ανταγωνίζονται μεταξύ τους, αυτές οι λίστες έγιναν ένα μέτρο της ικανότητας ενός παίκτη. Η Atari δημιούργησε τα θεμέλια για το πρώτο σημαντικό τουρνουά eSports το 1978 με το Space Invaders. Στο Πρωτάθλημα Space Invaders του 1980, περισσότεροι από 10.000 παίκτες διαγωνίστηκαν για να κερδίσουν μια παραλλαγή αστεροειδών παίζοντας το πρώιμο κλασικό παιχνίδι. Την πρόκληση κέρδισε στις 10 Οκτωβρίου 1980 ο William Salvador Heineman. Ως εκ τούτου, ήταν ο εναρκτήριο νικητής ενός εθνικού διαγωνισμού βιντεοπαιχνιδιών. Οι Ηνωμένες Πολιτείες πρωτοστάτησαν και πάλι στην ανάπτυξη των eSports. Ο ιδιοκτήτης arcade Walter Day από την Ottumwa της Αϊόβα, ίδρυσε την πρώτη υπηρεσία διαιτησίας βιντεοπαιχνιδιών στις 9 Φεβρουαρίου

1982, με τον "Εθνικό πίνακα αποτελεσμάτων των Twin Galaxies". Το πλαίσιο ήταν ένα άρθρο του περιοδικού Time του 1982 σχετικά με τον 15χρονο Steve Juraszek που έσπασε το ρεκόρ του Defender. Ωστόσο, ο Walter Day γνώριζε έναν νεαρό παίκτη στο arcade του που είχε ξεπεράσει κατά πολύ αυτό το ρεκόρ (Larch, 2023).

Η συνειδητοποίηση ότι δεν υπήρχε εθνικός πίνακας κατάταξης για το Defender ή οποιοδήποτε άλλο βιντεοπαιχνίδι, μετά από διαβούλευση με τον κατασκευαστή μηχανών Williams και την εταιρεία ανάπτυξης παιχνιδιών Namco, ήταν η ώθηση για την υπηρεσία του. Το Twin Galaxies προέρχεται από το όνομα της δικής του στοάς. Εκτός από τη διατήρηση μιας εθνικής λίστας ρεκόρ, το "Επίσημο Βιβλίο Παγκόσμιων Ρεκόρ για Βιντεοπαιχνίδια και Φλίπερ των Δίδυμων Γαλαξιών" σχεδιάστηκε σύντομα ως ένα παγκόσμιο σύνολο κανόνων για την πρόληψη της εξαπάτησης από απατεώνες και άλλους. Το 1983, ίδρυσε τον Εθνικό Οργανισμό Βίντεο των Ηνωμένων Πολιτειών, τον πρώτο επαγγελματικό οργανισμό τυχερών παιχνιδιών στον κόσμο. Οργάνωσε επίσης το North American Video Game Challenge, το πρώτο τουρνουά masters video game της χώρας. Λόγω της εκτεταμένης συνεισφοράς του στον τομέα των «βιντεοπαιχνιδιών», μπορεί με σιγουριά να θεωρηθεί ως ένας από τους πρώτους υποστηρικτές των eSports (Larch, 2023).

### 3.5 Η προέλευση των βιντεοπαιχνιδιών: Ιδρύεται η πρώτη γερμανική οικογένεια

Το 1982, ο Armin Stürmer ίδρυσε την «Atari VCS Bundeliga» στη Γερμανία. Μια κοινοτική πρωτοβουλία που τράβηξε γρήγορα την προσοχή της Atari Γερμανίας λόγω της ραγδαία επέκτασης των μελών της. Εδώ, διάφοροι οργανισμοί διαγωνίστηκαν μεταξύ τους σε τέσσερις γύρους και διάφορους διαγωνισμούς που διέπονταν από ένα προκαθορισμένο σύνολο κανόνων. Δόθηκαν στους διαγωνιζόμενους 15 ή 30 λεπτά για να συγκεντρώσουν όσους περισσότερους πόντους ήταν εφικτό. Στο τέλος της χρονιάς ορίστηκε ο «Πρωταθλητής Γερμανίας». Τρία χρόνια αργότερα, ωστόσο, η Atari έπαψε να είναι επίσημος συνεργάτης και η Bundesliga πιθανότατα σταμάτησε να λειτουργεί την ίδια χρονιά (Larch, 2023).

### 3.6 Netrek: ένα κλασικό βιντεοπαιχνίδι.

Το 1988, κυκλοφόρησε το Netrek, το πρώτο παιχνίδι υπολογιστή για πολλούς παίκτες βασισμένο στο Διαδίκτυο με υποστήριξη έως και 16 συμμετεχόντων. Ήταν ένα παιχνίδι στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο του σύμπαντος Star Trek. Οι συμμετέχοντες αναλαμβάνουν τον ρόλο είτε της Ομοσπονδίας, των Klingons, των Romulans ή των Orions και πρέπει να κατακτήσουν έναν γαλαξία 40 πλανητών. Το Netrek παιζόταν σε όλο τον κόσμο, αλλά όπως και στις πρώτες μέρες

των βιντεοπαιχνιδιών, ήταν κυρίως επιστήμονες, ιδιαίτερα επιστήμονες υπολογιστών, που συμμετείχαν σε σκληρές μάχες, καθώς ήταν κυρίως επιστημονικά ιδρύματα που είχαν πρώτη πρόσβαση στο Διαδίκτυο. Η καλύτερη τεχνολογία καθιστά τα ηλεκτρονικά αθλήματα προσβάσιμα στον πληθυσμό της δεκαετίας του 1990. Η Nintendo αναγνώρισε το φαινόμενο του ανταγωνισμού στις αρχές της δεκαετίας του 1990 και διοργάνωσε το "Nintendo World Championships" στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1990. Ο διαγωνισμός διεξήχθη σε τρεις ηλικιακές κατηγορίες και οι νικητές έλαβαν χρυσές ενότητες παιχνιδιών Nintendo. Οι τίτλοι περιελάμβαναν Super Mario Brothers, Rad Racer και Tetris (Larch, 2023).

Το 1994, το Blockbuster Video, μια γνωστή αλυσίδα καταστημάτων βίντεο στις Ηνωμένες Πολιτείες, συνεργάστηκε με το περιοδικό GamePro για να οργανώσει ένα παγκόσμιο πρωτάθλημα για τους λάτρεις του βίντεο. Το τουρνουά διαγωνίστηκε στο Super Nintendo και στο Sega Mega Drive, με τίτλους όπως το Sonic the Hedgehog 3 και το Virtua Racing. Όταν η τεχνολογία συναντά τα σωματικά αθλήματα: σωματικά ηλεκτρονικά αθλήματα Τα πλεονεκτήματα των φυσικών ηλεκτρονικών αθλημάτων για αθλητές, οργανισμούς και στούντιο (Larch, 2023).

### 3.7 Σημαντική καμπή στα eSports

Στη δεκαετία του 1990, έγινε φανερό ότι οι υπολογιστές και το Διαδίκτυο θα ήταν το μέλλον του ανταγωνιστικού gaming. Καθώς το υλικό έγινε λιγότερο ακριβό και πιο ισχυρό, οι υπολογιστές έγιναν ελκυστικοί για τα ιδιωτικά νοικοκυριά και, κατά συνέπεια, τη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών. Στα μέσα της δεκαετίας του 1990, ξεκίνησαν οι πρώτες μεγάλες συγκεντρώσεις LAN όπου οι παίκτες μπορούσαν να διαγωνιστούν. Όχι μόνο σε μεγάλη κλίμακα, αλλά και σε μικρότερη κλίμακα, τα παιχνίδια που βασίζονταν στο δίκτυο έγιναν ολοένα και πιο συναρπαστικά. Όλο και περισσότεροι λάτρεις έπαιξαν τα αγαπημένα τους παιχνίδια σε μικρές συνεδρίες δικτύου. Το Counter-Strike ήταν το πιο δημοφιλές διαδικτυακό παιχνίδι δράσης στα ηλεκτρονικά αθλήματα για πάνω από μια δεκαετία πριν πάρει τη θέση του το CS:GO το 2012 (Larch, 2023).

### 3.8 Οι πιο ουσιαστικοί και τεχνικοί όροι που χρησιμοποιούνται στα eSports

Από αυτές τις συγκεντρώσεις προέκυψαν οι πρώτες φατρίες που θα κυριαρχούσαν τελικά στο επαγγελματικό παιχνίδι. Αυτές οι ομάδες ανταγωνίστηκαν γρήγορα η μία την άλλη σε μεγαλύτερα τουρνουά. Με την ανάπτυξη της δικτύωσης και τη διαθεσιμότητα ιδιωτικών συνδέσεων Διαδικτύου, εξαλείφθηκαν και οι περιφερειακοί περιορισμοί. Παιχνίδια όπως το Doom, το Quake,

το Unreal Tournament και το StarCraft αποτελούν πλέον μέρος του κανόνα eSports. Έθεσαν τις βάσεις για να ανταγωνίζονται ο ένας τον άλλον, είτε ως ομάδα είτε ατομικά (Larch, 2023).

Προς τα τέλη της δεκαετίας του 1990, τα πρώτα πρωταθλήματα eSports ιδρύθηκαν ως συνέπεια αυτής της εξέλιξης: Για παράδειγμα, το Electronic Sports League, το οποίο προέκυψε από το "German Clan League" (DeCL) ή το "ClanBase", το οποίο ιδρύθηκε το 1998. Προς τα τέλη της δεκαετίας του 1990, τα πρώτα πρωταθλήματα eSports ιδρύθηκαν ως συνέπεια αυτής της εξέλιξης: Για παράδειγμα, το Electronic Sports League, το οποίο προέκυψε από το "German Clan League" (DeCL) ή το "ClanBase", το οποίο ιδρύθηκε το 1998. Sports στη Γερμανία: Μια ταχεία ανάπτυξη. Το 1999, η «Συγκέντρωση των παικτών» στο Ντούισμπουργκ απεικόνισε την εξέχουσα θέση του θέματος στη Γερμανία. Εδώ, περισσότεροι από 1600 αγωνιζόμενοι από όλη την Ευρώπη συγκεντρώθηκαν για να αγωνιστούν σε διάφορα αθλήματα. Ιδιαίτερα στη Νότια Κορέα, τα eSports επαγγελματικοποιήθηκαν με την ίδρυση της Κορεατικής Ένωσης ηλεκτρονικών αθλημάτων (KeSPA) το 2000, η οποία επικεντρώθηκε από την αρχή στις δυνατότητες μάρκετινγκ ηλεκτρονικών αθλημάτων στην τηλεόραση (Larch, 2023).

Και ένα άλλο φαινόμενο του 1999 που ευνόησε τον δικτυωμένο ομαδικό ανταγωνισμό ήταν το Counter-Strike. Το παιχνίδι ήταν δημιουργία μιας μέτριας ομάδας μαθητών και κυκλοφόρησε στις 19 Ιουνίου 1999. Το gameplay επικεντρώνεται στη σύγκρουση μεταξύ μιας αντιτρομοκρατικής μονάδας και τρομοκρατών σε έναν περιορισμένο χάρτη. Το παιχνίδι αποτελείται από γύρους διάρκειας πέντε λεπτών. Το παιχνίδι εξαπλώθηκε γρήγορα και έγινε ένα πραγματικό φαινόμενο για πολλούς παίκτες. παραμένει ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια στα χρονικά των eSports. Σε καμία άλλη χώρα τα esports δεν έχουν αποκτήσει μεγαλύτερη δημοτικότητα. Η προέλευση των eSports εντοπίζεται στο ταραχώδες οικονομικό κλίμα της Νότιας Κορέας στα τέλη της δεκαετίας του 1990. Η κυβέρνηση της Νότιας Κορέας υποστήριξε την επέκταση της υποδομής τηλεπικοινωνιών και Διαδικτύου, ανοίγοντας το δρόμο για το eSport (Larch, 2023).

### 3.9 Η δεκαετία του 2000: Η παγκόσμια δικτύωση ως εγγύηση επιτυχίας

Τα πρώτα «World Cyber Games» (WCG) διεξήχθησαν στη Σεούλ το 2000, χάρη στις εξελίξεις στη Νότια Κορέα. Το εναρκτήριο Παγκόσμιο Κύπελλο Ηλεκτρονικού Αθλητισμού (ESWC) πραγματοποιήθηκε στο Πουατιέ της Γαλλίας το 2003. Ο λεγόμενος «Μεγάλος Τελικός» αυτού

του τουρνουά διεξήχθη στο Παρίσι κατά τη διάρκεια του καλοκαιριού. Αρχικά, η έμφαση δόθηκε στα παιχνίδια PC, αλλά τα παιχνίδια κονσόλας προστέθηκαν σταδιακά στον κανόνα του ανταγωνισμού. Από το 2004, το Halo 2 έχει πρωτοποριακό ρόλο στα παιχνίδια κονσόλας, καθιστώντας το ιδιαίτερα άξιο αναφοράς. Το 2005, το "CPL World Tour" (Cyberathlete Professional League) ήταν ο πρώτος διαγωνισμός eSports που έλαβε έπαθλο ενός εκατομμυρίου δολαρίων. Το παυσίπονο, το οποίο είχε καταχωρηθεί στη Γερμανία εκείνη την εποχή, ήταν το παιχνίδι που παιζόταν. Ολόκληρος ο διαγωνισμός διεξήχθη σε δέκα πόλεις σε όλο τον κόσμο, με τον τελικό να γίνεται στη Νέα Υόρκη και να μεταδίδεται ζωντανά από το MTV. Νικητής της περιοδείας ήταν ο Ολλανδός "Sander "Vo0" Kaasjager, ο οποίος έλαβε πάνω από 250.000 δολάρια σε χρηματικό έπαθλο, ενώ νικητής του τελικού ήταν ο Αμερικανός "Johnathan "Fatal1ty" Wendel." Και τέλος, το 2007, το «Championship Gaming Series» (CGS) προκάλεσε αίσθηση. Ο διαγωνισμός διεξήχθη για πρώτη φορά εκείνη τη χρονιά και προσέφερε περισσότερα από ένα εκατομμύριο δολάρια σε χρηματικό έπαθλο. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα το πιο ακριβό τουρνουά eSports στην ιστορία, με τους μισθούς των συμμετεχόντων να ανέρχονται σε περίπου 5.000.000 \$ USD (Larch, 2023).



## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Η ανάπτυξη της βιομηχανίας μέσω των χρόνων και οι ευκαιρίες που δημιουργήθηκαν**

### 4.1 Προέλευση και εξέλιξη των eSPORTS

Αν και δεν υπάρχει πλήρης συναίνεση μεταξύ των συγγραφέων σχετικά με την προέλευση των eSports, σημαντικά γεγονότα φαίνεται να έχουν επικαλυφθεί κατά τη διάρκεια των δεκαετιών και σύμφωνα με τα λόγια όσων ενδιαφέρονται για αυτά. Τα esports και η ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών είναι αλληλένδετα (Billings & Hou, 2019). Θα αναλύσουμε τα γεγονότα που διαμόρφωσαν την εξέλιξη αυτής της βιομηχανίας τις τελευταίες επτά σχεδόν δεκαετίες, με εστίαση στους παράγοντες (ενδιαφερόμενους φορείς) που τη διαμόρφωσαν.

### 4.2 Στη δεκαετία του 1950, δημιουργήθηκαν το πρώτο παιχνίδι υπολογιστή και βίντεο.

Ο πρώτος επιστημονικός υπολογιστής της IBM, ο 701, παρουσιάστηκε για στρατιωτική χρήση το 1952 (Stanton, 2015, σελ.18). Αυτό σηματοδότησε την αρχή μιας μεγάλης επανάστασης στον τομέα της πληροφορικής. Σε ένα άλλο μηχάνημα, το EDSAC (ηλεκτρονική αυτόματη αριθμομηχανή αποθήκευσης καθυστέρησης), το διάσημο και δημοφιλές Tic Tac Toe, γνωστό και ως XOX ή Three Wins, δημιουργήθηκε την ίδια χρονιά. Αυτό το παιχνίδι αποτελούνταν από τη διάταξη τριών σταυρών (X) ή κύκλων (O) κατά μήκος, κάθετα ή διαγώνια σε ένα πλέγμα 9 πλακιδίων (3x3) (Larch, 2019). Λίγα χρόνια αργότερα, το 1958, κυκλοφόρησε από το MIT σε αναλογικό υπολογιστή το Tennis for Two, το πρώτο παιχνίδι για πολλούς παίκτες με το χαρακτηριστικό ότι παίζεται με gamepad και επιτρέπει σε δύο παίκτες να ανταγωνίζονται μεταξύ τους. Σήμερα, πολλοί θεωρούν ότι αυτό το παιχνίδι είναι η γένεση των eSports (Sholz, 2019, σελ. 19-20). Αυτό το παιχνίδι δημιουργήθηκε για λόγους διασκέδασης. Το κοινό μπορεί να παρατηρήσει τους δύο παίκτες του γκολφ καθώς ανταγωνίζονται στο γήπεδο. Υπήρχαν στοιχεία eSports, συμπεριλαμβανομένου ενός παιχνιδιού, θεατών και συμμετεχόντων.

### 4.3 Η δεκαετία του 1960: Η αρχή του διαστημικού πολέμου!

Η δεκαετία του 1960 χαρακτηρίστηκε από τη δημιουργία του Spacewar! χρησιμοποιώντας έναν κεντρικό υπολογιστή (μοντέλο PDP-10). Μια συλλογή από προπτυχιακούς φοιτητές του Ινστιτούτου Τεχνολογίας της Μασαχουσέτης (MIT) δημιούργησε το Spacewar! το 1962. αρχικά εγκαταστάθηκε σε πολλαπλές συσκευές. Το παιχνίδι διέθετε σχετικά πολύπλοκα χαρακτηριστικά

εκείνη την εποχή. Δύο διαστημόπλοια (ένα για κάθε συμμετέχοντα) με περιορισμένα καύσιμα και πυρομαχικά συγκρούστηκαν. Επιπλέον, κάθε σκάφος υπόκειται στη βαρυτική δύναμη ενός αστεριού (Stanton, 2015, σ.33).

Το παιχνίδι αρχικά χρησιμοποίησε τα πλήκτρα του πληκτρολογίου του PDP-10 για τον έλεγχο του προσανατολισμού του πλοίου. Ωστόσο, οι προγραμματιστές πρόσθεσαν ένα gamepad για να κάνουν πιο εύκολη την πλοήγηση και τον έλεγχο του διαστημικού σκάφους. Διαστημικός πόλεμος! θεωρείται το παιχνίδι της δεκαετίας του 1960 που είχε τον μεγαλύτερο αντίκτυπο στην κοινότητα των προγραμματιστών. Ο κώδικας έχει χρησιμοποιηθεί συχνά τα χρόνια από τη δημιουργία του. Η πρόσβαση σε υπολογιστές τη δεκαετία του 1960 περιοριζόταν κυρίως στους επαγγελματίες στον τόπο απασχόλησής τους, επομένως προοριζόταν για ένα τμήμα που ήταν πολύ μικρό για να θεωρηθεί αγορά.

#### 4.4 Το πρώτο τουρνουά eSports και η εισαγωγή Arcades και Consoles τη δεκαετία του 1970

Ξεκινώντας από τη δεκαετία του 1970, η δημιουργία arcades και κονσολών παιχνιδιών επιτάχυνε την ανάπτυξη των βιντεοπαιχνιδιών (Edge, 2014). Είναι σημαντικό ότι το ευρύτερο κοινό φάνηκε να αποδέχεται περισσότερο τα βιντεοπαιχνίδια. Το 1972, το Πανεπιστήμιο της Οξφόρδης φιλοξένησε τον εναρκτήριο διαγωνισμό eSports με τίτλο "The Intergalactic Spacewar! Billings and Hou (2019). Αυτός ο διαγωνισμός συγκέντρωσε 24 συμμετέχοντες που διαγωνίστηκαν σε ομάδες των πέντε σε μεγάλους υπολογιστές (PDP-10) ταυτόχρονα. (Edwards, 201). Η νικήτρια ομάδα έλαβε συνδρομή ενός έτους στο περιοδικό Rolling Stone. Την ίδια χρονιά ιδρύθηκαν τα πρώτα arcades (Borowy & Jin, 2013) Ήταν μια κομβική περίοδος στην εξέλιξη της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών. Η εισαγωγή του arcade Τα παιχνίδια ήταν μια σημαντική πρόοδος, ιδιαίτερα στην κοινωνική πτυχή. Η εμφάνιση αίθουσες παιχνιδιών arcade σε κάθε εμπορικό κέντρο στις Ηνωμένες Πολιτείες σηματοδότησε την αρχή του πολιτιστικού κινήματος των μη προγραμματιστών στην απόλαυση του παιχνιδιού. Οι απαρχές των eSports είχαν καθιερωθεί. Η πρεμιέρα του Arcade παιχνιδιού Pong στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1972 ήταν μια άμεση επιτυχία. Το πρώτο παιχνίδι arcade που μπορούσε να τεκμηριώσει τη βαθμολογία ενός παίκτη ήταν το Sea Wolf, που κυκλοφόρησε το 1976 (Stanton, 2015, σελ.41).

Το Magnavox Odyssey ήταν η πρώτη κονσόλα παιχνιδιών που κυκλοφόρησε το 1972, παράλληλα με την ανάπτυξη των arcades (Sholz, 2019, σελ. 19-20). Ήταν η πρώτη κονσόλα που υποστήριξε απευθείας τηλεοπτική σύνδεση. Το 1975, ωστόσο, η Atari κατέλαβε τη μερίδα του λέοντος της

αγοράς με την εισαγωγή της κονσόλας παιχνιδιών Home Pong, η οποία περιείχε το διάσημο arcade παιχνίδι Pong της εταιρείας. Η Atari κυκλοφόρησε την κονσόλα Atari 2600 το 1976. Αυτή η κονσόλα διακρίθηκε για το διακριτικό και εμβληματικό της σχέδιο από καφέ ξύλινα πάνελ. Ήταν επίσης γνωστή ως η κονσόλα που πρωτοστάτησε στη χρήση κασετών ROM και έκανε δημοφιλή τη σχεδίαση που βασίζεται σε μικροεπεξεργαστές. (Edge, 2014) Οι κονσόλες και τα βιντεοπαιχνίδια διείσδυσαν στα οικογενειακά σαλόνια. Ωστόσο, κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1970, πολλές επιχειρήσεις αγωνίστηκαν να αποκομίσουν επαρκώς χρήματα από τα προϊόντα τους.

#### 4.5 Δεκαετία 1980: Η αρχή των eSports

Το 1980, οι Ηνωμένες Πολιτείες φιλοξένησαν τον πρώτο εθνικό διαγωνισμό, το Space Invaders Championship, στον οποίο συμμετείχαν σχεδόν 10.000 διαγωνιζόμενοι (American Esports Publisher, 2019). Τα προσόντα πραγματοποιήθηκαν σε πολλές πόλεις και περιοχές των ΗΠΑ (Σαν Φρανσίσκο, Φορτ Νέα Υόρκη, Ντάλας, Σικάγο και Λος Άντζελες). Ενθαρρυσμένος από αυτή την αρχική επιτυχία, η Atari εισήγαγε το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα με κίνητρο 50.000 \$ την επόμενη χρονιά. Παρόλο που αναμενόταν να παρευρεθούν μεταξύ 3.000 και 10.000 ατόμων, μόνο 174 εμφανίστηκαν. Το κύριο πρόβλημα ήταν οι συμμετέχοντες που έπρεπε να καλύψουν τα δικά τους έξοδα, γεγονός που οδήγησε σε χαμηλή συμμετοχή. Επιπλέον, οι διοργανωτές του τουρνουά δεν κατάφεραν να παραδώσουν τα υποσχεθέντα χρηματικά έπαθλα στους νικητές του τουρνουά. Αυτός ο διαγωνισμός ήταν μια καταστροφή. Αποκάλυψε την αδυναμία των ενδιαφερόμενων μερών να δημιουργήσουν κέρδη και να οργανωθούν με βιώσιμο τρόπο (Smith, 2012).

Το Starcade, το πρώτο τηλεοπτικό πρόγραμμα, παρουσιάστηκε από το αμερικανικό τηλεοπτικό δίκτυο TBS το 1981 (Capsl, 2019). Ήταν μια παράσταση παιχνιδιού στην οποία οι διαγωνιζόμενοι διαγωνίστηκαν παίζοντας βιντεοπαιχνίδια arcade.

Στις αρχές της δεκαετίας, εμφανίστηκαν επιχειρήσεις που διατήρησαν ρεκόρ με τις υψηλότερες βαθμολογίες στα πιο δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων των Pac-Man, Donkey Kong, Defender και Centipede. Η αγορά εκείνη την εποχή ήταν χωρισμένη σε παιχνίδια με όπλα (όπως το Defender) και παιχνίδια δράσης (όπως το Pac-Man). Είναι σημαντικό ότι η υπεροχή των κομματιών εκτελέστηκε μεμονωμένα. (Allegra, 2018) Η Twin Galaxies, μια εταιρεία που προωθεί βιντεοπαιχνίδια, δημοσίευσε αυτές τις παρτιτούρες στο βιβλίο των ρεκόρ Γκίνες. Στις αρχές της δεκαετίας του 1980 παρατηρήθηκε ο πολλαπλασιασμός των στοών σε κέντρα λιανικής, πρατήρια

καυσίμων, εστιατόρια και άλλους χώρους διασκέδασης (Billings & Hou, 2019). Αυτή η βιομηχανία απέφερε έσοδα κοντά στα 900 εκατομμύρια δολάρια. Ωστόσο, στα μέσα αυτής της δεκαετίας, οι πωλήσεις arcade άρχισαν να μειώνονται λόγω της ανόδου των οικιακών κονσολών βιντεοπαιχνιδιών και τις προσβασιμότητας υπολογιστών για το κοινό. Το 1985, το NES κυκλοφόρησε στις Ηνωμένες Πολιτείες, κάνοντας τη βιομηχανία arcade ένα μοιραίο χτύπημα. Αργότερα, συνέβη ένα άλλο σημαντικό γεγονός. Στη Γερμανία το 1982 (Atari VCS Bundesliga) και στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1983 (Εθνική Ομάδα Βίντεο των ΗΠΑ), σχηματίστηκαν οι πρώτες ομάδες παικτών με κοινότητες παικτών που ανταγωνίζονται μεταξύ τους. (Billings & Hou, 2019) Αυτά τα τμήματα των συμμετεχόντων σηματοδοτούσαν την αρχή της δόμησης αυτού που αργότερα θα γινόταν eSports. Συγκεκριμένα, το Netrek, ένα παιχνίδι υπολογιστή για πολλούς παίκτες, ιδρύθηκε το 1988 (Capsl, 2019). Είχε τη μοναδική δυνατότητα να επιτρέπει σε 16 συμμετέχοντες να διαγωνίζονται ταυτόχρονα μέσω Διαδικτύου. Το Διαδίκτυο έφερε επανάσταση στο gaming καθιστώντας δυνατό τον ανταγωνισμό με οποιονδήποτε στον πλανήτη.

#### 4.6 Η ανάπτυξη του Διαδικτύου και των eSports στη δεκαετία του '90

Η εισαγωγή του Διαδικτύου αναστάτωσε τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Οι παίκτες μπορούν τώρα να αποθηκεύσουν τα σκορ τους στο διαδίκτυο και να τα μοιραστούν με μακρινούς αντιπάλους. (Edge, 2013) Οι κοινότητες των συμμετεχόντων μοιράζονταν πιο εύκολα πληροφορίες σχετικά με τις πρακτικές και τις εκδηλώσεις τους. Αν και η αγορά για τις κονσόλες παιχνιδιών ήταν ακμάζουσα, οι προσωπικοί υπολογιστές (PC) καθιερώθηκαν σταδιακά με την πάροδο του χρόνου. Μάλιστα, συγκεκριμένες καινοτομίες, όπως η βελτιωμένη ανάλυση γραφικών (640x480) και η ενσωμάτωση του CD-ROM σε υπολογιστές, συνέβαλαν στην ευρεία υιοθέτηση των παιχνιδιών για Η/Υ. Τα ρεαλιστικά γραφικά επέτρεψαν μια πιο ελκυστική εμπειρία παιχνιδιού ως αποτέλεσμα αυτής της τελευταίας τεχνολογικής προόδου. Οι υπολογιστές έφτασαν σταδιακά τις κονσόλες παιχνιδιών, επιτρέποντάς τους να αντικατασταθούν. Με τη δημοσίευση του Doom το 1993, έφτασε ένα σημείο καμπής (Stanton, 2015, pp. 142-134) σε υπολογιστή, με την επιλογή αποθήκευσης παιχνιδιών και αναπαραγωγής τους ξανά αργότερα. Επιπλέον, αυτό το παιχνίδι ήταν παράδειγμα της μακρόχρονης παράδοσης του shooter πρώτου προσώπου (FPS), με τον χρήστη να παρατηρεί τη δράση μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα που ελέγχει. Παράλληλα με τις τεχνολογικές και επιστημονικές εξελίξεις, έχουν προκύψει τουρνουά και διαγωνισμοί (π.χ. Battle by the Bay) (Billings & Hou, 2019). Το Bay και το QuakeCon το 1996 ή το Red Annihilation το

1997) εντάθηκαν. Την προηγούμενη δεκαετία, οι διοργανωτές τουρνουά είχαν ένα πιο βιώσιμο επιχειρηματικό μοντέλο. Κατάφεραν τελικά να αποφέρουν κέρδη, να προσελκύσουν περισσότερους συμμετέχοντες και να προωθήσουν τις εκδηλώσεις. Χορηγοί, όπως η AMD ή η Intel. Με την πάροδο του χρόνου, όλο και περισσότερα άτομα ενδιαφέρθηκαν και έγιναν βασικοί ενδιαφερόμενοι σε αυτόν τον αναδυόμενο κλάδο. Στις αρχές της δεκαετίας του 1990, ήταν προφανές ότι οι προσωπικοί υπολογιστές θα κυριαρχούσαν στον μελλοντικό ανταγωνισμό.

(H/Y). Για παράδειγμα, το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Nintendo το 1990 και το Nintendo Power Fest το 1994 περιόδευσαν σε 29 αμερικανικές πόλεις προτού ολοκληρωθούν στα Hollywood Studios στην Καλιφόρνια (American Esports Publisher, 2019). Συμμετείχαν συμμετέχοντες από τις Ηνωμένες Πολιτείες, τον Καναδά, το Ηνωμένο Βασίλειο και την Αυστραλία.

Λίγα χρόνια αργότερα, το 1997, διοργανώθηκε το The Red Annihilation, ένας διαγωνισμός σε επίπεδο ΗΠΑ με 2.000 ανταγωνιστές να παίζουν Quake (Edwards, 2013). Το νικητήριο έπαθλο είναι μια Ferrari 328 GTS. Ο Dennis "Thresh" Fong κέρδισε τον διαγωνισμό (American Esports Publisher, 2019) γίνεται ο πρώτος επαγγελματίας παίκτης eSports στην ιστορία. Παρόμοιες εξελίξεις σημειώθηκαν στην Ευρώπη και τη Νότια Κορέα, οι οποίες λειτούργησαν ως πρόδρομος στην Ασία, παράλληλα με αυτές τις αμερικανικές πρωτοβουλίες. Η δημοσίευση από τη Νότια Κορέα του εξαιρετικά δημοφιλούς βιντεοπαιχνιδιού Starcraft: First Blood σηματοδότησε το τέλος της δεκαετίας του 1990. Η εισαγωγή του Διαδικτύου υψηλής ταχύτητας διευκόλυνε τη δημιουργία cybercafé, τα οποία εκδημοκρατοποίησαν τα eSports για τον νεανικό πληθυσμό (Sholz, 2019, σελ. 22).

Ο αυξανόμενος αριθμός διαγωνισμών και τουρνουά eSports έχει οδηγήσει στον επαγγελματισμό των παικτών. Σε πολλά έθνη, έχουν εμφανιστεί επαγγελματικά πρωταθλήματα, όπως το Cyberathlete Professional League.

Το CPL το 1996 στις Ηνωμένες Πολιτείες, ακολουθούμενο από το AMD Professional Gamers League (PGL) το 1997 στην Ανατολική Ευρώπη, το Deutsche Clanliga (DeCL) το 1997 στη Γερμανία και το Clanbase League το 1998 στην Ολλανδία. Αυτά τα τμήματα έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στην οργάνωση και τη δομή των τουρνουά του κλάδου. Ωστόσο, τα πρωταθλήματα αναπτύχθηκαν ανεξάρτητα το ένα από το άλλο και δυσκολεύτηκαν να συνεργαστούν, με αποτέλεσμα τη δημιουργία ομοσπονδιών την επόμενη δεκαετία, σκοπός των οποίων ήταν η περαιτέρω εναρμόνιση της λειτουργίας των πρωταθλημάτων eSports. Η στρατηγική τους ήταν εμπνευσμένη από τον παραδοσιακό επαγγελματικό αθλητισμό. Έκτοτε, τα πρώτα διαδικτυακά

τουρνουά ή τουρνουά LAN (δικτύου) πραγματοποιήθηκαν με κοινό (Jenny et al., 2017; Wagner, 2005). Στα επόμενα δέκα χρόνια, όλα επιταχύνθηκαν. Η βιομηχανία των eSports διαμορφώνεται επί του παρόντος και θα συνεχίσει να αναπτύσσεται τις επόμενες δεκαετίες.

#### 4.7 Η αρχή της ανάπτυξης και του επαγγελματισμού τη δεκαετία του 2000

Αυτή η δεκαετία υπήρξε μάρτυρας της εκρηκτικής επέκτασης των επαγγελματιών παικτών. Η διάκριση μεταξύ ερασιτεχνών και επαγγελματιών έγινε εφικτή και τα τουρνουά άρχισαν να μεταδίδονται στην τηλεόραση της Νότιας Κορέας (Sahoon & Thomas, 2015). Γρήγορα, τα πρωταθλήματα εξαπλώθηκαν σε όλο τον κόσμο και διοργανώθηκαν περισσότερα τουρνουά. Ασία, Το 2001, πραγματοποιήθηκαν το World Cyber Games Challenge, τα World Cyber Games και το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα CPL, ακολουθούμενα από τη σειρά Evo Championship Series το 2002, το Electronic Sports World Cup το 2003 και τα World Esports Games το 2004. Το 2002, ιδρύθηκε το Major League Gaming (MLG). Αυτό το τμήμα (MLG) εισήγαγε ένα σύστημα σημείων.

Pro Points Ranking Systems), που επιτρέπουν τον προσδιορισμό της απόδοσης των παγκόσμιων ανταγωνιστών (Edge, 2013). Η MLG διοργάνωσε μεγάλο αριθμό τουρνουά στις Ηνωμένες Πολιτείες και τον Καναδά, αλλά δικτυώθηκε και με προγραμματιστές παιχνιδιών. Αυτός ο οργανισμός βασίστηκε σημαντικά στην τηλεοπτική μετάδοση και άρχισε να ανεβάζει βίντεο στο Justin.tv, έναν ιστότοπο που επέτρεπε σε οποιονδήποτε να μεταδίδει βίντεο στο διαδίκτυο (Gerber, 2017). Λόγω του εύρους ζώνης, η ποιότητα δεν ήταν απαραίτητα εκεί, αλλά σταδιακά, αυτή η στρατηγική άρχισε να φτάνει σε ένα αποδεκτό επίπεδο και είχε ως αποτέλεσμα την απόκτηση μεγαλύτερου κοινού. Αυτή η επέκταση του κοινού επέτρεψε στους διοργανωτές του τουρνουά να αυξήσουν τα σχετικά κίνητρα, με αποτέλεσμα μια ταχεία αύξηση των ανταμοιβών για να προσελκύσουν τους πιο καταξιωμένους επαγγελματίες. Στην αρχή της δεκαετίας, τα έπαθλα για τη νικήτρια ομάδα ήταν συνήθως λιγότερα από 75.000 \$, με 70.000 \$ για τα Worlds Cyber Games το 2001 και 35.000 \$ για το Starcraft. Στα μέσα του εικοστού πρώτου αιώνα, τα κέρδη τουρνουά ήταν περίπου ένα τέταρτο του εκατομμυρίου δολαρίων. Κατά τη διάρκεια του CPL World Tour, η νικήτρια ομάδα έλαβε μια επιταγή για περίπου 250.000 \$ σε χρηματικό έπαθλο. Το 2007 (Esportsearnings, 2021), το έπαθλο για ένα τουρνουά eSports (δηλαδή, Championship Games Series) ξεπέρασε το 1 εκατομμύριο \$ (Esportsearnings, 2021). Τα επαγγελματικά πρωταθλήματα που διοργάνωσαν τα τουρνουά επέλεξαν τα παιχνίδια σε συνεργασία με τους προγραμματιστές, οι οποίοι αναγνώρισαν τις εμπορικές και εμπορικές δυνατότητες των eSports για την πώληση των

παιχνιδιών τους και τη δημιουργία δημοσιότητας. Μεγάλοι προγραμματιστές όπως η Blizzard διεξήγαγαν έναν αδυσώπητο πόλεμο για να επιβάλουν τους τίτλους τους στα τουρνουά, καθώς και για τα έσοδα, την επωνυμία και τη φήμη ειδικότερα. Το Dota κυκλοφόρησε το 2003, ανοίγοντας το δρόμο για τα MOBA (διαδικτυακές αρένες μάχης για πολλούς παίκτες). Ωστόσο, στο τέλος της δεκαετίας, το 2009, η Riot Games κυκλοφόρησε το League of Legends (LoL), ένα παιχνίδι που θα εκτιναχθεί σε δημοτικότητα λίγα χρόνια αργότερα (Keiper et al., 2017). Αυτή η κατηγορία παιχνιδιών

Λόγω του βιωματικού του χαρακτήρα και της ανάπτυξης επαγγελματικών ομάδων, σταδιακά θα γινόταν αναπόσπαστο στοιχείο των τουρνουά. Επίσης, τα τουρνουά MOBA θα δουν αύξηση της προσέλευσης. Η διεθνοποίηση των τουρνουά από πρωταθλήματα και διοργανωτές τουρνουά συνέβαινε. Για παράδειγμα, το 2003, η Samsung καθιέρωσε τους Παγκόσμιους Αγώνες Cyber, έναν παγκόσμιο διαγωνισμό συγκρίσιμο με τους Ολυμπιακούς Αγώνες. Τα πρώτα γνήσια World Cyber Games συμμετείχαν 430 συμμετέχοντες από 37 χώρες και ένα συνολικό έπαθλο 300.000 \$. Μπορεί να θεωρηθεί ο πρώτος γνήσιος διεθνής διαγωνισμός eSports (Syrota, 2011).

Το 2005, το CPL World Tour ήταν ένα τουρνουά για το παιχνίδι Painkiller με εννέα τοποθεσίες περιοδειών (Κωνσταντινούπολη, Βαρκελώνη, Ρίο ντε Τζανέιρο, Jonkoping, Ντάλας, Σέφιλντ, Σιγκαπούρη, Μιλάνο και Σαντιάγο) και ένα τελικό τουρνουά στη Νέα Υόρκη. Το χρηματικό έπαθλο ήταν 1.000.000 \$, το υψηλότερο όλων των εποχών για το CPL, και ο τελικός αγώνας μεταδόθηκε στο MTV (Kane, 2008).

Επιπλέον, καταβλήθηκαν υποτονικές αλλά συνεχείς προσπάθειες για τη δημιουργία μιας συγκεκριμένης δομής διακυβέρνησης. Για παράδειγμα, ιδρύθηκαν ομοσπονδίες, με αποκορύφωμα την ίδρυση το 2008 της Διεθνούς Ομοσπονδίας eSports (IeSf) ως διεθνούς κυβερνητικού φορέα. Ωστόσο, πολλές εθνικές ομοσπονδίες δυσκολεύτηκαν να συνεργαστούν με αυτήν την παγκόσμια οντότητα λόγω ανησυχιών σχετικά με τη νομιμότητα, γεγονός που επιβράδυνε τη διάρθρωση της βιομηχανίας eSports. Σε πολλές χώρες, τα eSports είχαν καθιερωθεί από τα τέλη της δεκαετίας του 2010. Το χρηματικό έπαθλο είχε αυξηθεί σημαντικά και γρήγορα και οι διαγωνισμοί έγιναν πιο έντονοι. Μέχρι εκείνο το σημείο, η βιομηχανία eSports ευημερούσε σε μια σχετικά εξειδικευμένη αγορά. Ωστόσο, οι επενδυτές ήταν έτοιμοι να συμμετάσχουν σημαντικά υπό το φως του διευρυνόμενου ενδιαφέροντος του κοινού. Πράγματι, τα τηλεοπτικά δίκτυα και τα συμβατικά μέσα δεν φάνηκαν βέλτιστα για την επικοινωνία και τη διατήρηση των συνδέσεων με τις πολυάριθμες κοινότητες που συμμετείχαν. Το κοινό-στόχος διεξάγει έρευνα για τα eSports μέσω



του Διαδικτύου και έχει επιδείξει έντονη επιθυμία να παρακολουθεί τουρνουά ζωντανά ή με καθυστέρηση. Λαμβάνοντας υπόψη τη σύνδεση μεταξύ βιντεοπαιχνιδιών και Διαδικτύου, το διαδικτυακό βίντεο μέσω IPTV (Internet Protocol Television), μια μορφή τηλεοπτικής μετάδοσης μέσω δικτύου που χρησιμοποιεί το Πρωτόκολλο Διαδικτύου, φάνηκε να είναι μια σχετική λύση για την υποστήριξη της ανάπτυξης του κλάδου προσεγγίζοντας το κοινό πιο εύκολα. Ωστόσο, η τεχνολογική λύση ήταν δαπανηρή και αναπόδεικτη. Επιπλέον, οι διαφημιστές δεν κατανοούσαν αυτά τα νέα μέσα. Οι πλατφόρμες διανομής ροής θα εμφανιστούν στις αρχές της δεκαετίας του 2010 για να λύσουν αυτό το πρόβλημα (Burroughs & Rama, 2015).

#### 4.8 Το League of Legends (LoL) και οι πλατφόρμες ροής φτάνουν τη δεκαετία του 2010

Η οικονομική κρίση εμφανίστηκε στις αρχές της δεκαετίας. Η οικονομική κρίση είχε σημαντικό αντίκτυπο στα eSports και στις εταιρείες που εμπλέκονται, όπως και σε πολλούς άλλους κλάδους. Τα πάντα μειώθηκαν εκείνη την εποχή, επειδή τα eSports υποστηρίζονταν κυρίως από χορηγούς. Οι χορηγοί καθυστέρησαν τις επενδύσεις τους σε τουρνουά και ως αποτέλεσμα, τα κίνητρα σε μετρητά μειώθηκαν δραστικά και πολλά τουρνουά ακυρώθηκαν, εγείροντας ανησυχίες για κρίση σε ολόκληρη τη βιομηχανία. Η οικονομική κρίση οδήγησε σε μια αλλαγή παραδείγματος, καθώς μόνο όσοι είχαν προηγουμένως προσπαθήσει να αναπτύξουν ένα βιώσιμο επιχειρηματικό μοντέλο επέζησαν και παρέμειναν στα eSports.

Αυτά τα χρόνια έδειξαν ότι η προώθηση της οργανικής ανάπτυξης στα eSports κάνοντας τα παιχνίδια προσβάσιμα, εμφανή, ευχάριστα και διασκεδαστικά μπορεί να διευκολυνθεί με την ανάπτυξη κοινού. Λόγω της πλατφόρμας μετάδοσης Twitch, η ανάπτυξη των eSports έχει επιταχυνθεί ακόμη περισσότερο. Δεδομένης της εκθετικής ανάπτυξης των eSports, ήταν λογικό ότι περισσότερες εξέχουσες εταιρείες θα ενδιαφερθούν για τον κλάδο. Η εξαγορά του Twitch από την Amazon για 970 εκατομμύρια δολάρια (Brustein, 2014) πυροδότησε ένα συνεχές ξεφάντωμα αγορών. Διαρκώς αυξανόμενος αριθμός οργανισμών εκτός του ενδημικού οικοσυστήματος των eSports ενδιαφέρθηκαν για τα eSports και συνέβαλαν στη διαμόρφωση του δικτύου επιχειρηματικών μοντέλων που παρατηρούμε σήμερα.

Η βιομηχανία των eSports φάνηκε να έχει ανακαλύψει το Άγιο Δισκοπότηρο της επικοινωνίας: streaming (μια τεχνική για ροή και ροή στο διαδίκτυο και ροή δεδομένων πολυμέσων που αποφεύγει τη λήψη δεδομένων και επιτρέπει τη ζωντανή (ή ελαφρώς καθυστερημένη διάδοση). Αυτή η τεχνολογία επέτρεψε στους διοργανωτές τουρνουά και πρωταθλημάτων να μεταδίδουν



αγώνες και επέτρεψε στους επαγγελματίες αθλητές να επιδείξουν τα επιτεύγματά τους. Η πλατφόρμα έφτασε γρήγορα τους 5 εκατομμύρια χρήστες το 2011 και τους 45 εκατομμύρια χρήστες το 2013. Για να μην μείνει πολύ πίσω, το YouTube θα έπιανε γρήγορα τη διαφορά (Zagala & Strzelecki, 2019).

Επίσης, παρά το γεγονός ότι εισήχθη το 2003, η αγορά των smartphone εκραγεί αυτή τη δεκαετία. Έχουν αναπτυχθεί πολυάριθμες εφαρμογές και εκτροπές για αυτές τις συσκευές. Η εποχή του mobile gaming είχε φτάσει (Fallis, 2014). Το PC ήταν η πιο εμφανής και ορατή πλατφόρμα eSports το 2019, λόγω των πλατφορμών ροής και της κάλυψης των ζωντανών τουρνουά μέσω. Ωστόσο, τα eSports σε κινητές πλατφόρμες ευημερούσαν. Οι οικονομίες των εφαρμογών για κινητά ήταν πιο άμεσα με δυνατότητα δημιουργίας εσόδων για τα eSports από τα παιχνίδια PC. Τα κινητά τηλέφωνα είναι διάχυτα, φθηνά και η χρήση τους αυξανόταν ραγδαία. Αυτή η αύξηση των θεατών οδήγησε σε μια πιο ελκυστική αγορά, η οποία συνοδεύτηκε από μια σημαντική εισροή χορηγών (Ke & Wagner, 2020). Πριν από πολύ καιρό, οι χορηγοί στον κλάδο των eSports περιορίζονταν σε εταιρείες πληροφορικής (όπως η Intel) ή κατασκευαστές αθλητικών ειδών (Nike ή Adidas) ή σε συγκεκριμένες μάρκες, όπως η Red Bull. Σήμερα υπάρχουν χορηγοί από κάθε κλάδο (τραπεζικές, fast food, ταξίδια κ.λπ.). Η βιομηχανία κυριαρχήθηκε από προγραμματιστές. Ωστόσο, ορισμένοι ευεργέτες άρχισαν να δωρίζουν ένα μέρος των κεφαλαίων του τουρνουά. Στο παιχνίδι ήταν έμποροι λιανικής υπολογιστών, κατασκευαστές ενεργειακών ποτών και προγραμματιστές λογισμικού υπολογιστών (Edge, 2013). Τα παιχνίδια είχαν εμπλακεί σε έναν φαύλο εμπορικό πόλεμο. Κατά το μεγαλύτερο μέρος της δεκαετίας, το Dota 2, το League of Legends και το Starcraft αποτελούσαν το κορυφαίο βάθρο. Οι προγραμματιστές αναγνώρισαν τις δυνατότητες των eSports και ενσωμάτωσαν τον τίτλο eSports στη στρατηγική τους. Εταιρείες όπως η Riot Games το συνειδητοποίησαν αυτό και ανέπτυξαν ένα σύστημα πρωταθλήματος για το παιχνίδι τους. Αυτές οι εξελίξεις αποκαλύπτουν τις αρχικές τάσεις του δικτύου επιχειρηματικών μοντέλων eSports, στο οποίο κάθε ενδιαφερόμενος είναι περίπλοκα συνυφασμένος με άλλους ενδιαφερόμενους προκειμένου να προσεγγίσει το κοινό και να επωφεληθεί από το κοινό. Όλα αυτά κορυφώνονται με το «τα eSports είναι ξαφνικά η χρυσή χήνα που όλοι κυνηγούν» (Popper, 2013). Οι προγραμματιστές καινοτομούν για να έρθουν πιο κοντά στους ενθουσιώδεις. Ο προγραμματιστής Valve πρόσθεσε ένα στοιχείο συγκέντρωσης κεφαλαίων στο πορτοφόλι επιβράβευσης. Το κοινό μπορούσε να αγοράσει μια ψηφιακή συλλογή, με τα έσοδα να συνεισφέρουν στο έπαθλο. Επιπλέον, παρέχει στον αγοραστή πληροφορίες για το γεγονός και τις

ομάδες, τους επιτρέπει να ανταγωνίζονται άλλους θεατές, προσφέρει τη δυνατότητα ειδικών διανομών αντικειμένων εντός του παιχνιδιού, τους δίνει τη δυνατότητα να ψηφίζουν για τα βραβεία του τουρνουά και τους επιτρέπει να κάνουν προβλέψεις. Είναι σημαντικό ότι το 25% του κόστους των \$10 της επιτομής θα προστεθεί στο έπαθλο (Gera, 2014). Αυτή τη στιγμή συζητάμε τη συμπαράγωγη με gamers, η οποία τηρεί τη νέα φιλοσοφία της βασιμότητας του επιχειρηματικού μοντέλου στο κοινό και στην αλληλεξάρτηση των παραγόντων του οικοσυστήματος. Το Battle Royal (δηλαδή, Playerunknown's Battlegrounds ή Fortnite) ήταν ένα νέο είδος παιχνιδιού που εμφανίστηκε στα τέλη της δεκαετίας.

Το 2018 θα ακολουθήσει το Apex Legends. Ένα χρόνο μετά την κυκλοφορία του, το Fortnite, ένα πραγματικά παγκοσμιοποιημένο και πολυπολιτισμικό φαινόμενο, μπήκε στην πρώτη τριάδα. Οι δραστηριότητες με τις περισσότερες προβολές στον κόσμο, ιδιαίτερα σε άτομα κάτω των 18 ετών (Marlatt, 2020). Αυτός ο ανταγωνισμός στην αγορά οδήγησε σε αύξηση των κινήτρων για τουρνουά. Το 2019, το Fortnite φιλοξένησε το Worldcup Fortnite, ένα τουρνουά με περισσότερα από 30 εκατομμύρια δολάρια σε κίνδυνο. Ο νικητής λαμβάνει 3 εκατομμύρια δολάρια (Picell, 2019).

Το Dota 2 ανταποκρίνεται αμέσως με το τουρνουά του, The International, το οποίο προσφέρει ένα έπαθλο 15,8 εκατομμυρίων \$ στη νικήτρια ομάδα. Παρά αυτή την κλιμάκωση, το League of Legends και το Counter-Strike είναι οι πιο δημοφιλείς τίτλοι στον πλανήτη (Petermeier, 2020). Οι προγραμματιστές βιντεοπαιχνιδιών συμβάλλουν ενεργά στην εξέλιξη της βιομηχανίας των eSports. Η φήμη τους είναι ζωτικής σημασίας γιατί ισοδυναμεί με το κοινό τους και, κατά συνέπεια, το πιθανό εισόδημά τους, που είναι ο πρωταρχικός τους στόχος. Υπό τη διεύθυνση πολλών οργανισμών eSports, ιδρύθηκε η Παγκόσμια Ένωση Esports (WESA) το 2016. Ξεκίνησε ως μια περιεκτική και προσβάσιμη οργάνωση που θα επαγγελματοποιήσει περαιτέρω τα eSports εισάγοντας εκπροσώπηση παικτών, τυποποιημένους κανονισμούς και κατανομή εσόδων για τις ομάδες. Η WESA θα προσπαθήσει να δημιουργήσει προβλέψιμα χρονοδιαγράμματα για θεατές, αθλητές, διοργανωτές και ραδιοτηλεοπτικούς φορείς και θα φέρει όλα τα ενδιαφερόμενα μέρη στο τραπέζι για πρώτη φορά. Για πρώτη φορά, ένας σημαντικός αριθμός διεθνών συμμετεχόντων στο οικοσύστημα φαίνεται αποφασισμένος να συνεργαστεί για να εγγυηθεί την ανάπτυξη αυτού του κλάδου.

Αυτή η δεκαετία διακρίνεται από την εισαγωγή του Streaming, το οποίο γρήγορα καθιερώθηκε ως το κύριο κανάλι επικοινωνίας για τα eSports και είχε σημαντικό αντίκτυπο στην αύξηση του

κοινού. (Burroughs & Rama, 2015) κάθε παίκτης μπορεί πλέον να παρακολουθεί το πρωτάθλημα και τις αγαπημένες του ομάδες. Αυτή η καινοτομία έχει επίσης σημαντική επίδραση στη βιομηχανία. Οι χορηγοί επενδύουν επί του παρόντος σε τμήματα για να διευκολύνουν την έναρξη σημαντικών διαγωνισμών. Οι χορηγοί βασίζονται στη χρηματοδότηση επαγγελματικών ομάδων. Οι χορηγοί αποκτούν σημασία στον κλάδο των eSports. Αυτή είναι η πρώτη δεκαετία στην ιστορία των eSports κατά την οποία η βιομηχανία έχει εμφανιστεί τόσο σταθερή και μόνιμη. Θα θέσει σε κίνδυνο η πανδημία αυτή την εξέλιξη;

#### 4.9 Η πανδημία στη δεκαετία του 2020 και η επιρροή στα eSport

Η πανδημία είχε μικρή επίδραση στην εξέλιξη του eSport και η δεκαετία του 2020 φάνηκε ευοίωνη (López-Cabarcos, Ribeiro-Soriano και Pineiro-Chousa, 2020). Η υπεροχή διαγωνισμών, όπως το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα του League of Legends και το Overwatch League, παίζονταν διαδικτυακά. Με αυτόν τον τρόπο, τα eSports ξεχώρισαν από άλλες βιομηχανίες ψυχαγωγίας. Όλα έγιναν διαδικτυακά. Ορισμένοι συγγραφείς (Ke & Wagner, 2020) πίστευαν ότι είχε έρθει η ώρα για οργανισμούς, όπως οι αθλητικοί σύλλογοι και η βιομηχανία ψυχαγωγίας, να κεφαλαιοποιήσουν τη σκληρή πραγματικότητα της πανδημίας ψηφιοποιώντας/εικονοποιώντας τα προϊόντα τους. Ωστόσο, το πρωταρχικό ζήτημα παρέμεινε ότι το eSport δεν περιελάμβανε το ίδιο επίπεδο σωματικής δραστηριότητας με τα παραδοσιακά αθλήματα (Ke και Wagner). Παρόλα αυτά, οι κορυφαίοι αθλητές και επαγγελματίες eSports του σήμερα κέρδισαν εκατομμύρια δολάρια και απόλαυσαν αξιοζήλευτη φήμη (Huston, Cruz και Zorpos, 2021). Περισσότεροι από 4.300 επαγγελματίες εγγράφηκαν ως επαγγελματίες παίκτες στις Ηνωμένες Πολιτείες (Newzoo, 2020), που είναι σημαντικά μικρότερος από τον αριθμό των αθλητών στα παραδοσιακά επαγγελματικά αθλήματα. Τα πρωταθλήματα οργανώνονταν με προσοχή και οι αγώνες είχαν ευρεία δημοσιότητα. Επιπλέον, τα ενδιαφερόμενα μέρη του κλάδου φάνηκαν να είναι καλά οργανωμένα. Παιχνίδια συγκρίσιμα με το League of Legends προσέλκυσαν πάνω από 100 εκατομμύρια μηνιαίους συμμετέχοντες (Tassi, 2016). Όλα φαινόταν να είναι στη θέση τους για να εγγυηθούν την ανάπτυξη της βιομηχανίας των eSports, η οποία φαινόταν να προωθείται στην κορυφή.

Καθώς τα παιχνίδια για κινητά ξεπέρασαν τις αγορές υπολογιστών και κονσολών, τα τουρνουά eSports για κινητά εκμεταλλεύτηκαν την ενοποίηση εφαρμογών και τα οικοσυστήματα για κινητά για να εξυπηρετήσουν τους καταναλωτές τόσο ως συμμετέχοντες όσο και ως θεατές. Αυτό

σηματοδότησε μια σημαντική καμπή στην ιστορία των eSports. Τα τουρνουά eSports για κινητά επικεντρώνονται στη συμμετοχή και τη δέσμευση στη μαζική αγορά, διευρύνοντας το κοινό των eSports και δημιουργώντας νέες ευκαιρίες δημιουργίας εσόδων με βάση την αυξημένη συμμετοχή. Τα παιχνίδια για φορητές συσκευές είχαν χαμηλότερα εμπόδια εισόδου και μεγαλύτερα ποσοστά εγκατάστασης από τα παιχνίδια για υπολογιστή και κονσόλα. Αυτό βελτίωσε τα οικονομικά και την αξία σε δολάρια ανά παίκτη της παραγωγής τουρνουά (Stubbs, 2020).

Με τον αυξανόμενο ενθουσιασμό των παικτών και των θεατών, καθώς και την εισροή επενδυτών και χορηγών, δεν ήταν επικίνδυνο να υποθέσουμε ότι η βιομηχανία των eSports θα συνέχιζε να επεκτείνεται με τον ίδιο ρυθμό για τα επόμενα τέσσερα έως πέντε χρόνια. Ωστόσο, όπως σημειώθηκε από αρκετούς συγγραφείς (Cranmer, Han, van Gisbergen, & Jungt, 2021), η βιομηχανία των eSports εξακολουθούσε να αντιμετωπίζει μια σειρά από εμπόδια που έπρεπε να ξεπεραστούν για να προωθηθεί η ανάπτυξη.

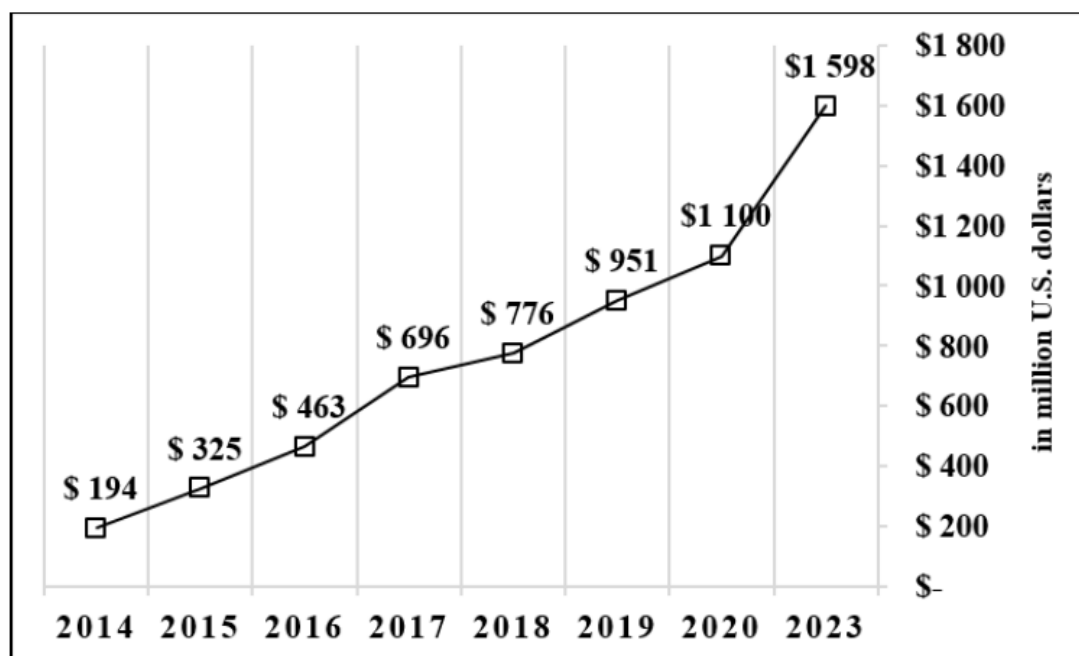
#### 4.10 Η Βιομηχανία eSPORTS με αριθμούς

Αν και η βιομηχανία eSports ιδρύθηκε πριν από περισσότερο από μισό αιώνα, η ανάπτυξή της επιταχύνθηκε σημαντικά την τελευταία δεκαετία. Αυτή η ενότητα θα συζητήσει πέντε θέματα: την εξέλιξη της βιομηχανίας eSports, την κατανομή των εσόδων από eSports, τη δομή της βιομηχανίας eSports, το κοινό των eSports και τα κίνητρα και τους τύπους των συμμετεχόντων.

##### 4.10.1 Η ανάπτυξη της αγοράς eSports

Τα τελευταία χρόνια, τα έσοδα του κλάδου των eSports έχουν πολλαπλασιαστεί (Εικόνα 1). Το 2020 σηματοδότησε μια σημαντική καμπή καθώς ο κλάδος ξεπέρασε το συμβολικό ορόσημο του 1 δισεκατομμυρίου δολαρίων με 1,1 δισεκατομμύρια δολάρια. Αυτό αντιπροσωπεύει αύξηση σχεδόν 906 εκατομμυρίων \$ ή περίπου 467 τοις εκατό από το 2014 έως το 2020. Όσον αφορά τα έσοδα, η Κίνα ήταν η μεγαλύτερη αγορά το 2020, με περίπου 385,1 εκατομμύρια δολάρια, ακολουθούμενη από τη Βόρεια Αμερική (252,8 εκατομμύρια δολάρια). Η Ευρώπη βρίσκεται στην τρίτη θέση (232 εκατομμύρια δολάρια), ακριβώς πίσω από τις Ηνωμένες Πολιτείες. Ωστόσο, ορισμένες αναδυόμενες αγορές, όπως η Λατινική Αμερική, η Μέση Ανατολή, η Αφρική και η Νοτιοανατολική Ασία, γνωρίζουν σημαντική ανάπτυξη.

Figure 1. eSports market revenue from 2014 to 2023 (Newzoo, 2017, 2020; Statista, 2020)



Το 2023, αναμένεται ότι τα έσοδα θα φτάσουν περίπου τα 1.598 εκατομμύρια δολάρια, αύξηση 45,7% από τα 398 εκατομμύρια δολάρια που δημιουργήθηκαν το 2020. Σε μια δεκαετία, ο κλάδος στο σύνολό του αυξήθηκε κατά 1.404 εκατομμύρια δολάρια ή περίπου 723,7%. Τα στοιχεία μιλούν από μόνα τους. Δεν υπάρχουν ενδείξεις μείωσης της εξαιρετικής ανάπτυξης του κλάδου των eSports. Λίγοι, αν υπάρχουν, άλλοι κλάδοι μπορούν να διεκδικήσουν τέτοιες στατιστικές.

#### 4.10.2 Κατανομή εσόδων στα eSports

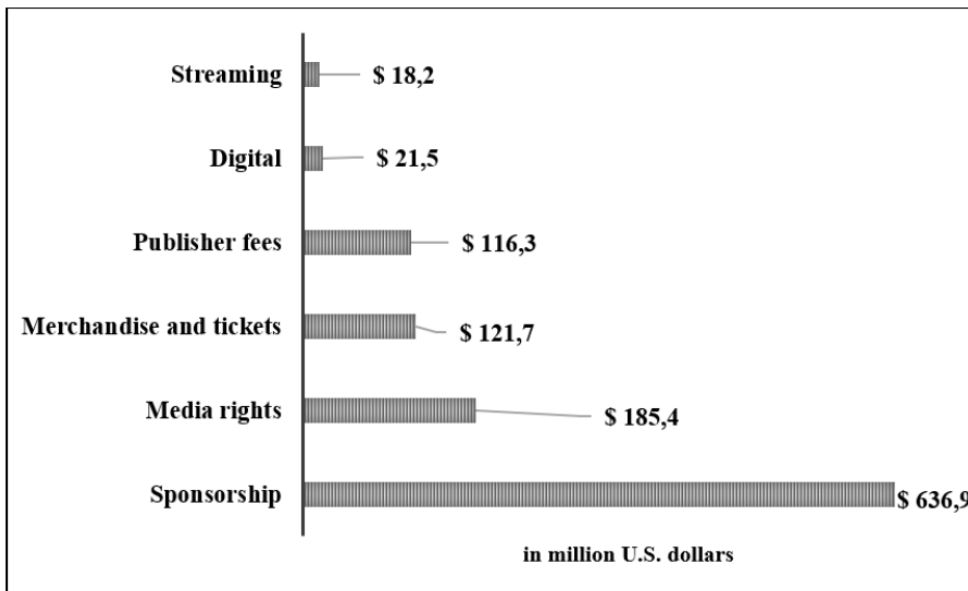
Ενώ τα έσοδα του κλάδου των eSports ξεπέρασαν το 1 δισεκατομμύριο δολάρια το 2020, προέρχονται από ποικίλες πηγές (βλ. Εικόνα 2).

Περισσότερα από τα μισά (57,9%) των εσόδων της βιομηχανίας eSports, ή 636,9 εκατομμύρια δολάρια, προέρχονται από χορηγίες. Τα δικαιώματα των μέσων ενημέρωσης που ακολουθούν ως προς τα έσοδα είναι 185,4 εκατομμύρια δολάρια, ή 16,8%. Τα εμπορεύματα και τα εισιτήρια αντιπροσωπεύουν περίπου 121,7 εκατομμύρια δολάρια, ή το 11% του συνόλου της βιομηχανίας. Περίπου το 10% των εσόδων, ή 116,3 εκατομμύρια δολάρια, αποτελούνται από αμοιβές εκδοτών. Τα έσοδα από ψηφιακό και streaming μειώνονται κατά 1,9% (21,5 εκατομμύρια δολάρια για την

ψηφιακή και 18,2 εκατομμύρια δολάρια για τη ροή). Όλα αυτά αναμένεται να αυξηθούν τα επόμενα αρκετά χρόνια (Soto Reyes, 2021). Πολλοί χορηγοί έχουν ήδη ανακοινώσει τις υπογραφές ή τις ανανεώσεις τους με βασικές ομάδες ή οργανισμούς, επομένως ο ενθουσιασμός τους πρέπει να συνεχίσει να αυξάνεται. Η Red Bull είναι η πιο εξέχουσα επωνυμία, ακολουθούμενη από την Comcast Xfinity, την Intel, τη Honda, την Pepsi's Mountain Dew, την Coca-Cola, την Πολεμική Αεροπορία των ΗΠΑ, τον Όμιλο Kraft, τη Disney's Marvel και τη Mercedes Benz (Sportytell, 2021), καθώς και πολλές άλλες παγκόσμιες μάρκες (Studholme, 2020). Πρόσφατα, ο Steve Borenstein, πρόεδρος του τμήματος eSports της Activision Blizzard και πρώην Διευθύνων Σύμβουλος του Δικτύου ESPN και NFL, δήλωσε: «Πιστεύω ότι τα eSports θα ανταγωνιστούν τα μεγαλύτερα παραδοσιακά αθλητικά πρωταθλήματα όσον αφορά τις μελλοντικές ευκαιρίες και μεταξύ διαφήμισης, πωλήσεων εισιτηρίων, αδειοδότησης, χορηγιών, και το merchandising, υπάρχουν τρομεροί τομείς ανάπτυξης για αυτόν τον εκκολαπτόμενο κλάδο» (Sanders, 2020).

#### eSports

Figure 2. 2020 eSports revenue streams (Newzoo, 2020)



#### 4.10.3 Οργάνωση Αγοράς eSports

Για να κατανοήσετε καλύτερα έναν κλάδο, είναι απαραίτητο να είστε εξοικειωμένοι με τα ενδιαφερόμενα μέρη (παράγοντες) του. Σύμφωνα με τους Finch et al. (2019), στο βιβλίο τους *Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities*, ο κλάδος των eSports αποτελείται από έναν αριθμό ενδιαφερόμενων μερών (Πίνακας 1) που έχουν περισσότερο ή λιγότερο επιρροή. Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι τα ενδιαφερόμενα μέρη εξελίσσονται με δυναμικό τρόπο με την πάροδο του χρόνου. Όπως κάνουν οι προγραμματιστές αυτήν τη στιγμή, ένας ενδιαφερόμενος μπορεί να έχει σημαντικό αντίκτυπο στον κλάδο των eSports, αλλά μπορεί να εκχωρήσει αυτή την επιρροή σε άλλο ενδιαφερόμενο στο μέλλον.

#### 4.10.4 Κοινό eSports

Όπως φαίνεται στον Πίνακα 2, το 56% του παγκόσμιου πληθυσμού, ή 4.397 εκατομμύρια άνθρωποι, έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο από έναν συνολικό πληθυσμό σχεδόν 8 δισεκατομμυρίων (7.795 εκατομμύρια). Ωστόσο, πάνω από 1.955 εκατομμύρια άτομα, ή το 25% του παγκόσμιου πληθυσμού, είναι εξοικειωμένοι με τα eSports. Αυτή η κατηγορία περιλαμβάνει άτομα που έχουν ακούσει για τα eSports αλλά δεν τα παρακολουθούν ή δεν συμμετέχουν σε αυτά. Το 2020, το συνολικό κοινό ήταν περίπου 495 εκατομμύρια άτομα. Από αυτόν τον αριθμό, περίπου 223 εκατομμύρια άνθρωποι περιγράφονται ως ενθουσιώδεις: παίκτες που ξοδεύουν συνήθως χρήματα σε προϊόντα eSports μέσω υπολογιστών, κονσολών ή κινητών συσκευών. Δεδομένου του εισοδήματος των eSports και του αριθμού των λάτρεις των eSports, η μέση δαπάνη ανά λάτρη των eSports μπορεί να υπολογιστεί σε 4,93 \$. Αυτό υποδηλώνει σημαντικές δυνατότητες ανάπτυξης. Στην πραγματικότητα, η πιο ενδιαφέρουσα στρατηγική φαίνεται να στοχεύει περιστασιακούς παρατηρητές για να τους μετατρέψει σε λάτρεις των eSports προκειμένου να αυξηθούν τα πιθανά έσοδα. Ο υπεύθυνος στρατηγικής θα πρέπει να αποδώσει μεσοπρόθεσμα, κάνοντας περισσότερο περιεχόμενο προσβάσιμο σε αυτόν.

Table 1. eSports industry stakeholder groups (Finch et al., 2019, p. 31-32)

<b>Publishers</b>	These organizations own the intellectual property of the video games which eSports leagues, clubs and players compete in	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riot Games Inc.</li> <li>• Valve Corporation</li> <li>• Activision Blizzard</li> </ul>	Very High
<b>Developers</b>	These organizations are the creators of the games on which play occurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• NetherRealm</li> <li>• EA Sports</li> </ul>	Very High
<b>Event Operators</b>	Organizations or groups who organize and host eSports events	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ESL</li> <li>• FACEIT</li> </ul>	Medium to High
<b>Leagues</b>	The competitive set of events or tournaments, where teams compete for an overall title (championship)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eSports Championship Series (ECS)</li> <li>• The American Collegiate eSports League (ACEL)</li> </ul>	High
<b>Teams/Clubs</b>	Sets of players who compete as a group, as an identified team, in an eSports league	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fnatic</li> <li>• Astralis</li> <li>• Complexity Gaming</li> </ul>	Medium To High
<b>Streaming Platforms</b>	Organizations who offer, manage and develop platforms for online media and streaming by fans	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Twitch</li> <li>• YouTube Gaming</li> </ul>	Very High
<b>Broadcasters</b>	Traditional cable broadcasters who also offer streaming and other media services and outlets	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ESPN</li> <li>• Turner Sports</li> </ul>	High
<b>Sponsors</b>	Brands who invest resources into eSports in return for marketing rights to achieve their own objectives	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Intel</li> <li>• Red Bull</li> <li>• Coca-Cola</li> </ul>	Medium to High
<b>Players</b>	The athletes/participants who compete as individuals or members of teams in leagues or competitions	<ul style="list-style-type: none"> <li>• FaTality</li> <li>• NaDeSHoT</li> <li>• Ninja</li> </ul>	High
<b>Federations and Associations</b>	The governing bodies who are responsible for the stewardship of eSports, its rules and its development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• International eSports Federation</li> </ul>	Medium to High
<b>Fans</b>	Followers of eSports leagues, clubs, and/or players.		Very High

Table 2. Global overview in 2020 (Newzoo, 2020)

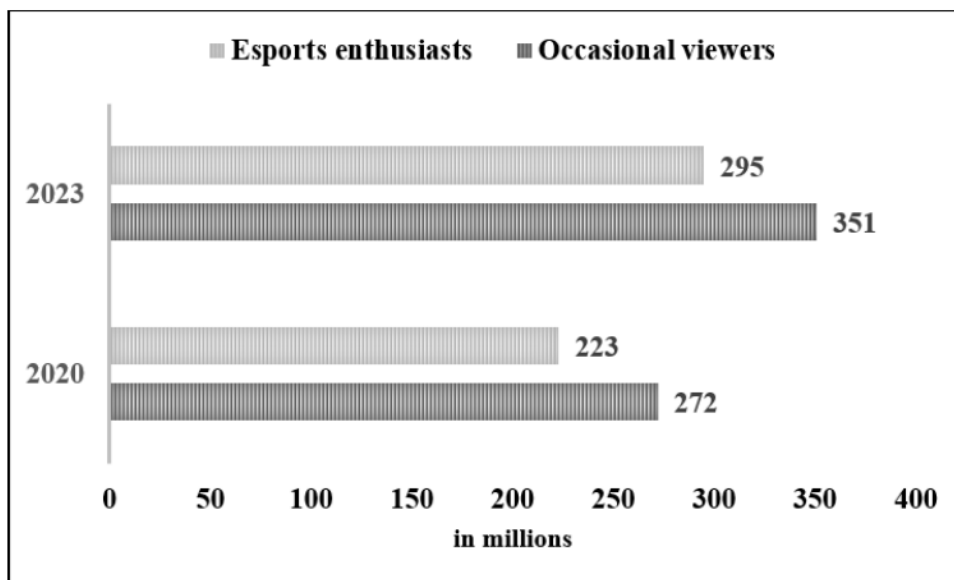
Population	7 795 millions
Online population	4 397 millions
eSports awareness	1 955 millions
Total audience	495 millions
eSports enthusiasts	223 millions
eSports revenue	\$1 100 millions
Average revenue per enthusiast	\$4.93

Όταν εξετάζουμε τον κλάδο των eSports με περισσότερες λεπτομέρειες, τα δεδομένα γίνονται ακόμη πιο ενδιαφέροντα (Εικόνα 3). Αν και υπάρχουν περίπου 223 εκατομμύρια τακτικοί συμμετέχοντες (θιασώτες) των eSports το 2020, υπάρχουν ελαφρώς περισσότεροι περιστασιακοί θεατές: 272 εκατομμύρια, που αποτελούν περίπου το 55% του συνολικού κοινού (495 εκατομμύρια). Αυτά τα άτομα περνούν το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου τους παρακολουθώντας



και περιστασιακά ασχολούνται χωρίς να ξοδεύουν χρήματα, και το κάνουν ακανόνιστα. Ως θιασώτες των eSports, αντιπροσωπεύουν ένα σημαντικό τμήμα που μπορεί να μεταβεί σε πιο τακτική βάση ανά πάσα στιγμή και επομένως είναι πιθανό να δημιουργήσει πρόσθετα έσοδα (InfluencerMarketingHub, 2020).

Figure 3. Occasional viewers versus eSports enthusiasts (Newzoo, 2020)



Σύμφωνα με τις προβλέψεις για τα επόμενα χρόνια (2020-2023), και τα δύο αυτά τμήματα καταναλωτών θα αυξηθούν. Ο αριθμός των υποστηρικτών των eSports θα φτάσει τα 295 εκατομμύρια, αντιπροσωπεύοντας αύξηση 32%. Όσον αφορά τους περιστασιακούς παρατηρητές, θα υπάρξουν 351 εκατομμύρια, μια αύξηση 29% από το 2020. Η άνοδος των τυχερών παιχνιδιών για κινητά θα πρέπει να είναι επωφελής για ολόκληρη τη βιομηχανία των eSports (Lewis, 2020). Τα κινητά έχουν πλέον μεγαλύτερο κοινό από τις κονσόλες και τους υπολογιστές μαζί, γεγονός που θα επηρεάσει τους συμμετέχοντες στον κλάδο τα επόμενα χρόνια, ιδιαίτερα τους εκδότες και τους προγραμματιστές (Rubio, 2020). Δεν υπάρχει ένδειξη μείωσης της ανάπτυξης του κλάδου των eSports. Περιέργως, μια πρόσφατη μελέτη (Macey, Tyrvaainen, Pirkkalainen και Hamari, 2020) καταδεικνύει μια συσχέτιση μεταξύ της προβολής eSports, των προθέσεων παιχνιδιού και, κατά συνέπεια, των προθέσεων αγοράς.

#### 4.10.5 Κίνητρα και τύπος παίκτη

Η ακαδημαϊκή κοινότητα δίνει ολοένα και μεγαλύτερη προσοχή στο κοινό των eSports, και ειδικότερα, οι ερευνητές εξέτασαν τα κίνητρα και δημιούργησαν μια τυπολογία συμμετεχόντων. Πρόσφατα, ο Hedlund (2020), με βάση μια μελέτη που περιελάμβανε περισσότερους από 1.165 συμμετέχοντες, επινόησε μια τυπολογία που αποτελείται από πέντε κατηγορίες για να προσδιορίσει καλύτερα αυτούς τους καταναλωτές:

Οι ανταγωνιστικοί παίκτες αποτελούν το 28% όλων των ενθουσιωδών. Είναι κατά μέσο όρο 28,38 ετών, είναι 64% άνδρες και 36% γυναίκες, παίζουν 3,52 ώρες την ημέρα και παίζουν εδώ και 7,13 χρόνια. Προτιμούν τα παιχνίδια μάχης πρώτου προσώπου (Call of Duty) και αθλητικά (FIFA) λόγω της ανταγωνιστικής φύσης τους (Hedlund, 2020, σελ. 9, στήλη 2).

Οι Casual Players αντιπροσωπεύουν το 15,4% όλων των συμμετεχόντων. Είναι, κατά μέσο όρο, 31,32 ετών, 59,8% άνδρες και 40,2% γυναίκες, παίζουν 2,07 ώρες την ημέρα και παίζουν εδώ και 11,02 χρόνια. Προτιμούν παιχνίδια shooter πρώτου προσώπου (Call of Duty) και παιχνίδια στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο (Warcraft) και παρακινούνται από περιστασιακούς λόγους (Hedlund, 2020, σελ. 9, στήλη 3).

Οι Casual-Social Players αντιπροσωπεύουν το 28,4% όλων των παικτών. Είναι κατά μέσο όρο 29,85 ετών, είναι 71,3% άνδρες και 28,7% γυναίκες, παίζουν 2,98 ώρες την ημέρα και παίζουν εδώ και 7,72 χρόνια. Προτιμούν τα παιχνίδια μάχης πρώτου προσώπου (Call of Duty) και αθλητικά (FIFA) και παρακινούνται από περιστασιακούς και κοινωνικούς παράγοντες (Hedlund, 2020, σελ. 9, κολ. 4).

Οι παίκτες Casual-Fun αντιπροσωπεύουν το 14,7% όλων των παικτών. Κατά μέσο όρο, είναι 33,3 ετών, αποτελούνται από 66,7 τοις εκατό άνδρες και 33,3% γυναίκες, παίζουν 1,95 ώρες την ημέρα και παίζουν εδώ και 14,99 χρόνια. Προτιμούν παιχνίδια shooter πρώτου προσώπου (Call of Duty) και στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο (Warcraft) και παρακινούνται από τη διασκέδαση και την απόλαυση (Hedlund, 2020, σελ. 9, στήλη 5).

Οι Casual-Competitive Players αντιπροσωπεύουν το 13,4% όλων των παικτών. Κατά μέσο όρο, είναι 29,08 ετών, 71,8% άνδρες και 28,2% γυναίκες, περνούν 3,1 ώρες την ημέρα παίζοντας και παίζουν εδώ και 11,26 χρόνια. Προτιμούν παιχνίδια shooter πρώτου προσώπου (Overwatch) και παιχνίδια σε διαδικτυακή αρένα μάχης για πολλούς παίκτες (League of Legends) (Hedlund, 2020, σελ. 9, στήλη 6) και παρακινούνται τόσο από ανταγωνιστικούς όσο και από περιστασιακούς παράγοντες. Αυτή η τυπολογία απεικονίζει διάφορα προφίλ παικτών, επιτρέποντας στη

βιομηχανία των eSports να αναπτύξει στρατηγικές μάρκετινγκ με βάση τα προφίλ και τις απαιτήσεις διαφόρων κατηγοριών παικτών. Οι Macey, Tyrvainen, Pirkkalainen και Hamari (2020) προτείνουν ότι η προβολή eSports οδηγεί στο παιχνίδι και στην αγορά (κατανάλωση). Στην πράξη, το αντίθετο φαίνεται επίσης να ισχύει. Μπορείτε επίσης να καταναλώνετε (αγοράζετε) παιχνίδια για να παίξετε και τελικά να τα παρατηρήσετε στο Twitch ή στο YouTube (Taylor, 2018, σελ. 5).

#### 4.10.6 Προκλήσεις eSports και μελλοντικές ευκαιρίες

Την τελευταία δεκαετία, ο κλάδος των eSports έχει επεκταθεί δραματικά. Αυτή η διαρκής ανάπτυξη παρουσιάζει μια σειρά από προκλήσεις και ζητήματα που πρέπει να αναγνωριστούν και να αντιμετωπιστούν εάν πρόκειται να αναπτυχθούν περαιτέρω τα eSports. Δύο τομείς ανησυχίας παρουσιάζονται παρακάτω από τους συγγραφείς: χώροι ηλεκτρονικών αθλημάτων και ρυθμιστικά ζητήματα.

#### 4.10.7 Χώροι ηλεκτρονικών αθλημάτων

Οι εκδηλώσεις eSport έχουν προσελκύσει μεγαλύτερο κοινό με την πάροδο του χρόνου. Αν και αυτό έχει αναμφισβήτητα παρακινήσει τους διαχειριστές χώρων να φιλοξενούν εκδηλώσεις eSports, οι χώροι που δεν είναι συγκεκριμένοι για το eSport εξακολουθούν να αντιμετωπίζουν σημαντικές προκλήσεις όσον αφορά την παροχή της απαραίτητης υποδομής για τα eSports (Hill, 2013). Έχει προταθεί ότι η συσκευή eSports μοιάζει με το μπάσκετ (Howell, 2016; Tassi, 2013). Το μπάσκετ και τα eSports παίζονται σε αρένες με συγκρίσιμες διαστάσεις, φωτισμό και απαιτήσεις καθισμάτων (Howell, 2016, Tassi, 2013). Επιπλέον, οι συσκευές που απαιτούνται σε ιστότοπους αγώνων μπάσκετ και eSports είναι αρκετά παρόμοιοι (Howell, 2016· Tassi, 2013). Οι εκδηλώσεις eSports απαιτούν ακουστικά, καρέκλες παιχνιδιών, υπολογιστές/κονσόλες παιχνιδιών, καλώδια για τη σύνδεση συσκευών των συμμετεχόντων μέσω σύνδεσης τοπικού δικτύου (LAN) και οθόνες κοινού μεγάλης κλίμακας. Από το 2013, πολλές εκδηλώσεις eSports έχουν πραγματοποιηθεί σε υπάρχοντες χώρους που έχουν προσαρμοστεί για να φιλοξενούν eSports, όπως το Air Canada Center στο Τορόντο, Καναδάς, Rotterdam Ahoy στο Ρότερνταμ, Ολλανδία, Στάδιο Παγκοσμίου Κυπέλλου Sang-Am στη Σεούλ, Νότια Κορέα , και το Staples Center στο Λος Άντζελες, Ηνωμένες Πολιτείες (Jenny et al., 2018). Εκτός από τις τεχνικές τροποποιήσεις, αυτοί οι χώροι απαιτούσαν μεγαλύτερο αριθμό τεχνικών υπαλλήλων και εξειδικευμένων διαχειριστών παιχνιδιών που υπηρετούσαν ως διαιτητές (Jenny et al., 2018).

Οι υπάρχοντες αθλητικοί χώροι ή χώροι πολλαπλών αθλημάτων έχουν χρησιμοποιηθεί για εκδηλώσεις eSport εδώ και αρκετό καιρό και συνεχίζουν να χρησιμοποιούνται. Για παράδειγμα, το Leipzig Messe είναι ένας αξιοσέβαστος χώρος εμπορικών εκθέσεων που έχει προσαρμοστεί για τη διεξαγωγή του τουρνουά DreamHack Open Leipzig 2020 (CS: GO). Το Copper Box, ένας χώρος πολλαπλών αθλημάτων στο Λονδίνο του Ηνωμένου Βασιλείου, φιλοξένησε την εκδήλωση CDL London Homestand (Call of Duty: Modern Warfare). Το Place Bell στο Μόντρεαλ του Καναδά, το Συνεδριακό Κέντρο Anaheim στην Καλιφόρνια των Ηνωμένων Πολιτειών Αμερικής και το γήπεδο ποδοσφαίρου Pudong στη Σαγκάη της Κίνας είναι παραδείγματα πρόσθετων συμβατικών χώρων που έχουν τροποποιηθεί για να φιλοξενούν εκδηλώσεις eSports. Αυτή η εναλλακτική λύση εξαλείφει τον κίνδυνο κατασκευής χώρων ειδικά για eSport, που θα απαιτούσαν συνεχείς βελτιώσεις και ανασχεδιασμό (Social Tables, 2020). Αυτό διευκολύνεται από το γεγονός ότι οι περισσότεροι σημαντικοί χώροι, όπως αυτοί που απαριθμήθηκαν προηγουμένως, διαθέτουν ήδη ένα σημαντικό μέρος της απαιτούμενης τεχνολογίας για τη φιλοξενία εκδηλώσεων eSports (Hill, 2013; Maddox, 2016). (Jenny et al., 2018) Αυτή η επιλογή δεν αντιμετωπίζει εγγενώς το πρόβλημα που δημιουργείται από τις συνεχείς τεχνολογικές εξελίξεις. Οι μελέτες που αναφέρουν επαρκή υποδομή (π.χ. Hill, 2013; Maddox, 2016) δημοσιεύτηκαν στις αρχές της δεκαετίας του 2010, όταν η εικονική πραγματικότητα ή η μικτή πραγματικότητα ήταν ανήκουστο. Αυτό, ωστόσο, έχει αναμφισβήτητα μεταμορφωθεί γρήγορα σε λιγότερο από μια δεκαετία. Αυτό το ζήτημα μπορεί να είναι ακόμη πιο επίκαιρο σε χώρους που δεν αφορούν συγκεκριμένα eSport, οι οποίοι μπορεί να είναι λιγότερο προηγμένοι τεχνολογικά από τους χώρους που αφορούν ειδικά eSport.

Κατά συνέπεια, ένας αριθμός πόλεων, κυρίως στην Κίνα, τη Νότια Κορέα, τη Δυτική Ευρώπη και τις Ηνωμένες Πολιτείες, έχουν αρχίσει να κατασκευάζουν χώρους ηλεκτρονικών αθλημάτων (Akers, 2017; Brinkley, 2016; Cano, 2017; Gatto & Patrick, 2016; Makuch, 2014). Αυτοί οι ειδικά σχεδιασμένοι χώροι (π.χ. Yongsan eSports Stadium στη Σεούλ, Νότια Κορέα, Blizzard Arena στο Λος Άντζελες) επέτρεψαν την πιο άνετη χρήση των εγκαταστάσεων για eSports και μετάδοση, αλλά παρέμειναν μικροί σε μέγεθος (δηλαδή, 3.000 έως 20.000 τετραγωνικά πόδια, κατά μέσο όρο) και χωρητικότητα θέσεων (δηλαδή 100 έως 1.000 θέσεις, κατά μέσο όρο) σε σύγκριση με τους παραδοσιακούς αθλητικούς χώρους. Στις αρχές της δεκαετίας του 2020, άρχισαν να εμφανίζονται μεγαλύτεροι χώροι εκδηλώσεων, όπως τα κεντρικά γραφεία της OMG στη Σαγκάη της Κίνας (22.000 τετραγωνικά πόδια) και το 100 Thieves Cash App Compound στο Λος Άντζελες

της Καλιφόρνια (15.000 τετραγωνικά πόδια) (One Sports, 2020) . Η κατασκευή του 2019 του eSports Stadium Arlington στο Τέξας των Ηνωμένων Πολιτειών, το κατέστησε τη μεγαλύτερη εγκατάσταση eSports και τυχερών παιχνιδιών στη Βόρεια Αμερική, με 100.000 τετραγωνικά πόδια και 2.500 θέσεις (eSportstadium, 2021).

Ορισμένοι δήμοι και εταιρείες μηχανικών έχουν συνειδητοποιήσει, υπό το πρίσμα της πανδημίας, ότι οι φυσικές εγκαταστάσεις δεν είναι απόλυτη αναγκαιότητα, καθώς η επεκτασιμότητα μπορεί να επιτευχθεί εύκολα μέσω διαδικτυακών τουρνουά (Duran, 2021). Ορισμένα τουρνουά, όπως το 24 Hours of Le Mans Virtual και το eNASCAR Pro Invitational Series, χρησιμοποίησαν απομακρυσμένους χώρους το 2020 και το 2021, αντίστοιχα. Ορισμένοι χώροι, όπως το Gaming Stadium στο Βανκούβερ του Καναδά, έχουν ως εκ τούτου καθιερώσει ένα υβριδικό μοντέλο που συνδυάζει διαδικτυακά και φυσικά τουρνουά (Duran, 2021).

Αυτό το νέο μοντέλο επιτρέπει μεγαλύτερη ευελιξία και ανθεκτικότητα σε περιόδους κρίσης, επιτρέποντας στα τουρνουά να μεταβούν γρήγορα σε διαδικτυακά τουρνουά ή να επανέλθουν σε φυσικά γεγονότα μόλις η κατάσταση επανέλθει στο φυσιολογικό.

Ως αποτέλεσμα των ραγδαίων αλλαγών και αλλαγών στα eSports, συμπεριλαμβανομένων των εξελίξεων υλικού, παιχνιδιών και λογισμικού, οι χώροι eSports θα απαιτήσουν περαιτέρω σημαντικές ενημερώσεις. Καθώς οι νέες τεχνολογίες ενσωματώνονται στα eSports, για παράδειγμα, θα απαιτηθεί πρόσθετη συσκευή για eSports που περιλαμβάνουν μικτή πραγματικότητα (MR) ή εικονική πραγματικότητα (VR), όπως καλύμματα κεφαλής εικονικής πραγματικότητας για όλους και ενδεχομένως ελεγκτές VR για τους συμμετέχοντες. Για να διασφαλιστεί η ροή υψηλής ποιότητας, το ευρυζωνικό εύρος ζώνης πρέπει επίσης να αυξηθεί σημαντικά. Οι επενδύσεις θα εξαρτηθούν επίσης σε μεγάλο βαθμό από την ανάπτυξη της αγοράς. Αυτό σημαίνει ότι οι χώροι που αφορούν ειδικά τα eSport θα πρέπει να προσαρμόζονται διαρκώς στις τεχνολογικές εξελίξεις.

#### 4.10.8 Ρυθμίσεις και ζητήματα ακεραιότητας

Η τυποποίηση και η ρύθμιση των αγώνων είναι ένα από τα πιο πιεστικά ζητήματα στα eSports. Στα συμβατικά αθλήματα, «κανένα άθλημα δεν ανήκει σε κανέναν», επομένως η τυποποίηση και η ρύθμιση μπορούν απλώς να εφαρμοστούν από μια κεντρική και παγκόσμια οντότητα. Ο εκδότης ενός παιχνιδιού κρατά το παιχνίδι στα eSports, ενώ ο διευθυντής ενός τουρνουά ή εκδήλωσης μπορεί να επιβλέπει την ανταγωνιστική σκηνή του παιχνιδιού (Carrillo-Vera & Aguado Terron,

2019). Το CS: GO, για παράδειγμα, αναπτύχθηκε από τον προγραμματιστή παιχνιδιών Valve. Ωστόσο, το εναρκτήριο πρωτάθλημα CS: GO πραγματοποιήθηκε στη Σουηδία το 2013 και φιλοξενήθηκε από την DreamHack, μια σουηδική εταιρεία παραγωγής που ειδικεύεται στα τουρνουά eSports. Αυτό το αποκλειστικό χαρακτηριστικό των eSports παρήγαγε δύο μοντέλα. Το πρώτο είναι το "κεντρικό μοντέλο διαχείρισης" (που υιοθετήθηκε από την Riot Games για το League of Legends [LoL]), στο οποίο ο εκδότης ελέγχει ολόκληρη την εξέλιξη και τη λειτουργία της πτυχής των eSports του παιχνιδιού (εκδηλώσεις, τουρνουά, διαγωνισμοί, έσοδα, συμμετέχοντες ) (Blum, 2016). Το δεύτερο αναφέρεται στο "μοντέλο αποκεντρωμένης διαχείρισης" (που υιοθετήθηκε από τη Valve για Counter-Strike: Global Offensive [CS:GO] ή Dota 2; Blum, 2016), στο οποίο οι διαγωνισμοί ανατίθενται σε διοργανωτές εκδηλώσεων/διαγωνισμών. Εάν επικρατήσει το συγκεντρωτικό μοντέλο, η ρύθμιση γίνεται απλούστερη και πιο τυποποιημένη, αλλά ο αυταρχισμός του εκδότη δημιουργεί σημαντικά προβλήματα. Ενώ το αποκεντρωμένο μοντέλο επιτρέπει μεγαλύτερη ελευθερία και ευελιξία, εμποδίζει την αποτελεσματική δόμηση και συντονισμό αγώνων που μοιάζουν με eSport. Από αυτή την άποψη, η ίδρυση ενός «ανεξάρτητου φορέα» που θα «φιλοξενεί όλους τους παράγοντες του κλάδου παρόμοια με ορισμένα από τα παραδοσιακά μεγάλα αθλήματα» (Carrillo-Vera & Aguado Terron, 2019, σελ. 16) φαίνεται ιδιαίτερα υποσχόμενη. Ωστόσο, για να τελειοποιηθεί η οργάνωση ενός τέτοιου φορέα, απαιτείται πρόσθετη έρευνα. Θα ήταν πανομοιότυπο με αυτά που χρησιμοποιούνται στα συμβατικά αθλήματα; Ποια χαρακτηριστικά μπορεί να χρειάζεται ένας οργανισμός eSports για να λειτουργεί βέλτιστα;

Επιπλέον, παρόμοια με τα παραδοσιακά αθλήματα, τα eSports αντιμετωπίζουν ζητήματα ακεραιότητας που μπορεί να επηρεάσουν τη μακροπρόθεσμη βιωσιμότητά τους, συμπεριλαμβανομένων των στημένων αγώνων, των διαφορών που σχετίζονται με το φύλο και της χρήσης ναρκωτικών (δηλαδή ντόπινγκ) (Jenny et al., 2017; Li, 2017; Segal, 2014). Άλλες ανησυχίες μοναδικές για τα ηλεκτρονικά αθλήματα περιλαμβάνουν τη χρήση πληρεξουσίων, την εξαπάτηση από τους συμμετέχοντες και τη δυνατότητα για πλεονεκτήματα υλικού ή λογισμικού (Sylvester & Rennie, 2017a, 2017b). Ο τζόγος είναι ένα άλλο ζήτημα ακεραιότητας με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Τα ζητήματα τυχερών παιχνιδιών μπορούν να αναχθούν στην εμφάνιση οργανωμένων τουρνουά eSports (Holden et al., 2017), ενώ η αγορά τζόγου eSports έχει ξεπεράσει τη συνολική αγορά νόμιμης αθλητικής στοιχηματισμού, τουλάχιστον στις Ηνωμένες Πολιτείες, και πιθανώς σε άλλα έθνη (Holden et al., 2017). Συνεπώς, τα eSports αντιμετωπίζουν πολυάριθμες

προκλήσεις ακεραιότητας και απειλές που σχετίζονται με τη διαφθορά που είναι τόσο «εσωτερικές» (π.χ. στημένα αγώνες, φάρμακα που βελτιώνουν την απόδοση) όσο και «εξωτερικές» (π.χ. πίεση από τη μεγάλη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών τόσο σε ρυθμιζόμενες όσο και σε μη ρυθμιζόμενες αγορές. αυξημένος έλεγχος και έλεγχος των ηλεκτρονικών αθλημάτων από διάφορους ρυθμιστικούς και παρατηρητικούς φορείς) (Holden et al., 2017, σελ. 236-237). Ο τζόγος και τα αθλητικά στοιχήματα προκαλούν εθισμό, κοινωνική απομόνωση και βία (Jonasson and Thiborg, 2010), καθώς και σοβαρά ψυχολογικά προβλήματα (Peter et al., 2019), ενώ υποβαθμίζουν τη φήμη και την ευημερία του κλάδου.

Το στοιχείο στο δέρμα (δηλαδή το ποντάρισμα σε καλλυντικά βιντεοπαιχνιδιών που αλλάζει την εμφάνιση ενός αντικειμένου) είναι ένα παράδειγμα σημαντικού κινδύνου τζόγου. Στο Counter Offensive: Global Strike (CO: GS), τα πανομοιότυπα πυροβόλα όπλα μπορεί να έχουν ξεχωριστά "δέρματα". Τα δέρματα δεν βελτιώνουν την απόδοση του αντικειμένου ή το gameplay, αλλά ικανοποιούν την επιθυμία των παικτών για αναγνώριση και φήμη, καθώς τα άτομα με ασυνήθιστα δέρματα θαυμάζονται από τους άλλους. Επειδή τα δέρματα είναι τόσο πολύτιμα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για στοιχήματα ή τυχερά παιχνίδια, κάτι που μπορεί να είναι εξαιρετικά επιζήμιο για τους νεότερους συμμετέχοντες (Videogames, 2021). Το Skin wagering είναι όταν "οι παίκτες χρησιμοποιούν εικονικά αντικείμενα που έχουν κερδίσει ή αγοράσει στα βιντεοπαιχνίδια για να στοιχηματίσουν σε παιχνίδια" (Sylvester & Rennie, 2017a, σελ. Αυτά ήταν σημαντικά εμπόδια για την ανάπτυξη των eSports και την καταπολέμηση του παράνομου στοιχηματισμού δέρματος, το οποίο συμβαίνει κυρίως στο διαδίκτυο και offshore, παραμένει δύσκολη. Είναι δυνατό να κλείσουν και να ανοίξουν εκ νέου ιστότοποι στοιχηματισμού χωρίς άδεια. Υπάρχει μεγαλύτερη ανάγκη να διερευνηθεί η πιθανότητα ενίσχυσης της ασφάλειας της πλατφόρμας, επιβολής κυρώσεων κατά παράνομων εμπορών ή απλώς κατάργησης εικονικών νομισμάτων από πλατφόρμες.

Ως απάντηση στα αυξανόμενα ζητήματα ακεραιότητας στα eSports, έχει δημιουργηθεί ο Συνασπισμός Ακεραιότητας των eSports (ESIC) και έχει εκδοθεί ένας «κώδικας κατά της διαφθοράς» (ESIC). Αυτές είναι απλώς συστάσεις που δεν μπορούν να εφαρμοστούν επειδή δεν έχουν δύναμη καταναγκασμού. Ως εκ τούτου, θα απαιτηθεί η ίδρυση διεθνών ρυθμιστικών φορέων για να διασφαλιστεί ότι οι πρακτικές eSport είναι δίκαιες και ηθικές παγκοσμίως. Επιπλέον, η εκτενής νομοθεσία μπορεί να εμποδίσει την ανάπτυξη των eSports. Στην πραγματικότητα, «η πρόκληση για τους προγραμματιστές παιχνιδιών, τους διοργανωτές τουρνουά

και τους εμπορικούς φορείς είναι να συνεργαστούν με ρυθμιστικές αρχές τυχερών παιχνιδιών για να διασφαλίσουν ότι δεν καταπνίγουν αυτήν την εκκολαπτόμενη βιομηχανία, η οποία είναι πιθανότατα αποτέλεσμα περιττής και δυσανάλογης ρύθμισης» (Sylvester & Rennie, 2017a , σ. 629). Ως εκ τούτου, απαιτείται πρόσθετη έρευνα για τον προσδιορισμό της βέλτιστης ισορροπίας μεταξύ της κατάλληλης ρύθμισης για την προστασία της βιομηχανίας eSports και των υπερβολικών νόμων και κανονισμών που πνίγουν τη βιομηχανία.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Οργανισμοί και εταιρείες (Μελέτες περίπτωσης)

Όταν η FaZe Clan, μια εταιρεία esports και ψυχαγωγίας με εικόνα ροκ σταρ και πλήθος διασημοτήτων, ανακοίνωσε τον Οκτώβριο ότι σχεδίαζε να δημοσιοποιηθεί μέσω μιας συγχώνευσης SPAC, η ανακοίνωση συνοδεύτηκε από έναν τολμηρό ισχυρισμό: ότι το FaZe άξιζε ήδη 650 εκατομμύρια δολάρια και θα έφτανε το 1 δισεκατομμύριο δολάρια με τα χρήματα που θα συγκεντρωθούν από τη συμφωνία. Αυτή η αποτίμηση, συγκρίσιμη με το Miami Marlins του MLB ή το Detroit Red Wings του NHL, ξεπέρασε τα 305 εκατομμύρια δολάρια που υπολόγισε το Forbes που είχε αξία το FaZe Clan δέκα μήνες πριν. Ήταν επίσης ένα σημάδι ότι η βιομηχανία των esports είχε ξαναρχίσει την άνοδό της μετά από μερικά χρόνια σε μεγάλο βαθμό στάσιμες αξίες της ομάδας. Μάλιστα, σύμφωνα με τη νέα ταξινόμηση του Forbes για τις πιο πολύτιμες εταιρείες esports, η πρώτη δεκάδα αξίζει κατά μέσο όρο 353 εκατομμύρια δολάρια, σημειώνοντας αύξηση 46% από την έκδοση της λίστας τον Δεκέμβριο του 2020. Για άλλη μια φορά, η TSM, η οποία ανήκει στον Andy Dinh, πρωτοπορεί με αύξηση 32% στα 540 εκατομμύρια δολάρια. Το 100 Thieves, των οποίων οι ιδιοκτήτες περιλαμβάνουν τον Drake, τον μουσικό μεγιστάνα Scooter Braun και τον δισεκατομμυριούχο Dan Gilbert, έχει αυξηθεί κατά 142% στα 460 εκατομμύρια δολάρια (Knight, 2022).

Ωστόσο, αυτά τα στοιχεία δεν αποκαλύπτουν όλη την ιστορία. Η φασαρία γύρω από την υπερβολικά υψηλή αποτίμηση που αποδόθηκε στη FaZe το φθινόπωρο συγκάλυπτε ορισμένες θεμελιώδεις ανησυχίες για τις δραστηριότητές της, οι οποίες έγιναν πιο έντονες όταν αναθεώρησε τις προβλέψεις της προς τα κάτω σε μια τροποποιημένη κατάθεση της SEC την περασμένη εβδομάδα. Εκτός από την καθαρή απώλεια 36,9 εκατομμυρίων δολαρίων της εταιρείας για το 2021, το Forbes αποτιμά τώρα το FaZe στα 400 εκατομμύρια δολάρια, τοποθετώντας το στο Νο. 4 της ταξινόμησης. Οι εντυπωσιακές αποτιμήσεις των υπολοίπων κορυφαίων εταιρειών έρχονται σε αντίθεση με την τρέχουσα κατάσταση του κλάδου. Τα Esports είναι μια δύσκολη επιχείρηση που, από ορισμένες απόψεις, γίνεται πιο σκληρή και η άνοδος των αποτιμήσεων αυτών των εταιρειών οφείλεται κυρίως στα άλλα τμήματα τους, όχι στις ομάδες esports τους (Knight, 2022).

Σύμφωνα με τον Bobby Sharma, επενδυτή ιδιωτικού μετοχικού κεφαλαίου και διευθύνοντα εταίρο στην συμβουλευτική εταιρεία Electronic Sports Group, η δημιουργία εσόδων παραμένει το μεγαλύτερο εμπόδιο για κάθε οργανισμό esports. "Σε αυτό το σημείο, η πλειονότητα των

ανθρώπων προσπαθούν να περιηγηθούν στο λαβύρινθο, ενώ άλλοι είναι παγιδευμένοι σε έναν τροχό χάμστερ. Εάν υπάρχει ένα πράγμα που είναι προφανές, είναι ότι κανείς δεν έχει ανακαλύψει μια διέξοδο." Σαφώς, τα esports έχουν τεράστιες δυνατότητες. Σύμφωνα με μια έκθεση που δημοσιεύθηκε τον περασμένο μήνα από την εταιρεία δεδομένων τυχερών παιχνιδιών Newzoo, το παγκόσμιο κοινό των esports αναμένεται να φτάσει τα 532 εκατομμύρια φέτος, συμπεριλαμβανομένων 261 εκατομμυρίων «λάτρεις των esports» που βλέπουν περιεχόμενο esports περισσότερες από μία φορές το μήνα. Σύμφωνα με το NBCUniversal, ο μέσος αριθμός θεατών που παρακολούθησαν το Super Bowl φέτος ήταν 112 εκατομμύρια (Knight, 2022).

Ένας θαυμαστής του League of Legends μπορεί να μην ενδιαφέρεται για το Call of Duty, όπως ένας φαν του NFL μπορεί να μην ενδιαφέρεται για το NBA. Οι ομάδες δεν πρέπει μόνο να επιλέξουν τα κατάλληλα αγωνίσματα για να αγωνιστούν, αλλά και να ελπίζουν ότι αυτοί οι τίτλοι θα παραμείνουν κατάλληλοι. Αρκετά χρόνια αφότου οι εταιρείες πλήρωσαν 20 εκατομμύρια δολάρια για τις αρχικές θέσεις franchise στο Overwatch League, τα ποσοστά τηλεθέασης του Overwatch πέφτουν κατακόρυφα. Οι γνώστες των esports πιστεύουν ότι θα πουλούσαν για ένα κλάσμα αυτής της τιμής τώρα (Knight, 2022).

Οι ομάδες αντιμετωπίζουν διάφορα άλλα εμπόδια από όλες τις πλευρές. Λόγω της έλλειψης ανταγωνισμού, με το Twitch και το YouTube να παραμένουν οι μόνες πλατφόρμες που ενδιαφέρονται σημαντικά για το περιεχόμενο των esports, τα έσοδα από τα δικαιώματα πολυμέσων δεν έχουν φτάσει ακόμη στα νούμερα τηλεθέασης. Επιπλέον, το ταλέντο γίνεται πολύ πιο δαπανηρό, με τους συμμετέχοντες του επερχόμενου παιχνιδιού Valorant να μπορούν να απαιτούν έως και 30.000 \$ το μήνα (Knight, 2022).

Οι ομάδες είναι επίσης περιορισμένες στην ικανότητά τους να βγάλουν χρήματα επειδή δεν κατέχουν την πνευματική ιδιοκτησία των παιχνιδιών στα οποία αγωνίζονται. Για παράδειγμα, δεν μπορούν να πουλήσουν ένα ειδικό τουφέκι στο Call of Duty χωρίς την άδεια της Activision Blizzard. Αυτή είναι μια σημαντική διάκριση από τα παραδοσιακά αθλήματα, όπου κανείς δεν ελέγχει την έννοια, ας πούμε, του μπέιζμπολ. Και ενώ οι χορηγίες ομάδων μπορεί να είναι προσοδοφόρες, τα περιθώρια άλλων πηγών εσόδων είναι συχνά χαμηλά. Ένα μόνο τουρνουά μπορεί να δημιουργήσει εκατοντάδες χιλιάδες δολάρια σε χρηματικό έπαθλο, τα οποία σχεδόν

όλα απονέμονται στους συμμετέχοντες. Το μεγαλύτερο μέρος των εσόδων από διαφημίσεις ενός streamer αποδίδεται στον streamer (Knight, 2022).

«Υπάρχει ευρέως διαδεδομένη συμφωνία ότι τα esports ως αυτόνομη επιχείρηση δεν λειτουργούν», δηλώνει ξεκάθαρα ένα στέλεχος της ομάδας. Αυτή η αναγνώριση ώθησε τις ομάδες να προσπαθήσουν να επεκταθούν σε μια ευρύτερη κουλτούρα gaming και πέρα, αντιμετωπίζοντας τα esports περισσότερο σαν αγωγό απόκτησης πελατών καθώς συνεχίζουν να κλιμακώνονται. Η FaZe Clan και η NRG επικεντρώνονται στο πρωτότυπο περιεχόμενο εκτός από τις λεγεώνες των ραδιοτηλεοπτικών φορέων τους, ενώ η 100 Thieves χτίζει μια επωνυμία lifestyle γύρω από τα ρούχα της. Η TSM και η Gen.G έχουν κυκλοφορήσει εφαρμογές εκπαίδευσης, ενώ η ReKTGlobal και η LOUD λειτουργούν ακμάζοντα πρακτορεία μάρκετινγκ.

Οι αναδυόμενες τεχνολογίες όπως το blockchain, τα NFT και το metaverse προσφέρουν στις επιχειρήσεις μια τεράστια ευκαιρία να αποκτήσουν έσοδα από τις βάσεις υποστηρικτών τους στο μέλλον. Η TSM και η Fnatic έκαναν το πρώτο βήμα υπογράφοντας συνεργασίες με πλατφόρμες κρυπτονομισμάτων όπως το FTX και το Crypto.com, αλλά οι πραγματικές αποδόσεις ενδέχεται να φτάσουν αργότερα. Η χρήση NFT για την πώληση των ψηφιακών αντικειμένων εντός παιχνιδιού που είναι γνωστά ως "skins" θα επέτρεπε στις ομάδες να εισπράξουν μια προμήθεια εάν το αντικείμενο μεταπωληθεί, παρόμοια με τον τρόπο με τον οποίο η Dapper Labs συλλέγει ένα μέρος οποιασδήποτε συναλλαγής των NBA Top Shot NFT της στη δευτερογενή αγορά. Η έννοια των λεγόμενων παιχνιδιών «παιχνίδι-για-κέρδος», τα οποία αποζημιώνουν τους χρήστες με NFT ή κρυπτονομίσματα, κερδίζει επίσης έλξη (Knight, 2022).

Σε ένα ακόμη πιο μακρινό μέλλον, η δημιουργία ενός μετασύνδεσης που θα συνδέει πολλά δημοφιλή παιχνίδια θα μπορούσε να στερήσει από τους εκδότες μέρος της δύναμής τους, επιτρέποντας στους προγραμματιστές να πουλήσουν αντικείμενα ή πρόσωπα που μπορούν να μεταφερθούν από παιχνίδι σε παιχνίδι και μετριάζοντας τα προβλήματα IP που αντιμετωπίζουν αυτήν τη στιγμή. Όμως, ενώ τα χρήματα πέφτουν στο metaverse - ο εκδότης Fortnite Epic Games ανακοίνωσε τον περασμένο μήνα ότι είχε συγκεντρώσει 1 δισεκατομμύριο δολάρια σε χρηματοδότηση για να υποστηρίξει την πρωτοβουλία του για το metaverse - αυτές οι μέρες είναι πολύ μακριά και οι κατασκευαστές παιχνιδιών δεν βιάζονται να παραχωρήσουν τον έλεγχο. Η

ανησυχία τώρα είναι ότι οι εταιρείες esports μπορεί να παρασυρθούν σε μια φούσκα μετασύνδεσης (Knight, 2022).

Μια άλλη εξέλιξη που θα μπορούσε να βοηθήσει ή να βλάψει ομάδες είναι η εκκρεμής εξαγορά από τη Microsoft της Activision, ενός από τους μεγαλύτερους εκδότες gaming. Η συμφωνία θα μπορούσε να αντλήσει νέους πόρους στα πρωταθλήματα esports της Activision - ή τα esports θα μπορούσαν να αποτελέσουν μεταγενέστερη σκέψη στον τεράστιο προϋπολογισμό της Microsoft. Στο μεταξύ, ωστόσο, νέοι χορηγοί έχουν βρει το δρόμο τους προς τις ομάδες, καθώς η πανδημία έχει αυξήσει τους αριθμούς τηλεθέασης στο διαδίκτυο, με το νεανικό ανδρικό κοινό των esports να θεωρείται από καιρό επιθυμητό αλλά δυσπρόσιτο δημογραφικό στοιχείο μεταξύ των διαφημιζόμενων. Και σε αντίθεση με, ας πούμε, το Major League Soccer - το οποίο έχει πουλήσει ομάδες σε παρόμοια υψηλά πολλαπλάσια - τα esports έχουν ένα κολοσσιαίο κοινό. ο κλάδος πρέπει απλώς να βρει έναν τρόπο να κερδίσει χρήματα από όλα αυτά τα μάτια. «Πιστεύω ότι θα δούμε μια ποικιλία επιτυχημένων μοντέλων να αναδύονται, προσαρμοσμένα σε συγκεκριμένα πλεονεκτήματα και δυνάμεις της ομάδας», λέει η Sharma της Electronic Sports Group. «Αλλά βασικά πιστεύω ότι ορισμένες θα γίνουν εξαιρετικές και βιώσιμες επιχειρήσεις» (Knight, 2022).

## 5.1 Ten most valuable esports companies.

[#1]

TSM // \$540 million

*Change From 2020: 32%*

*2021 Estimated Revenue: \$56 million*

*Premier Games: League of Legends, Valorant*

*Other Games: Apex Legends, Battlegrounds Mobile India, chess, Dota 2, Fortnite, Free Fire, League of Legends: Wild Rift, Magic: The Gathering, Rainbow Six Siege, Super Smash Bros. Ultimate, Teamfight Tactics*

*Principal Owner: Andy Dinh*

*Business Focus: Tech*

Η TSM έχει την πιο επικερδή συμφωνία χορηγίας στα esports, μια δεκαετή συμφωνία δικαιωμάτων ονομασίας 210 εκατομμυρίων δολαρίων με το χρηματιστήριο κρυπτογράφησης FTX, αλλά το πραγματικό σημείο πώλησης είναι οι τεχνολογικές της επιχειρήσεις: το Blitz, μια εφαρμογή που εκπαιδεύει τους χρήστες σε δημοφιλή βιντεοπαιχνίδια και το Dyno, ένα πρόγραμμα εποπτείας για διακομιστές Discord. Ορισμένοι στον κλάδο είναι επιφυλακτικοί για την ηγεσία της εταιρείας που εδρεύει στο Λος Άντζελες, καθώς ο διευθύνων σύμβουλος Andy Dinh κατηγορήθηκε για εκφοβισμό στα τέλη του περασμένου έτους. «Μόλις πληροφορήθηκε τις κατηγορίες εναντίον του κ. Ντιν, η TSM προσέλαβε αμέσως έναν ανεξάρτητο ερευνητή για να ξεκινήσει μια ενδελεχή εσωτερική έρευνα», ανέφερε η ομάδα σε δήλωση αυτή την εβδομάδα, επαναλαμβάνοντας μια ανακοίνωση του Ιανουαρίου. Ο Άντι παραιτήθηκε από οποιαδήποτε επίβλεψη του εύρους, της φύσης ή των συμπερασμάτων της έρευνας. Αυτά τα αποτελέσματα αναμένονται. Μέχρι να οριστικοποιηθούν οι λεπτομέρειες, δεν μπορούμε να τις σχολιάσουμε» (Knight, 2022).

100 Thieves // \$460 million

*Change From 2020: 142%*

*2021 Estimated Revenue: \$38 million*

*Premier Games: Call of Duty: Vanguard, League of Legends, Valorant*

*Other Games: Apex Legends*

*Principal Owners: Matthew Haag, Drake, Scooter Braun, Dan Gilbert, Rachell Hofstetter, Jack Dunlop*

*Business Focus: Lifestyle*

Καμία ομάδα στην ταξινόμηση του Forbes δεν έχει αυξήσει σε αξία περισσότερο από 100 Thieves, οι οποίοι κατέλαβαν την πέμπτη θέση στη λίστα του 2020 με αποτίμηση 190 εκατομμυρίων δολαρίων. Η εταιρεία που εδρεύει στο Λος Άντζελες, η οποία δημιουργεί μια επωνυμία lifestyle στη διασκέδαση της ένδυσης, της ψυχαγωγίας και των esports, ανακοίνωσε έναν κύκλο χρηματοδότησης 60 εκατομμυρίων δολαρίων με αποτίμηση 460 εκατομμυρίων δολαρίων τον Δεκέμβριο. Αυτό ήταν δύο μήνες μετά την πρώτη εξαγορά της εταιρείας, την επωνυμία ηλεκτρολογίου gaming Higrund (Knight, 2022).

[#3]

Team Liquid // \$440 million

Lance Skundrich/Riot Games Inc. via Getty Images

*Change From 2020: 42%*

*2021 Estimated Revenue: \$38 million*

*Premier Games: Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Valorant*

*Other Games: Age of Empires, Apex Legends, Dota 2, Fortnite, Free Fire, Hearthstone, PUBG, Quake, Rainbow Six Siege, Rocket League, Starcraft 2, Super Smash Bros. Melee and Ultimate, Teamfight Tactics, World of Warcraft*

*Principal Owners: aXiomatic Gaming, Victor Goossens, Steve Arhancet*

*Business Focus: Esports*

Η aXiomatic Gaming, η μητρική εταιρεία της Team Liquid, συγκέντρωσε πρόσφατα 35 εκατομμύρια δολάρια σε έναν γύρο που ανακοινώθηκε αυτή την εβδομάδα, αποτιμώντας το Liquid στα 415 εκατομμύρια δολάρια. Εάν οι όροι ήταν υπό διαπραγμάτευση τώρα, η τιμή θα ήταν πιθανότατα ακόμη υψηλότερη. Η εταιρεία, η οποία διαθέτει εγκαταστάσεις τόσο στο Λος Άντζελες όσο και στην Ολλανδία και θεωρείται ως μια μάρκα φιλική προς τους διαφημιστές, διαφοροποιείται προς πολλές κατευθύνσεις ταυτόχρονα. Η εταιρεία έχει μια θυγατρική παραγωγή περιεχομένου βίντεο στα IUP Studios και μια εταιρεία διαχείρισης επιρροών στη Liquid Media, εκτός από τη συνέχιση της κατοχής του δικτύου wiki Liquipedia (Knight, 2022).

[#4]

FaZe Clan // \$400 million

*Change From 2020: 31%*

*2021 Revenue: \$52.9 million*

*Premier Games: Call of Duty: Vanguard, Counter-Strike: Global Offensive, Valorant*

*Other Games: FIFA Online 4, Fortnite, Halo Infinite, PUBG, PUBG Mobile, Rainbow Six Siege, Rocket League, Super Smash Bros. Ultimate*

*Principal Owners: Lee Trink, Michael Stang Treschow, Yousef Abdelfattah, Richard Bengston, Thomas Oliveira, Nordan Shat*

*Business Focus: Media*

Η FaZe Clan έχει διεισδύσει στην κυρίαρχη κουλτούρα με τρόπο που κανένας άλλος οργανισμός esports δεν μπόρεσε, δημιουργώντας τεράστια αξία επωνυμίας καθώς προσπαθεί να γίνει μια ολοκληρωμένη εταιρεία πολυμέσων με πρωτότυπο περιεχόμενο, όπως η σειρά διαγωνισμών Road To FaZe1, η ταινία τρόμου Crimson , και ένα crossover κόμικ Μπάτμαν. Μπορεί επίσης να επιδιώξει να λανσάρει καταναλωτικά προϊόντα με βάση τα γνωστά στοιχεία της. Ωστόσο, το τελικό αποτέλεσμα παραμένει θλιβερό, το περιβάλλον SPAC έχει γίνει πιο επικίνδυνο και η πρόσφατα αποκαλυπτόμενη συνεργασία της εταιρείας με τον Snoop Dogg υποδηλώνει ότι μπορεί να μειώνει τη δική της αποτίμηση. Οι υπερασπιστές της FaZe επισημαίνουν ότι η Amazon έχασε χρήματα για χρόνια προτού πραγματοποιήσει κέρδη, και ακόμη και οι επικριτές της εταιρείας αναγνωρίζουν ότι η άνοδος της παλίρροιας ανυψώνει όλα τα πλοία. «Θα τους ριζοβολήσω», λέει ένα στέλεχος της αντίπαλης ομάδας (Knight, 2022).



[#5]

Cloud9 // \$380 million

*Change From 2020: 9%*

*2021 Estimated Revenue: \$35 million*

*Premier Games: Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Overwatch, Valorant*

*Other Games: chess, Fortnite, Halo Infinite, Hearthstone, League of Legends: Wild Rift, PUBG Mobile, Rainbow Six Siege, Super Smash Bros. Melee, Teamfight Tactics, World of Warcraft*

*Principal Owners: Jack and Paullie Etienne*

*Business Focus: Esports*

Το Cloud9 κυριάρχησε στις δύο πρώτες κατατάξεις του Forbes, το 2018 και το 2019, και υπήρξε ιστορικά η κορυφαία μάρκα καθαρού παιχνιδιού esports. Η ανακοίνωση τον περασμένο μήνα ότι η εταιρεία με έδρα τη Σάντα Μόνικα της Καλιφόρνια επιστρέφει στον ανταγωνισμό στο Counter-Strike: Global Offensive μπορεί να ενισχύει αυτή την αντίληψη, αλλά το C9 δημιουργεί νέους επιχειρηματικούς προσανατολισμούς με το Training Grounds, μια εφαρμογή για καθοδήγηση, και το Stratus, μια συνδρομή υπηρεσία για superfans (Knight, 2022).

[#6]

G2 Esports // \$340 million

*Change From 2020: 94%*

*2021 Estimated Revenue: \$31 million*

*Premier Games: Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Valorant*

*Other Games: Apex Legends, Fortnite, Halo Infinite, Rainbow Six Siege, Rocket League, sim racing*

*Principal Owners: Carlos Rodriguez, Jens Hilgers*

*Business Focus: Media*

Η G2 Esports, η εταιρεία με την υψηλότερη κατάταξη εκτός της κομητείας του Λος Άντζελες με έδρα το Βερολίνο, επεκτείνεται πέρα από τα esports με περιεχόμενο βίντεο που περιβάλλει τις ομάδες της και την G2 Music, μια δισκογραφική. Η εταιρεία σκοπεύει επίσης να επεκταθεί παγκοσμίως, με επίκεντρο τις Ηνωμένες Πολιτείες και ένα εμβληματικό κατάστημα στη Νέα Υόρκη. Το G2 ανακοίνωσε συμφωνίες ένδυσης με την Adidas, τον Ralph Lauren και τη New Era από τις αρχές του 2021 (Knight, 2022).

[#7]

Fnatic // \$260 million

*Change From 2020: not ranked*

*2021 Estimated Revenue: \$26 million*

*Premier Games: Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Valorant*

*Other Games: Dota 2, FIFA, Halo Infinite, Rainbow Six Siege*

*Principal Owners: Sam and Anne Mathews, Patrik Sättermon*

*Business Focus: Esports, Web3*

Η Fnatic έχει επιδείξει παραδοσιακά αφοσίωση στους πιο δημοφιλείς τίτλους esports, έχοντας μπει στο Valorant και στο Halo Infinite από την προηγούμενη λίστα του Forbes. Η εταιρεία με έδρα το Λονδίνο επεκτείνει αυτήν τη στιγμή τις προσφορές προϊόντων της, ξεκινώντας με υλικό gaming όπως πληκτρολόγια και χειριστήρια. Το επόμενο όριο είναι η ψηφιακή τεχνολογία. Η Fnatic ξεκίνησε ένα πρόγραμμα μελών βασισμένο στο NFT για υποστηρικτές τον Μάρτιο. παρά τα αρνητικά σχόλια, η εταιρεία έχει εγγράψει περισσότερα από 200.000 μέλη για τη δωρεάν έκδοση, ξεπερνώντας τον στόχο των 50.000. Το Fnatic έχει αρχίσει να αποκτά δημοτικότητα και στην Ιαπωνία (Knight, 2022).

[#8]

Gen.G // \$250 million

*Change From 2020: 35%*

*2021 Estimated Revenue: \$17 million*

*Premier Games: League of Legends, Overwatch, Valorant*

*Other Games: NBA 2K, PUBG*

*Principal Owners: Kevin Chou, Battery Ventures, Canaan Partners, NEA, Will Smith*

*Business Focus: EdTech, Web3*

Η Gen.G φαίνεται έτοιμη να εισέλθει σε μια περίοδο επιταχυνόμενης επέκτασης. η εταιρεία αναφέρει ότι υπέγραψε περισσότερες χορηγίες ως προς τη συνολική αξία της συμφωνίας το πρώτο τρίμηνο του 2022 σε σχέση με ολόκληρο το έτος του 2021, τοποθετώντας την σε καλό δρόμο για αύξηση των εσόδων κατά 100 τοις εκατό από έτος σε έτος. Καθώς η Gen.G ενσωματώνει τεχνολογίες Web3, η συνεργασία της με το ανταλλακτήριο κρυπτονομισμάτων Bithumb είναι ιδιαίτερα αξιοσημείωτη. Σύμφωνα με το Gen.G, η εταιρεία, η οποία έχει γραφεία στη Σεούλ, τη Σαγκάη και τη Σάντα Μόνικα της Καλιφόρνια, εστιάζει επίσης στην πλατφόρμα προπονητών της, η οποία έκανε το ντεμπούτο της πέρυσι και έχει ήδη προσελκύσει χιλιάδες φοιτητές στην Ασία (Knight, 2022).

[#9]

NRG // \$240 million

*Change From 2020: 55%*

*2021 Estimated Revenue: \$28 million*

*Premier Games: Overwatch, Valorant*

*Other Games: Apex Legends, Call of Duty: Warzone, Fortnite, Rocket League*

*Principal Owners: Andy Miller, Mark Mastrov*

*Business Focus: Media*

Η NRG έχει μια επιτυχημένη επιχείρηση περιεχομένου, η οποία περιλαμβάνει ένα στούντιο στο Λος Άντζελες και μια επωνυμία που απευθύνεται σε "social gamers" σε αντίθεση με τους λάτρεις των esports. Ο οργανισμός είχε κάποια προβλήματα με το μοντέλο franchise των esports, αλλά περιορίζει την έκθεσή του σε κινδύνους τοποθετώντας έναν διαχειρίσιμο αριθμό ομάδων (Knight, 2022).

[#10]

T1 // \$220 million

*Change From 2020: 47%*

*2021 Estimated Revenue: \$17 million*

*Premier Games: League of Legends, Overwatch, Valorant*

*Other Games: Dota 2, League of Legends: Wild Rift, Super Smash Bros. Ultimate*

*Principal Owners: Comcast Spectacor, SK Square*

*Business Focus: Esports*

Ο Jason Chung, ο εκτελεστικός διευθυντής των esports στο Πανεπιστήμιο του New Haven, εξηγεί: «Οι ομάδες της Βόρειας Αμερικής και οι ομάδες της Ασίας επιτυγχάνουν την επιτυχία με διαφορετικούς τρόπους». «Αν θέλεις να πετύχεις στην Ασία, πρέπει να είσαι ο καλύτερος — όλα έχουν να κάνουν με τον ανταγωνισμό». Αυτό αναμφίβολα βοηθά στην εξήγηση της επιτυχίας του T1 στη Σεούλ. Ωστόσο, διαφοροποιείται και αυτή, επιδιώκοντας να επεκτείνει τις δραστηριότητές της στον τομέα της ψυχαγωγίας και της ακαδημίας των esports, την οποία ίδρυσε πέρυσι (Knight, 2022).

Το Forbes διενέργησε μία έρευνα και συμβουλευτήκε περισσότερα από 40 στελέχη εταιρειών, επαγγελματίες του κλάδου των esports, επενδυτές, χρηματοδότες και αναλυτές για να καταρτίσει αυτήν την κατάταξη των δέκα πιο πολύτιμων εταιρειών που δραστηριοποιούνται σε ομάδες esports. Το ποσό των εσόδων για το FaZe Clan προήλθε από την κατάθεσή του S-4 στην SEC

καθώς προσπαθεί να δημοσιοποιηθεί. Όλα τα άλλα στοιχεία εσόδων αντιπροσωπεύουν εκτιμήσεις για το 2021, συμπεριλαμβανομένων των βασικών esports και άλλων τμημάτων για κάθε εταιρεία. Οι αποτιμήσεις βασίστηκαν στην πραγματική απόδοση το 2021, με πολλαπλάσια που εφαρμόζονται σε κάθε ροή εσόδων ξεχωριστά και ελαφρώς προσαρμοσμένα ώστε να αντικατοπτρίζουν τις μελλοντικές προβλέψεις. Οι αυξήσεις κεφαλαίου και οι συναλλαγές περιουσιακών στοιχείων θεωρήθηκαν, αλλά δεν θεωρήθηκαν πάντα ως καθοριστικές για την αξία μιας ομάδας, για διάφορους λόγους (Knight, 2022).

Κάθε παιχνίδι που παρατίθεται δίπλα σε μια εταιρεία υποδεικνύει ότι, εξαιρουμένων των ραδιοτηλεοπτικών φορέων περιεχομένου, η εταιρεία διαθέτει μια ανταγωνιστική ομάδα esports σε αυτόν τον τίτλο. Το Forbes προσδιορίζει πέντε διακριτούς τίτλους ως "πρώιμα παιχνίδια", σύμφωνα με τη συναίνεση του κλάδου ότι αυτά τα παιχνίδια είναι τα πιο σημαντικά στο τρέχον ανταγωνιστικό τοπίο των esports: Call of Duty: Vanguard (για το Call of Duty League), Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends (για τη σειρά League Championship Series και τα διεθνή αντίστοιχα), Overwatch (για το Overwatch League) και Valorant. Οι υπόλοιποι τίτλοι είναι ταξινομημένοι αλφαβητικά (Knight, 2022).

Η Enthusiast Gaming, η μητρική εταιρεία της Luminosity Gaming, παράγει μόνο το 3% των εσόδων της από τα esports, σύμφωνα με τα αρχεία της εταιρείας SEC. Ως αποτέλεσμα, το Forbes αποφάσισε να μην συμπεριλάβει το Enthusiast Gaming σε αυτή την κατάταξη. Στην έκδοση του 2020 αυτής της λίστας, ο Enthusiast κατατάχθηκε έβδομος με 180 εκατομμύρια δολάρια. Άλλες εταιρείες με ομάδες esports που παράγουν ένα μικρό μέρος των εσόδων τους από τα esports, όπως η Shopify με το τμήμα Shopify Rebellion, αποκλείστηκαν με παρόμοιο τρόπο. Το FaZe Clan προσπαθεί να δημοσιοποιηθεί μέσω συγχώνευσης SPAC. Οι υπόλοιπες εννέα οντότητες στη φετινή λίστα είναι ιδιωτικές (Knight, 2022).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Συμπέρασμα

Στα σχεδόν 70 χρόνια ιστορίας των παιχνιδιών υπολογιστών, τα eSports έχουν καθιερωθεί σε πολλές χώρες σε όλο τον κόσμο. Ως αποτέλεσμα, τα χρηματικά έπαθλα έχουν αυξηθεί σημαντικά, ο αριθμός των γεγονότων αυξάνεται ετησίως και τα eSports στοιχήματα είναι διαθέσιμα. Έχει εξελιχθεί από μια μικρή θέση σε μια αγορά πολλών δισεκατομμυρίων δολαρίων που προσελκύει πλέον πολλούς επενδυτές.

Από την εμφάνιση των πρώτων βιντεοπαιχνιδιών στις δεκαετίες του 1960 και του 1970, η βιομηχανία των eSports έχει υποστεί σημαντική εξέλιξη και μεταμόρφωση, σε σημείο να καθιερωθεί ως μια καθιερωμένη βιομηχανία. Το 2020, η αχαλίνωτη ανάπτυξη της περασμένης δεκαετίας ξεπέρασε πρόσφατα το συμβολικό όριο του 1 δισεκατομμυρίου δολαρίων. Το κοινό παρακολουθεί τους διαγωνισμούς ζωντανά ή μέσω διαδικτυακών πλατφορμών όπως το Twitch και το YouTube. Ο κλάδος αντιμετωπίζει μια σειρά από εμπόδια, συμπεριλαμβανομένης της ανάγκης να αναπτυχθούν στάδια και γήπεδα που να είναι προσαρμόσιμα και αφοσιωμένα, επιτρέποντας την ευελιξία στη διοργάνωση εκδηλώσεων και την ταχεία τεχνολογική προσαρμογή. Τελικά, ενώ η βιομηχανία εξακολουθεί να μαστίζεται από μια σειρά ανησυχών ακεραιότητας, η ανάπτυξη των eSports θα εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από νόμους και κανονισμούς, οι οποίοι θα πρέπει να εξελιχθούν για να επισημοποιήσουν τη βιομηχανία των eSports και να εγγυηθούν τη σωστή διακυβέρνησή της χωρίς να είναι υπερβολικά περιοριστικοί. Τα esports φαίνεται να χρησιμεύουν ως καταλύτης για τον επαγγελματικό αθλητισμό. Πολλές επαγγελματικές ομάδες και τμήματα έχουν αρχίσει να «εικονικοποιούν» τα franchise τους και να διαφοροποιούν τις δραστηριότητές τους προκειμένου να μεταβούν στα eSports. Οι σημαντικότεροι επαγγελματικοί οργανισμοί στις Ηνωμένες Πολιτείες (NBA, NFL, NHL και MLS) μεταβαίνουν στη λειτουργία eSports. Το MLS με το eMLS, το NFL με το Madden NFL 18 Club Championship, το NHL με ένα ανώνυμο πρωτάθλημα NHL 18 και το NBA με το NBA 2K League προσφέρουν πλέον εικονικά τουρνουά (Ho, 2020). Η στρατηγική αυτών των επαγγελματικών οργανώσεων είναι να στοχεύουν παρόμοιες αγορές και να συμμετέχουν σε βραχυπρόθεσμες συναλλαγές παραγώγων. Αυτό περιλαμβάνει την πρόταση μιας ξεχωριστής και συμπληρωματικής προσφοράς για την αλλαγή του επιχειρηματικού μοντέλου με την πάροδο του χρόνου. Στα επόμενα δέκα χρόνια, είναι πιθανό τα esports να μεταμορφώσουν τον επαγγελματικό αθλητισμό. Επαγγελματίες (Oh, 2021) και ακαδημαϊκοί (Ke & Wagner, 2020) φαίνεται να συμφωνούν σε αυτό το ερώτημα. Τα επόμενα

χρόνια, ο κλάδος των eSports πιθανότατα θα συνεχίσει να επεκτείνεται και να συνυφαίνεται όλο και περισσότερο με τον επαγγελματικό αθλητισμό.



## **Βιβλιογραφία**

24Virtual. (2020). 24H Le Mans Virtual. <https://24virtual.lemansesports.com/>

Akers, M. (2017). E-sports enthusiasts get boost with Neonopolis arena. Las Vegas Sun. <https://lasveg-assun.com/news/2017/feb/22/millennial-esports-arena-set-to-open-in-neonopolis/>

Aarseth, Espen (2001) Computer Game Studies, Year One. Game Studies, vol. 1, issue 1 (July). [Online] Available at: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Adams, Ernest (2009). Sorting Out the Genre Muddle. Gamasutra. Available at: <http://www.gamasutra.com/view/feature/4074>

AllGameGuide. Genres. Available at: <http://www.allgame.com/genres.php>

Altman, Rick (2006 [1999]) Film/Genre. London: BFI Publishing

Apperley, Thomas (2006) Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. Simulation & Gaming, vol. 37, issue 1 (March), p.6-23. Available at: <http://www.culture-communication.unimelb.edu.au/research-students/tom-apperley.pdf>

Apperley, Thomas (2009) Genre Studies. In Perron, Bernard and Mark J.P. Wolf (eds.) The Video Game Theory Reader 2. New York & London: Routledge.

Allegra, F. (2018). Longest-standing video game record declared ‘impossible,’ thrown out after 35 years (update). Polygon. Διαθέσιμο στο: <https://www.polygon.com/2018/1/29/16944736/atari-dragster-game-world-record-banned>

Billings, A. A., & Hou, J. (2019). The Origins of Esport: A Half Century History of an “Overnight” Success. In Understanding Esports: An Introduction to the Global Phenomenon (pp. 31-44). Lexington Books.

Blum, B. (2016). Power dynamics in esports - the role of the publisher. ESPN. [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/15577117/power-dynamics-esports-role-publisher](https://www.espn.com/esports/story/_/id/15577117/power-dynamics-esports-role-publisher)

Borowy, M., & Jin, D. Y. (2013). Pioneering e-sport: The experience economy and the marketing of early 1980s arcade gaming contests. *International Journal of Communication*, 7, 21–42.

Bountie Gaming. (2018). The history and evolution of esports. <https://medium.com/@BountieGaming/the-history-and-evolution-of-esports-8ab6c1cf3257>

Brinkley, L. (2016). Oakland to get a new eSports arena for gamers. ABC 7 News San Francisco. <https://abc7news.com/technology/oakland-to-get-new-esports-arena-for-gamers-/1466677>

Brustein, J. (2014). Why amazon is paying \$1 billion to help people watch video games? Bloomberg. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2014-08-25/why-amazon-is-paying-1-billion-to-help-people-watch-video-games>

Burroughs, B., & Rama, P. (2015). The eSports Trojan horse: Twitch and streaming futures. *Journal of Virtual Worlds Research*, 8(2), 1–5.

Bateman, Chris (2003). The Evolution of Games: Originality & Chreodes. IGDA. Available at: [http://www.igda.org/articles/cbateman\\_evolution.php](http://www.igda.org/articles/cbateman_evolution.php)

Bogost, Ian (2008) Persuasive Games: Windows and Mirror's Edge. Gamasutra. Available at: [http://www.gamasutra.com/view/feature/3890/persuasive\\_games\\_windows\\_and\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3890/persuasive_games_windows_and_.php)

Carr, Diane, David Buckingham, Andrew Burn & Gareth Schott (2006) Computer Games: Text, Narrative and Play. Cambridge: Polity Press.

Cook, Daniel (2005) My Name is Daniel and I am a Genre Addict. GameDev.net. Available at: <http://www.gamedev.net/reference/design/features/genreaddict/>

Crawford, Chris (1984) The Art of Computer Game Design. Berkeley (CA): McGraw- Hill. [Online] Available at: <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>

Creton, Laurent (2005 [1994]) Économie du cinéma. Perspectives stratégiques. Paris: Armand Colin.

Cano, R. G. (2017). Las Vegas to open e-Sports arena. <https://www.athleticbusiness.com/stadium-arena/las-vegas-to-open-e-sportsarena.html>

Capsl. (2019). History of esports: From PC to mobile tournaments. <https://capsl.cc/history-of-esports/>

Carrillo Vera, J. A., & Aguado Terrón, J. M. (2019). The eSports ecosystem: Stakeholders and trends in a new show business. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 11(1), 3–22.

Chikish, Y., Carreras, M., & Garcia, J. (2019). eSports: A New Era for the Sports Industry and a New Impulse for the Research. In *Sports (and) Economics?* (pp. 477-508).

Funcas. Cranmer, E. E., Han, D. I. D., van Gisbergen, M., & Jungt, T. (2020). eSports matrix: Structuring the esports research agenda. *Computers in Human Behavior*, 117, 106671.

Duran, H. B. (2021). How COVID-19 has changed eSports venues. <https://esportsinsider.com/2021/01/esports-stadium-covid/>

Edge, N. (2013). Evolution of the gaming experience: Live video streaming and the emergence of a new web community. *Elon Journal of Undergraduate Research in Communications*, 4(2), 1-12.

Edge, N. A. (2014). A history on the Advancement of Games Consoles. In *Computer for Everyone* (pp. 57-59). Sharpe & Self.

Edwards, T. (2013). Esports: A brief history. <http://adanai.com/esports/>

Elder, R. (2017). The esports audience is escalating quickly. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/the-esports-audience-is-escalating-quickly-2017-3>

Enascar. (2021). Pro invitational series. <https://www.enascar.com/>

ESPN. (2020). Sudden vanishing of sports due to coronavirus will cost at least \$12 billion, analysis says. [https://www.espn.com/espn/otl/story/\\_/id/29110487/sudden-vanishing-sports-due-coronavirus-cost-least-12-billion-analysis-says](https://www.espn.com/espn/otl/story/_/id/29110487/sudden-vanishing-sports-due-coronavirus-cost-least-12-billion-analysis-says)

Esportsearnings. (2021). <https://www.esportsearnings.com/history/2007/games>

eSportstadium. (2021). About us. <https://esportsstadium.gg/#about-us>

Fallis, J. (2014). Computer Games Entertainment: The Effects on Games, Gamers and the Economy. In *Computer for Everyone* (pp. 60-63). Sharpe & Self.

Frye, Northrop (1957) *Anatomy of Criticism: Four Essays*. Princeton (NJ): Princeton University Press.

Fowler, Alastair (1982) *Kinds of Literature. An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Cambridge (MA): Harvard University Press.

Finch, D. J., O'Reilly, N., Abeza, G., Clark, B., & Legg, D. (Eds.). (2019). *Implications and Impacts of eSports on Business and Society: Emerging Research and Opportunities*. IGI Global.

Galloway, Alexander (2006) *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

GameSpot. Site map. Available at: <http://sitemap.gamespot.com/>

Genette, Gérard (1986) Introduction à l'architexte. In Genette, Gérard, Hans Robert Jauss, Jean-Marie Schaeffer, Robert Scholes, Wolf-Dieter Stempel & Karl Viëtor, *Théorie des genres*. Paris:

Seuil, p.89-159. English translation available: Genette, Gérard (translated by Jane Lewis) (1992). *The Architext: An Introduction*. Berkeley: University of California Press.

Genvo, Sébastien (2003) *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan.

Gombrich, Ernst Hans (1960) *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*. London: Phaidon.

Grant, Barry K. (1988 [1986]) *Film Genre Reader*. Austin: University of Texas Press.

Gatto, J., & Patrick, M. (2016). The new face of eSports venues. Sheppard Mullin. <http://www.lawofthe-level.com/2016/03/articles/gaming/thenew-face-of-esports-venues>

Gera, E. (2014). What is the Dota 2 Compendium. Polygon. <https://www.polygon.com/2014/7/16/5898483/what-is-the-dota-2-compendium>

Gerber, H. (2017). eSports and streaming: Twitch literacies. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(03), 343–345.

Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–132.

Hedlund, D. P. (2020). A typology of esport players. *Journal of Global Sport Management*, 0(0), 1–18.

Hill, R. A. (2013). Getting up to speed: Event bandwidth. Convention Industry Council.  
[http://www.](http://www.eventsCouncil.org/docs/default-source/apex-bandwidth-and-connectivity/Whitepaper_Getting_up_to_Speed_on_Event_Bandwidth.pdf?sfvrsn=0)

[eventsCouncil.org/docs/default-source/apex-bandwidth-and-connectivity/Whitepaper\\_Getting\\_up\\_to\\_Speed\\_on\\_Event\\_Bandwidth.pdf?sfvrsn=0](http://www.eventsCouncil.org/docs/default-source/apex-bandwidth-and-connectivity/Whitepaper_Getting_up_to_Speed_on_Event_Bandwidth.pdf?sfvrsn=0)

HLTV. (2018). Immortals GM Lurppis: ‘No One in Esports Has Found a Way to Monetize the Fans’. HLTV. <https://www.hltv.org/news/24001/immortals-gm-lurppis-no-one-in-esports-has-found-a-way-to-monetize-the-fans>

Holden, J. T., Rodenberg, R. M., & Kaburakis, A. (2017). Esports corruption: Gambling, doping, and global governance. *Md. J. Int’l L.*, 32, 236.

Howell, L. (2016). League of Legends hosts 14.7 million concurrent viewers during Worlds. ESPN.

[http://www.espn.com/esports/story/\\_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers](http://www.espn.com/esports/story/_/id/18221739/2016-league-legends-world-championship-numbers)

Huston, C., Cruz, A. G. B., & Zoppos, E. (2021). Dimensionalizing esports consumption: Alternative journeys to professional play. *Journal of Consumer Culture*, 0(0), 1–20.

Honko, Lauri (1968) Genre analysis in folkloristics and comparative religion. *Temenos*, issue 3. Helsinki, p. 48-64.

InfluencerMarketingHub. (2020). The Incredible Growth of eSports. <https://influencermarketinghub.com/growth-of-esports-stats/>

Jenny, S. E., Keiper, M. C., Taylor, B. J., Williams, D. P., Gawrysiak, J., Manning, R. D., & Tutka, P. M. (2018). eSports venues: A new sport business opportunity. *Journal of Applied Sport Management*, 10(1), 34–49.

Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual (ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “Sport.” *Quest*, 69(1), 1–18.

Jonasson, K., & Thiborg, J. (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13(2), 287–299.

Järvinen, Aki (2002) Halo and the Anatomy of the FPS. *Game Studies*, vol.2, issue 1. Available at: <http://gamestudies.org/0102/jarvinen/>

Jauss, Hans Robert (translated by Claude Maillard) (2005 [1978]) *Pour une esthétique de la réception*. Paris: Gallimard. English translation available: Jauss, Hans Robert (translated by Timothy Bahti) (1982). *Toward an Aesthetic of Reception*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Juul, Jesper & Marleigh Norton (2009) Easy to use and incredibly difficult: on the mythical border between interface and gameplay. In *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, ACM, p.107-112. Available at: <http://www.jesperjuul.net/text/easydifficult/easydifficult.pdf>

Kent, Steve L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*, New York & London: Three Rivers Press.



Klevjer, Rune (2006) hc11: Genre Blindness. DiGRA. Available at: <http://www.digra.org/hardcore/hc11>

Kane, M. (2008). *Game Boys: Triumph, Heartbreak, and the Quest for Cash in the Battleground of Competitive Videogaming*. Plume.

Ke, X., & Wagner, C. (2020). Global pandemic compels sport to move to esports: Understanding from brand extension perspective. *Managing Sport and Leisure*, 1–6.

Keiper, M., Manningb, D., Seth, J., Olrich, T., & Croft, C. (2017). No reason to LoL at LoL: The addition of esports to intercollegiate athletic departments. *Journal for the Study of Sports and Athletes in Education*, 11(2), 143–160.

Kim, D., & Ko, Y. J. (2019). The impact of virtual reality (VR) technology on sport spectators' flow experience and satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 93, 346–356.

Kresse, C. (2016). eSports 2015 by the numbers: Attendance figures, investments, prize money. *eSports Marketing Blog*. <http://esports-marketing-blog.com/esports-in-2015-attendance-figures-investmentsprize-money/#.WSM7DInytHY>

Knight B., (2022) The Most Valuable Esports Companies 2022 Διαθέσιμο στο: <https://www.forbes.com/sites/brettknight/2022/05/06/the-most-valuable-esports-companies-2022/?sh=418cea5d599f>

Larch F. (2023) E sports Διαθέσιμο στο: <https://www.ispo.com/en/sports-business/esports-history-how-it-all-began>

Larch, F. (2019). The history of the origin of eSports. <https://www.ispo.com/en/markets/history-origin-esports>

Lewis, R. (2020). Mobile gaming trends 2021. IronSource. <https://www.ironsrc.com/blog/mobile-gaming-trends/>

Li, R. (2017). Good Luck Have Fun: The Rise of eSports. Simon and Schuster.

López-Cabarcos, A., Ribeiro-Soriano, D., & Pineiro-Chousa, J. (2020). All that glitters is not gold. The rise of gaming in the COVID-19 pandemic. *Journal of Innovation & Knowledge*, (5), 289–296.

Letourneux, Matthieu (2005) La question du genre dans les jeux vidéo. In Genvo, Sébastien (ed.) *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*. Paris: L'Harmattan, p. 39-54. Metacritic. Search Metacritic.com. Available at: <http://apps.metacritic.com//search/games.jsp>

MobyGames. Glossary. Available at: <http://www.mobygames.com/glossary/genres/>

Moine, Raphaëlle (2005 [2002]) *Les genres du cinéma*. Paris: Armand Colin. English translation available: Moine, Raphaëlle (translated by Hilary Radner & Alistair Fox) (2008). *Cinema Genre*. Wiley-Blackwell.

Montfort, Nick (2004) Computer Games at SSNL's Narrative Conference. Available at: <http://grandtextauto.org/2004/04/25/computer-games-at-ssnls-narrative-conference/>

Myers, David (1990) Computer Game Genres. Play and Culture, issue 3, p.286-301. [Online] Available at: [http://www.masscomm.loyno.edu/~dmyers/F99%20classes/Myers\\_ComputerGameGenres.pdf](http://www.masscomm.loyno.edu/~dmyers/F99%20classes/Myers_ComputerGameGenres.pdf)

Macey, J., Tyrväinen, V., Pirkkalainen, H., & Hamari, J. (2020). Does esports spectating influence game consumption? Behaviour & Information Technology, 0(0), 1–17

Maddox, T. (2016). How the NFL and its stadiums became leaders in Wi-Fi, monetizing apps, and customer experience. Tech Republic. <https://www.techrepublic.com/article/how-the-nfl-and-its-stadiums-became-leaders-in-wi-fi-monetizing-apps-and-customer-experience/>

Makuch, T. (2014). World's first video game stadium gets underway. <https://www.gamespot.com/articles/world-s-first-video-game-stadium-gets-underway/1100-6419215>

Marlatt, R. (2020). Capitalizing on the craze of Fortnite: Toward a conceptual framework for understanding how gamers construct communities of practice. Journal of Education, 200(1), 3–11.

Newzoo. (2017). Global Esports Market Report. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2017-light-version/>

Newzoo. (2020). Global Esports Market Report. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>

Neale, Steve (2000) Genre and Hollywood. New York and London: Routledge.

Oh, D. (2021). Why the NBA, NHL, MLS, and NFL are in on esports. Front Office Sports. <https://frontofficesports.com/why-the-nba-nhl-mls-and-nfl-are-in-on-esports/>

One Sports. (2020). 5 of the world's most over-the-top eSports facilities. <https://www.oneesports.gg/gaming/5-of-the-worlds-most-over-the-top-esports-facilities/>

Peter, S. C., Li, Q., Pfund, R. A., Whelan, J. P., & Meyers, A. W. (2019). Public stigma across addictive behaviors: Casino gambling, eSports gambling, and internet gaming. *Journal of Gambling Studies*, 35(1), 247–259.

Petermeier, D. (2020). The Most Popular eSports Games 2020. ISPO. <https://www.ispo.com/en/trends/top-most-popular-esports-games>

Pickell, D. (2019). What is esports and why did it become a \$1 billion Industry? <https://learn.g2.com/esports>

Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M., Kim, K., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 45–60.

Popper, B. (2013). Field of streams: How Twitch made video games a spectator sport. <https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>

Penny Arcade (2008) Behold! Available at: <http://www.penny-arcade.com/2008/10/6/>

Perron, Bernard et al. Projets de recherche et chercheurs. « De la peur fictionnelle à la peur vidéoludique ». Available at: <http://www.ludicine.ca/fr/projets-de-recherche-et-chercheurs>

Roberge, Martine (2004) L'art de faire peur: des récits légendaires aux films d'horreur. Québec City: Presses de l'université Laval.

Roberts, Thomas J. (1990) An Aesthetics of Junk Fiction. Athens (GA): University of Georgia Press.

Rubio, M. A. (2020). Mobile esports will make its mark in 2020 with substantial growth. <https://www.dailyesports.gg/mobile-esports-will-make-its-mark-in-2020-with-substantial-growth/>

Sahoon, H. K., & Thomas, M. K. (2015). A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14(5), 176–186.

Sanders, D. (2020). The top 3 emerging industries in need of brand designers. <https://bettermarketing.pub/the-top-3-emerging-industries-in-need-of-brand-designers-753aa523a243>

Scholz, T. M. (2019a). A Short History of eSports and Management. In T. Scholz (Ed.), *eSports is Business* (pp. 19–20). Palgrave Pivot

Scholz, T. M. (2019b). Conclusion: The Future of eSports. In T. Scholz (Ed.), *eSports is Business* (pp. 135–147). Palgrave Pivot.

Segal, D. (2014). Behind league of legends, e-sports's main attraction. New York Times. <https://www.nytimes.com/2014/10/12/technology/riot-games-league-of-legends-main-attraction-esports.html>

Social Tables. (2020). Esports venue requirements: The essential guide. <https://www.socialtables.com/blog/event-planning/esports-venue-requirements/>

Soto Reyes, M. (2021). Esports ecosystem report 2021: The key industry companies and trends growing the esports market which is on track to surpass \$1.5B by 2023. Insider. <https://www.businessinsider.com/esports-ecosystem-market-report>

Sportytell. (2021). Top-10 esports biggest sponsors ranked in 2021. <https://sportytell.com/esports/biggest-esports-sponsors/>

Stanton, R. (2015). A Brief History of Video Games. Robinson.

Statista. (2020). eSports market revenue worldwide from 2018 to 2023. <https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/>

Stubbs, M. (2020). Mobile eSports dominate PC titles in july viewership numbers. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/mikestubbs/2020/08/11/mobile-esports-dominate-pc-titles-in-july-viewership-numbers/?sh=577960e76780>

Studholme, B. (2020). Key esports sponsorships and partnerships. ESI eSports insider. <https://esport-sinsider.com/2020/11/sponsorships-partnerships-oct/>

Sylvester, R., & Rennie, P. (2017a). The world's fastest-growing sport: Maximizing the economic success of esports whilst balancing regulatory concerns and ensuring the protection of those involved. *Gaming Law Review*, 21(8), 625–629.

Sylvester, R., & Rennie, P. (2017b). Challenges related to the rise in esports. *Gaming Law Review and Economics*, 21(8), 625–629.

Syrota, L. (2011). eSports: A Short History of Nearly Everything. <https://www.teamliquid.net/forum/starcraft-2/249860-esports-a-short-history-of-nearly-everything>

Salen, Katie and Eric Zimmerman (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA): MIT Press.

Schaeffer, Jean-Marie (1989) *Qu'est-ce qu'un genre littéraire?* Paris: Seuil

Schatz, Thomas (1981) *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*. New York: Random House.

Todorov, Tzvetan (1970) *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Seuil. English translation available: Todorov, Tzvetan (translated by Richard Howard) (1973). *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Cleveland: Case Western Reserve University Press.

Tudor, Andrew (1973 [1988]) Genre. Theories of Film. New York: Viking Press, p. 131-150. Cited from reprint in Grant, 1988, p. 3-10.

Tassi, P. (2013). League of Legends finals sells out LA's Staples Center in an hour. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/08/24/league-of-legends-finals-sells-out-las-staples-center-in-anhour>

Tassi, P. (2016). Riot Games reveals 'League of Legends' has 100 million monthly players. Games. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2016/09/13/riot-games-reveals-league-of-legends-has-100-million-monthly-players/?sh=4dac8a545aa8>

Taylor, T. L. (2018). Watch Me Play. Princeton University Press.

Videogames. (2021). Skins and skin betting. <https://www.videogames.org.au/skin-betting/>

Wagner, M. G. (2005). On the scientific relevance of eSports. Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, ICOMP 2006.

Ward, Natalie M. (2008) Mass(ively) Effect(ive): Emotional Connections, Choice, and Humanity. Eludamos, vol.2. no.2. Available at: <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/52>

Wikipedia. Entry: Doom (video game). Available at:

[http://en.wikipedia.org/wiki/Doom\\_\(video\\_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(video_game))



Wolf, Mark J.P. (2002) *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.