



ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕΣΟΓΕΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ

**ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΚΑΙ
ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ**

**Η ΕΠΙΡΡΟΗ ΤΩΝ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΗΝ ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΚΑΙ
ΨΥΧΙΚΗ ΥΓΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Εισηγητής: Παναγιώτης, Βιτσαράς, 758

Επιβλέπων: Ιωάννης, Καπανταϊδάκης

©
2020



HELLENIC MEDITERRANEAN UNIVERSITY

School of Management and Economics science

**DEPARTMENT OF MANAGEMENT science and
TECHNOLOGY**

**THE INFLUENCE OF ELECTRONIC
GAMES ON THE PHYSICAL AND
MENTAL HEALTH OF PEOPLE**

DIPLOMA THESIS

Student: Panayiotis, Vitsaras, 758

Supervisor: Ioannis, Kapantaidakis

©
2020

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.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στις μέρες μας έχουν γίνει η πιο δημοφιλής ενασχόληση τόσο στις μεγαλύτερες, όσο και στις μικρότερες ηλικιακές ομάδες. Λόγω της ανάπτυξης της τεχνολογίας που τα διαμορφώνει να είναι προσιτά σε όλους, καθώς και των δυνατοτήτων που προσφέρουν, έχουν ενταχθεί στην καθημερινότητα ενός μεγάλου μέρους του πληθυσμού. Σκοπός αυτής της εργασίας αποτελεί η έρευνα για το τι είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τη διάκριση τους σε κατηγορίες, το πότε δημιουργήθηκαν αλλά και η εξέλιξη τους με την πάροδο του χρόνου. Θα πραγματοποιηθεί επιπλέον ανάλυση της επίδρασης τους στον άνθρωπο, τόσο σε ψυχολογικό, αλλά και σε σωματικό επίπεδο, ενώ θα σημειωθεί το πως επηρεάζουν την καθημερινότητα του. Τέλος, με βάση τις πληροφορίες που συλλέχθηκαν από τις έρευνες που έχουν γίνει, θα ασχοληθούμε με τα συμπεράσματα αυτών και τον σχολιασμό τους ώστε να αποκτήσουμε μια καθαρή εικόνα όσον αφορά τα αποτελέσματα της εργασίας.

Λέξεις Κλειδιά : Ηλεκτρονικά Παιχνίδια, Βιντεοπαιχνίδια, Θετικές Επιρροές, Αρνητικές Επιρροές, Μελέτη

ABSTRACT

Video games nowadays have become the most popular activity for both older and younger age groups. Due to the development of technology that makes them accessible to everyone, and the opportunities they offer they have been integrated into the daily lives of a large part of the population. The purpose of this thesis is to research what electronic games are, how they are divided into categories, when they were created, and how they evolve over time. There will be further analysis of their impact on people both psychological and physical and will note how it affects their daily lives. Finally, based on the information gathered from the research we will deal with their conclusions and comment on them in order to obtain a clear picture of the results of the thesis.

Key Words : Electronic Games, Video Games, Positive Influences, Negative Influences, Study

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1	1
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	1
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	2
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ	2
2.1 Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών	2
2.1.1 Παιχνίδια Teletype (Teletype games) ή παιχνίδια με βάση το κείμενο (text-based games)	2
2.1.2 Φορητά ηλεκτρονικά παιχνίδια (Handheld electronic game)	3
2.1.3 Μηχανές φλίπερ και παρόμοιες συσκευές (Pinball machines and similar devices)	3
2.1.4 Παιχνίδια Εξαργύρωσης (Redemption games)	4
2.1.5 Κουλοχέρηδες (Slot machines)	4
2.1.6 Παιχνίδια ήχου (Audio games)	5
2.1.7 Υβριδικά ή συνδυασμένα παιχνίδια	5
2.1.8 Μη ανθρώπινα παιχνίδια (Non-human games)	6
2.1.9 Βιντεοπαιχνίδια (Video games).	6
2.1.9.1 Πλατφόρμες	7
2.1.9.1.1 Προσωπικός Υπολογιστής	7
2.1.9.1.2 Κονσόλες Σπιτιού	8
2.1.9.1.3 Παιχνίδια Arcade	9
2.1.9.1.4 Πρόγραμμα Περιήγησης Ιστού (Web Browser)	9
2.1.9.1.5 Παιχνίδια Κινητού (Mobile Games)	10
2.1.9.1.6 Εικονική Πραγματικότητα (Virtual Reality)	10
2.1.9.2 Χειριστήρια (controllers)	11
2.1.9.3 Είδη (genres)	12
2.1.9.3.1 Περιπέτειας (adventure)	12
2.1.9.3.2 Παζλ	12
2.1.9.3.3 Αγωνιστικά (racing)	12
2.1.9.3.4 Αθλητικά (sports)	13
2.1.9.3.5 Στρατηγικής	13
2.1.9.3.6 Μάχης (combat)	13
2.1.9.3.7 Τυχερά Παιχνίδια (Gambling)	14
2.1.9.3.8 Παιχνίδια Ρόλων και Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών (RPG and MMO)	14
2.1.9.4 Κατάταξη / Ταξινόμηση (classification)	15
2.1.9.4.1 Casual Games	15

2.1.9.4.2 Hardcore Games	16
2.1.9.4.3 Serious Games	17
2.1.9.4.4 Educational Games	17
2.1.9.5 Οικονομικά στοιχεία (Economy)	17
2.1.9.6 Ηλεκτρονικά Αθλήματα (Esports)	21
2.1.9.7 Μικροσυναλλαγές (Microtransactions)	22
2.1.9.8 Διαφήμιση στα παιχνίδια (In-game Advertising)	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3	25
ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΕΣ	25
3.1 Θετικές επιρροές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών	25
3.1.1 Μάθηση / Εκπαίδευση (Learning / Education)	25
3.1.1.1 Λεξιλόγιο	26
3.1.1.2 Ιστορία	27
3.1.1.3 Μαθηματικά	28
3.1.2 Προπόνηση / Εκπαίδευση (Training)	29
3.1.2.1 Εκπαιδευτικά παιχνίδια στον στρατό	30
3.1.2.2 Εκπαιδευτικά Παιχνίδια Στην Ιατρική	31
3.1.3 Κοινωνικές Δεξιότητες και Επιρροές (Social Skills and Influences)	32
3.1.3.1 Επικοινωνία (Communication)	32
3.1.3.2 Ηγετικές Ικανότητες (Leadership Skills)	33
3.1.3.3 Δημιουργία φιλίας (Making Friends)	33
3.1.4 Ιατρικά Ζητήματα (Medical Issues)	34
3.1.4.1 Αποκατάσταση (Restoration / Rehabilitation)	35
3.1.4.2 Χρήσεις σε άτομα με αυτισμό (Uses for people with autism)	36
3.1.4.3 Helping Dyslexic kids	36
3.1.5 Θετικές Ψυχικές Επιρροές	37
3.1.5.1 Μείωση Αγχούς (Reduction Of Stress)	37
3.1.5.2 Θετικά Συναισθήματα (Positive Emotions)	39
3.1.6 Λοιπά Θετικά Στοιχεία	39
3.1.6.1 Βελτίωση Ισορροπίας (Improve Balance)	39
3.1.6.2 Εστίαση και προσοχή (Focus and Attention)	40
3.1.6.3 Γνωστική λειτουργία (Cognition)	41
3.1.6.4 Ακρίβεια και ταχύτητα (Accuracy And Speed)	42
3.1.6.5 Επιμονή (Perseverance)	43
3.2 Αρνητικές Επιρροές Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών	44
3.2.1 Αρνητικές Επιρροές που επηρεάζουν το σώμα	44
3.2.1.1 Πάχος (fat)	45
3.2.1.2 Έλλειψη Ύπνου (less sleep)	45

3.2.1.3 Προβλήματα Ναυτίας και Ζαλάδας (Motion Sickness and Dizziness Problems)	46
3.2.2 Αρνητικές Ψυχικές Επιρροές	47
3.2.2.1 Βία / Επιθετικότητα (Violence / Aggression)	47
3.2.2.2 Απομόνωση (Social Isolation)	48
3.2.2.3 Κατάθλιψη (Depression)	49
3.2.2.4 Εθισμός (Addiction)	50
3.2.2.5 Άγχος (Stress / Anxiety)	51
3.2.3 Λοιπά Αρνητικά Στοιχεία και Κίνδυνοι	51
3.2.3.1 Ψεύτικα Προφίλ και άβαταρ (Fake Profiles and Avatar)	52
3.2.3.2 Εκφοβισμός (Bullying)	53
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	53
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ	54
4.1 Σκοπός	54
4.2 Ανάλυση	54
4.3 Περιεχόμενο και αποτελέσματα	55
Σχεδιάγραμμα 4.1 Ερώτησης : Ποια είναι η ηλικία σας ;	55
Σχεδιάγραμμα 4.2 Ερώτησης : Παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια ;	55
Σχεδιάγραμμα 4.3 Ερώτησης : Σε ποια ηλικία ξεκίνησε η εμπειρία σας με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;	56
Σχεδιάγραμμα 4.4 Ερώτησης : Σας αρέσουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;	56
Σχεδιάγραμμα 4.5 Ερώτησης : Πόσες ώρες την εβδομάδα αφιερώνετε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;	57
Σχεδιάγραμμα 4.6 Ερώτησης : Σε ποια πλατφόρμα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια ;	57
Σχεδιάγραμμα 4.7 Ερώτησης : Ποια είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών προτιμάτε ;	58
Σχεδιάγραμμα 4.8 Ερώτησης : Πιστεύετε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σας έχουν βοηθήσει σε κάποιον από τους παρακάτω τομείς ;	58
Σχεδιάγραμμα 4.9 Ερώτησης : Πιστεύετε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σας έχουν επηρεάσει αρνητικά σε κάποιον από τους παρακάτω τομείς ;	59
Σχεδιάγραμμα 4.10 Ερώτησης : Πως σας φαίνεται η εξέλιξη της τεχνολογίας πάνω στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ;	59
Σχεδιάγραμμα 4.11 Ερώτησης : Θα προτιμούσατε να . . .	60
Σχεδιάγραμμα 4.12 Ερώτηση : Γενική ερώτηση τι πιστεύετε για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;	61
Σχεδιάγραμμα 4.13 Ερώτηση : Τι ποσό χρημάτων δαπανάτε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανά μήνα ;	61
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	63
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	63

5.1 Συμπέρασμα Ηλεκτρονικών παιχνιδιών	63
5.2 Συμπέρασμα Επιρροών Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών	63
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	66
Α. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ	66

ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

DLC = Downloadable Content

ESL = Electronic Sports League

MMO = Massively Multiplayer Online

RPG = Role-Playing Game

RTS = Real-Time Strategy

TBS = Turn-Based Strategy

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή μου και υπεύθυνο της πτυχιακής εργασίας μου, Καπανταϊδάκη Ιωάννη που ήταν πάντα σε ετοιμότητα να απαντήσει σε ότι ερώτηση υπήρχε, καθώς και για την βοήθεια του σε όποια δυσκολία προέκυψε.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε έναν κόσμο που η τεχνολογία εξελίσσεται καθημερινά μπορούμε να διαπιστώσουμε ότι υπάρχουν αρκετές διαφορές σε σχέση με τα παλαιότερα χρόνια σε μεγάλο βαθμό, όχι μόνο ως προς τα τον εξοπλισμό αλλά και ως προς την αντιμετώπιση της τεχνολογίας. Ένας από τους τομείς που έχει επηρεάσει και αλλάξει ριζικά και συνεχίζει να αλλάζει και να αναβαθμίζεται είναι ο τομέας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Στην σημερινή εποχή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν ενταχθεί στην καθημερινότητα μας, πλέον υπάρχουν εκατομμύρια χρήστες παιχνιδιών στον κόσμο ένας αριθμός που αυξάνεται συνέχεια. Αρκετές εταιρίες πλέον προσπαθούν να δημιουργήσουν διαφημίσεις στον χώρο του παιχνιδιού, κυρίως λόγω του αυξημένου αριθμού των χρηστών καθώς και την ευκολία που παρέχεται από την τεχνολογία, έτσι λοιπόν έχει αναπτυχθεί ακόμα περισσότερο το μάρκετινγκ στα παιχνίδια με αρκετές και διαφορετικές επιλογές. Ο σκοπός της πτυχιακής εργασίας αυτής είναι η εξερεύνηση των κατηγοριών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και την επιρροή που έχουν στον άνθρωπο τόσο σε ψυχικό όσο και σε σωματικό τομέα, καθώς και την γνώμη που επικρατεί για αυτά από ειδικούς.

Το πρώτο κεφάλαιο θα μας ταξιδέψει στην αρχή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τις κατηγορίες που υπάρχουν, τον λόγο της δημιουργίας τους, τις μεγαλύτερες εταιρίες που υπάρχουν στον χώρο και την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε παλαιότερες εποχές αλλά και στις μέρες μας, καθώς και την εξέλιξη τους, ιδιαίτερα θα ασχοληθούμε με τα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία είναι δημοφιλέστερη μορφή ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Το δεύτερο κεφάλαιο αποσκοπεί στην ενημέρωση των θετικών επιπτώσεων του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην καθημερινότητα, καθώς και στην ενημέρωση των αρνητικών επακόλουθων που μπορεί να υπάρχουν. Το τέταρτο κεφάλαιο αναλύει το ερωτηματολόγιο που έγινε με βάση την πτυχιακή εργασία και τα αποτελέσματα του. Το πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο θα αναφερθεί στα συμπεράσματα που έχουν προκύψει από την έρευνα αυτή που έγινε.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι το παιχνίδι που χρησιμοποιεί την ηλεκτρονική επιστήμη (Wikipedia). Η ηλεκτρονική επιστήμη περιλαμβάνει την φυσική, την μηχανική, την τεχνολογία και τις εφαρμογές που έχουν συσχέτιση με την εκπομπή, την ροή και τον έλεγχο των ηλεκτρονίων σε κενό και σε ύλη. Με σκοπό να δημιουργήσει ένα διαδραστικό σύστημα με το οποίο μπορεί να παίξει ένας παίκτης. Υπάρχουν αρκετές κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά η πιο συνηθισμένη στις μέρες μας είναι τα βιντεοπαιχνίδια όπου συνήθως χρησιμοποιούν εσφαλμένα τους δυο αυτούς όρους ως συνώνυμα.

2.1 Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών

2.1.1 Παιχνίδια Teletype (Teletype games) ή παιχνίδια με βάση το κείμενο (text-based games)

Είναι τα παιχνίδια όπου δεν διαθέτουν οθόνες προβολής, αλλά παρουσιάζουν το παιχνίδι μέσω εκτύπωσης μιας σειράς χαρακτήρων σε χαρτί που μπορεί να διαβάσει ο παίκτης την ώρα που αναδύεται από την πλάκα. όπως μας αναφέρουν οι Morley and Parker (2014) αυστηρά μιλώντας το όνομα text-based βασίζεται σε ένα σύστημα κωδικοποίησης χαρακτήρων το οποίο έχει σχεδιαστεί ώστε να μπορεί να εκτυπώνεται ως δεδομένα κειμένου, αυτό λοιπόν μας δείχνει ότι κάθε ενέργεια που γίνεται θα σημειώνεται σε ένα χαρτί, άρα θα δημιουργηθεί ένα αντίγραφο της πορείας του παιχνιδιού, πράγμα το οποίο μας υποδεικνύει ότι θα χρειαστούν μεγάλες ποσότητες χαρτιού για κάθε μεγάλο παιχνίδι.

Αργότερα κατά την άνοδο της τρίτης γενιάς των υπολογιστών όπου πλέον χρησιμοποιούσαν αρκετές οθόνες υπολογιστών, κάποια Teletype παιχνίδια μεταφέρθηκαν

στην οπτική διαδραστική φαντασία κάτι το οποίο τους επέτρεψε να έχουν μεγαλύτερο βάθος όσον αφορά το παιχνίδι και μειωμένες απαιτήσεις χαρτιού.

2.1.2 Φορητά ηλεκτρονικά παιχνίδια (Handheld electronic game)

Είναι η παλαιότερη μορφή αποκλειστικών κονσολών. Τα φορητά ηλεκτρονικά παιχνίδια χαρακτηρίζονται συνήθως από το μέγεθος που κατέχουν και την φορητότητα τους. Χρησιμοποιούνται για να παίζουν διαδραστικά παιχνίδια και είναι συνήθως μικρογραφικές εκδόσεις των βιντεοπαιχνιδιών. Συνήθως διαθέτουν προσαρμοσμένες οθόνες που έχουν σχεδιαστεί για να παίζουν ένα παιχνίδι, αντί τις οθόνες γενικού σκοπού που αποτελούνται από ένα πλέγμα μικρών pixels. Ο εξοπλισμός τους είναι μέρος μιας μόνο μονάδας, δηλαδή την οθόνη τα χειριστήρια και τα ηχεία, λόγω αυτής της απλότητας μπορούν να κατασκευαστούν τόσο μικρά όσο ένα ψηφιακό ρολόι.

Ο Pollak (1997) αναφέρει ότι το 1980 η Nintendo άρχισε την κυκλοφορία μιας σειράς ηλεκτρονικών παιχνιδιών που είχαν σχεδιαστεί από τον Gunpei Yokoi με το όνομα Game & Watch. Ο οποίος είχε σκεφτεί την ιδέα του ρολογιού σε ένα ταξίδι του όταν είδε έναν επιχειρηματία να παίζει με έναν υπολογιστή LCD πατώντας κουμπιά, έτσι αξιοποιώντας την τεχνολογία που χρησιμοποιήθηκε στους μετρητές μεγεθών των πιστωτικών καρτών, σχεδίασε την σειρά των παιχνιδιών να περιλαμβάνουν μια ψηφιακή απεικόνιση του χρόνου στη γωνία της οθόνης (Sheff, 1999).

Στην σημερινή εποχή παρά την πολυπλοκότητα των φορητών κονσολών, όπως το Nintendo Switch, οι παλαιότεροι φορητοί υπολογιστές ακόμα βρίσκουν μια θέση, αν και ήταν περισσότερο δημοφιλείς από τα τέλη της δεκαετίας του 1970 μέχρι στις αρχές της δεκαετίας του 1990.

2.1.3 Μηχανές φλίπερ και παρόμοιες συσκευές (Pinball machines and similar devices)

Σύμφωνα με τον Kent (2001) η αρχή των φλίπερ μπορεί να ανιχνευθεί πίσω στην μορφή

του παιχνιδιού bagatelle η οποία έμοιαζε με μια μορφή μπιλιάρδου. Μετά το 1933 που εισήχθη η ηλεκτρομηχανική στις μηχανές φλίπερ μπορούμε να διαπιστώσουμε ότι άρχισε να χρησιμοποιείται όλο και περισσότερο και τις έκανε να εξαρτώνται από αυτήν, ο λόγος ήταν ότι έκανε τις μηχανές φλίπερ περισσότερο διαδραστικές για ένα συναρπαστικό παιχνίδι. Σε αντίθεση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που είχαν ηλεκτρονικές οπτικές ενδείξεις, τα φλίπερ διατηρούσαν φυσική απεικόνιση του παιχνιδιού.

2.1.4 Παιχνίδια Εξαργύρωσης (Redemption games)

Τα παιχνίδια αυτά δημιουργήθηκαν πολύ νωρίτερα από την ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, Ωστόσο αργότερα τα επεξεργάστηκαν ώστε να διαθέτουν ηλεκτρονική βαθμολογία και άλλους επιπρόσθετους μηχανισμούς. Αυτοί οι μηχανισμοί βοήθησαν στην ευκολότερη χρήση των παιχνιδιών αυτών. Τα παιχνίδια εξαργύρωσης είναι συνήθως παιχνίδια δεξιοτήτων αφού επιβραβεύουν τον παίκτη ανάλογα με το σκορ που έχει στο παιχνίδι.

Η ανταμοιβή είναι συνήθως στην μορφή εισιτηρίων, όσο καλύτερα αποτελέσματα έχει κάποιος παίκτης τόσα περισσότερα εισιτήρια θα πάρει σαν ανταμοιβή. Ονομάστηκαν παιχνίδια εξαργύρωσης αφού εξαργύρωναν τα εισιτήρια σε ένα κεντρικό σημείο για κάποιο βραβείο της επιλογής του κάθε συμμετέχοντα, ανάλογο των εισιτηρίων που είχε κερδίσει.

2.1.5 Κουλοχέρηδες (Slot machines)

Οι κουλοχέρηδες γνωστοί και ως φρουτάκια, όπως και ληστές με ένα χέρι, λόγω της τοποθέτησης των μοχλών και της ικανότητας τους να αδειάζουν τσέπες και πορτοφόλια. Είναι μηχανές τυχερών παιχνιδιών με τρία ή περισσότερα ρολά που περιστρέφονται όταν πιέζεται ένα κουμπί. Αρχικά η λειτουργία τους γινόταν με έναν μοχλό στο πλάι της μηχανής αντί για το ηλεκτρονικό κουμπί που υπάρχει σήμερα, όμως αρκετά σύγχρονα μηχανήματα εξακολουθούν να έχουν μοχλό επιπλέον του ηλεκτρονικού κουμπιού που

υπάρχει.

Οι κουλοχέρηδες διαθέτουν ανιχνευτή νομισμάτων και ανταμείβουν με βάση τα σύμβολα που είναι ορατά στο μπροστινό μέρος της μηχανής όταν σταματά. Είναι η πιο δημοφιλής μέθοδος παιχνιδιού στα καζίνο και αποτελούν περίπου το 70% του μέσου εισοδήματος στα καζίνο των ΗΠΑ (Cooper, 2005).

2.1.6 Παιχνίδια ήχου (Audio games)

Τα παιχνίδια ήχου ή ηχητικά παιχνίδια είναι παρόμοια με τα βιντεοπαιχνίδια με την διαφορά ότι υπάρχει ηχητική και όχι οπτική ανατροφοδότηση. Συμφωνά με τον Rovithis (2012) ξεκίνησαν ως blind accessible-games δηλαδή παιχνίδια για τυφλή χρήση και αναπτύχθηκαν από ερασιτέχνες και τυφλούς προγραμματιστές.

Στην συνέχεια όλο και περισσότερο κοινό ενδιαφέρθηκε για τα παιχνίδια αυτά, όπως καλλιτέχνες ήχου, προγραμματιστές κινητών παιχνιδιών καθώς και ακόμα περισσότεροι. Διαθέτουν επίσης μια τεράστια ποικιλία ειδών όπως τα βιντεοπαιχνίδια.

2.1.7 Υβριδικά ή συνδυασμένα παιχνίδια

Υβριδικά παιχνίδια θεωρούνται τα παιχνίδια που έχουν ενσωματωμένο τουλάχιστον ένα διαδραστικό ηλεκτρονικό στοιχείο. Όπως αναφέρουν οι Mandryk and Maranan (2002) είναι κάθε επιτραπέζιο παιχνίδι όπου μια ηλεκτρονική συσκευή ή / και μια εφαρμογή είναι τα κρίσιμα στοιχεία του παιχνιδιού. Αυτά τα παιχνίδια είναι καταλύτες για την δημιουργία νέων μηχανισμών στα παιχνίδια.

Κάποια από τα θετικά που δημιουργήθηκαν χάρη σε αυτά είναι, η προσπάθεια δημιουργίας παιχνιδιών που να είναι ευκολότερα προς τους καταναλωτές, η ένταξη τεχνητής νοημοσύνης και μάθησης των μηχανισμών στα παιχνίδια, καθώς και η βοήθεια στην καλύτερη βύθιση στο παιχνίδι μέσω ήχων ή κινουμένων σχεδίων (Danesh, et al., 2001).

2.1.8 Μη ανθρώπινα παιχνίδια (Non-human games)

Παιχνίδια επίσης άρχισαν να αναπτύσσονται και για τα ζώα, κυρίως για τα κατοικίδια, επειδή έχουν μεγάλες διαφορές με τους ανθρώπους όπως δηλαδή τα περισσότερα δεν διαθέτουν αντιτιθέμενους αντίχειρες και επίσης διαφέρει η οπτική αντίληψη τους, αφού επηρεάζεται από διαφορετικό ορατό φάσμα από τους ανθρώπους (Newby, 2003).

Έτσι έπρεπε να δημιουργηθούν διαφορετικά παιχνίδια από αυτά που υπήρχαν έως τώρα ή να τροποποιηθούν τα ήδη υπάρχοντα καθώς και ο εξοπλισμός τους. Για να παρακάμψουν κάποια από αυτά τα προβλήματα αναπτύχθηκε η τηλεόραση για τα κατοικίδια ζώα καθώς και άλλα προϊόντα.

Τέλος φτάνουμε στην μεγαλύτερη κατηγορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών τα βιντεοπαιχνίδια.

2.1.9 Βιντεοπαιχνίδια (Video games).

Βιντεοπαιχνίδι θεωρείται ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι που περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με ένα περιβάλλον εργασίας κάποιου χρήστη για τη δημιουργία οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή απεικόνισης βίντεο δύο ή τριών διαστάσεων, ο όρος σύμφωνα με τον Wolf (2007) όμως έχει μετατραπεί με το πέρασμα των χρόνων σε μια γενική ιδέα. Από τεχνική άποψη ένα παιχνίδι θεωρείται βιντεοπαιχνίδι, όταν μεταδίδεται σε έναν σωλήνα καθοδικών ακτίνων (CRT) ένα σήμα βίντεο που δημιουργεί μια ραστεροποιημένη εικόνα σε μια οθόνη. Από το 1980 τα βιντεοπαιχνίδια έχουν ενταχθεί ως το μεγαλύτερο κομμάτι στην βιομηχανία της ψυχαγωγίας και για κάποιους θεωρούνται μορφή τέχνης.

Τα πρώτα βήματα έγιναν την δεκαετία του 1950, όταν κάποιοι ακαδημαϊκοί επιστήμονες υπολογιστών σχεδίασαν κάποια απλά παιχνίδια. Τα πράγματα στην ιστορία είναι κάπως πολύπλοκα, αφού δεν είμαστε σίγουροι για το ποια ήταν πραγματικά τα πρώτα

βιντεοπαιχνίδια που χρησιμοποιούσαν διαδραστικές ηλεκτρονικές συσκευές με διάφορες μορφές απεικόνισης. Πιστεύεται ότι το παλαιότερο παράδειγμα είναι από το 1947, μια συσκευή λήψης λυχνιών καθοδικής ακτινοβολίας, εμπνευσμένη από την τεχνολογία απεικόνισης ραντάρ, επέτρεπε τον έλεγχο μιας κουκίδας στην οθόνη, ήταν μια προσομοίωση πάνω σε στόχους, σε μια αναλογική συσκευή με σχεδιασμένα στερεωμένα σχήματα στην οθόνη.

Συμφωνά με τον Ivory (2015) Ο όρος πρώτο βιντεοπαιχνίδι δεν είναι τόσο ξεκάθαρος αφού υπήρχαν και άλλα πρωτότυπα που τους έλειπαν κάποια χαρακτηριστικά, όπως η κινούμενη γραφική οθόνη, γι αυτό και μπορεί το παιχνίδι Tennis for Two το οποίο δημιουργήθηκε από τον William Higinbotham το 1958 να ήταν το πρώτο πραγματικό βιντεοπαιχνίδι.

Πλέον τα βιντεοπαιχνίδια έχουν φτάσει στην 8ή γενιά κονσολών και έχουν αλλάξει αρκετά σε σχέση με τα παλαιότερα μοντέλα, υπάρχουν περισσότεροι από 2,5 δισεκατομμύρια βίντεο παίκτες στον κόσμο ένας αριθμός που αυξάνεται και συνεχίζει να αυξάνεται καθημερινά.

2.1.9.1 Πλατφόρμες

Πλατφόρμα θεωρούμε το λογισμικό που σε συνδυασμό με συγκεκριμένα ηλεκτρονικά εξαρτήματα μας επιτρέπουν να λειτουργήσουμε ένα βιντεοπαιχνίδι. Υπάρχουν πολλές πλατφόρμες, οι οποίες διαφέρουν μεταξύ τους αφού συνήθως είναι θέμα προτίμησης, με εξαίρεση κάποιες περιπτώσεις όπου υπάρχουν παιχνίδια μόνο για συγκεκριμένες πλατφόρμες, οπότε εάν κάποιος θέλει να παίξει ένα συγκεκριμένο παιχνίδι, θα πρέπει να διαθέτει αυτήν ή αυτές τις πλατφόρμες. Καθώς και οι περιπτώσεις όπου κάποιες πλατφόρμες δεν έχουν δημιουργηθεί για να παίζουν βιντεοπαιχνίδια, αλλά διαθέτουν την δυνατότητα να τα τρέχουν αυτά.

2.1.9.1.1 Προσωπικός Υπολογιστής

Είναι ένας υπολογιστής που μπορεί να κάνει πολλές διεργασίες, υπάρχει σε αρκετά

διαφορετικά μεγέθη, με αμέτρητες δυνατότητες, σε μια τεράστια κλίμακα τιμών που τον καθιστούν εφικτό για ατομική χρήση. Δεν είναι αφιερωμένη πλατφόρμα παιχνιδιών, αφού μπορεί να κάνει τόσες άλλες εργασίες, από μικρά πράγματα μέχρι τεράστια, αναλόγως τον εξοπλισμό που διαθέτει, τον λόγο δημιουργίας του και τα χρήματα που έχουν δαπανήσει για αυτόν και τα προγράμματα του. Υπάρχουν επίσης προσωπικοί υπολογιστές που έχουν δημιουργηθεί καθαρά για το παιχνίδι, αλλά ακόμα και εκείνοι λόγω της ραγδαίας ανάπτυξης της τεχνολογίας, πλέον μπορούν να χρησιμοποιηθούν για πολλές άλλες εργασίες.

Όσον αφορά τις πωλήσεις προσωπικών υπολογιστών μπορούμε να δούμε μία ανοδική πορεία στον αριθμό από το 1996 - 2010 και μία καθοδική πορεία από το 2014 και αργότερα. Το 2001 αποστάθηκαν 125 εκατομμύρια προσωπικοί υπολογιστές σε σύγκριση με τους 48.000 το 1997. Περισσότεροι από 500 εκατομμύρια ήταν σε χρήση το 2002 και περισσότεροι από 1 δισεκατομμύριο έχουν πουληθεί μέχρι τότε. Από αυτούς το 81,5% ήταν υπολογιστές γραφείου, το 16,4 % ήταν φορητοί υπολογιστές και το 2,1% ήταν διακομιστές (Kanellos, 2009). Το 2019 πωλήθηκαν περίπου 261,24 εκατομμύρια μια μικρή αύξηση από το 2018 με την Ienovo να κατέχει ακόμα την πρωτιά με το 24,1% μερίδιο της αγοράς (Gartner, 2020).

2.1.9.1.2 Κονσόλες Σπιτιού

Είναι μία ηλεκτρονική συσκευή που μπορεί να συνδεθεί σε οποιαδήποτε κοινή τηλεόραση, σε αντίθεση με τους προσωπικούς υπολογιστές η συγκεκριμένη πλατφόρμα έχει δημιουργηθεί για να παίζει βιντεοπαιχνίδια. Οι περισσότερες κονσόλες έχουν το δικό τους χειριστήριο και εξοπλισμό, συνήθως μπορούν να τρέξουν παιχνίδια που έχουν αναπτυχθεί για τις συγκεκριμένες κονσόλες.

Το 2002 οι τρεις κυρίαρχες εταιρείες κονσολών ήταν η Microsoft με την κονσόλα της Xbox που προέρχεται από τις (Η.Π.Α.), η Nintendo με την κονσόλα της GameCube και η Sony με την κονσόλα της Playstation όπου είναι και οι δύο από την Ιαπωνία όπως μας αναφέρει ο Kirriemuir (2002). Στις μέρες μας ακόμα κυριαρχούν αυτές οι τρεις με την

μόνη διαφορά ότι έχουν αναβαθμισμένες κονσόλες και η πλέον διάσημη κονσόλα της Nintendo ονομάζεται Switch και διαθέτει αρκετά διαφορετικά χαρακτηριστικά.

Το μεγάλο δίλημμα είναι η επιλογή, δηλαδή ποια να επιλεγθεί από τις τρεις, έχουν αρκετές ομοιότητες οπότε δεν υπάρχει σωστή απάντηση, η απάντηση κρύβεται στις προτιμήσεις που έχουμε, η κάθε κονσόλα έχει κάποιες διαφορές από τις άλλες, οπότε ανάλογα την κύρια ανάγκη γίνεται η επιλογή.

2.1.9.1.3 Παιχνίδια Arcade

Οι πρώτες πλατφόρμες arcade θεωρήθηκαν ότι ήταν παρόμοιες με τα παιχνίδια υπολογιστών. Είχαν ως ένα μεγάλο βαθμό δημιουργηθεί από την επαναπροώθηση της τηλεοπτικής τεχνολογίας (Therrien, 2012).

Το οικονομικό σκεπτικό που ενσωματώθηκε στις πλατφόρμες arcade είχε σημαντική επίδραση στον σχεδιασμό των αρχικών παιχνιδιών. σε αντίθεση με τα παιχνίδια που εμφανίζονται σε υπολογιστές τηλέφωνα και λοιπά, τα arcade απαιτούν από τους χρήστες να πληρώσουν ένα μικρό ποσό χρημάτων. Ο Noel Bushnell ιδρυτής του Atari και δημιουργός του πρώτου παιχνιδιού arcade, μας αναφέρει ότι η φιλοσοφία των παιχνιδιών arcade συνοψίζεται σε ότι είναι εύκολο να τα μάθεις αλλά αδύνατο να τα κυριαρχήσεις (Murphy, 2013).

Στις μέρες μας κάποια παλαιότερα συστήματα και παιχνίδια μπορούν ακόμη να αγοραστούν σε ηλεκτρονικές δημοπρασίες, αλλά δυστυχώς πολλές πρώιμες κονσόλες arcade έχουν ήδη εξαφανιστεί.

2.1.9.1.4 Πρόγραμμα Περιήγησης Ιστού (Web Browser)

Εδραιώθηκε ως πλατφόρμα περίπου στην δεκαετία του 2000, η κύρια λειτουργία του στον χώρο των παιχνιδιών είναι ότι παρέχει ένα περιβάλλον με πολλαπλές πλατφόρμες για

πολλά βιντεοπαιχνίδια, τα οποία όμως έχουν σχεδιαστεί να παίζονται σε αρκετές πλατφόρμες.

2.1.9.1.5 Παιχνίδια Κινητού (Mobile Games)

Είναι παιχνίδια που παίζονται σε κινητό τηλέφωνο, ένα από τα πρώτα και ίσως το πρώτο παιχνίδι που εγκαταστάθηκε, ήταν ένα πανομοιότυπο παιχνίδι με το Tetris στην συσκευή Hagenuk MT-2000 (Elmenthaler, 2013). Το πιο διάσημο παιχνίδι ήταν το φιδάκι (snake) από την Nokia που εγκαταστάθηκε το 1997 και έχει γίνει από τότε ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια, βρίσκεται επίσης σε περισσότερες από 350 εκατομμύρια συσκευές παγκοσμίως.

Τα κινητά έχουν τις δικές τους πλατφόρμες επίσης δύο από τις πιο γνωστές είναι η android και η ios. Υπάρχουν αρκετές περισσότερες όμως, αυτό προκαλεί στους κατασκευαστές νέων εφαρμογών το ερώτημα σε ποια ή ποιες πλατφόρμες να κατασκευάσουν το παιχνίδι τους ώστε να λειτουργεί, είναι ένα μεγάλο ερώτημα γιατί πρέπει να αποφασίσουν σε ποιο κοινό θα απευθυνθούν εάν δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που δεν λειτουργεί σε κάποιες πλατφόρμες και ταυτόχρονα ποιους μπορεί χάσουν κάποιους από τους εν δυνάμει χρήστες τους λόγω αυτού (Pastore, 2013).

Τα παιχνίδια κινητού τα τελευταία χρόνια θεωρούνται μια από τις σημαντικότερες υπηρεσίες στην βιομηχανία παιχνιδιών και όχι μόνο. Όσον αφορά το θέμα των πωλήσεων και τους εν δυνάμει παίκτες των βιντεοπαιχνιδιών στα κινητά, έχει παρατηρηθεί ότι υπάρχει μια από τις μεγαλύτερες ευκαιρίες για να αυξηθεί σε αρκετά υψηλούς αριθμούς, ήδη τα παιχνίδια κινητού αντιπροσωπεύουν ένα μεγάλο ποσοστό των συνολικών εσόδων στον τομέα των παιχνιδιών, αρκετές επίσης θεωρίες και προβλέψεις έχουν τα κινητά παιχνίδια ως την κυρίαρχη δύναμη στην βιομηχανία παιχνιδιών (Chehimi, Coulton and Edwards 2008).

2.1.9.1.6 Εικονική Πραγματικότητα (Virtual Reality)

Το virtual reality ή εικονική πραγματικότητα όπως ονομάζεται είναι μια προσομοίωση όπου χρησιμοποιούνται τα γραφικά του υπολογιστή για να δημιουργήσουν έναν

ρεαλιστικό κόσμο. Ο κόσμος ο ίδιος δεν είναι στατικός αλλά ανταποκρίνεται σε κινήσεις του χρήστη καθώς και σε λεκτικές εντολές και ακόμη περισσότερα ερεθίσματα. Η αλληλεπίδραση σε πραγματικό χρόνο, θεωρείται ένα βασικό χαρακτηριστικό της εικονικής πραγματικότητας και είναι κάτι το οποίο αρέσει στους χρήστες (Burdea and Coiffet 2017).

Για να γίνει εφικτή αυτή η αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή έχει δημιουργηθεί και ο κατάλληλος εξοπλισμός για διαφορετικά μέρη του σώματος καθώς και διαφορετικός εξοπλισμός για τα ίδια μέρη. Κάποιοι από τους εξοπλισμούς είναι τα sensing suits όπου είναι κοστούμια που ανιχνεύουν την κίνηση του σώματος, τα sensing gloves όπου είναι γάντια που ανιχνεύουν τις χειρονομίες, η επικεφαλής οθόνη ή όπως τα ονομάζουμε σήμερα τα γυαλιά vr όπου είναι υπεύθυνα για να βλέπουμε και για την μετατόπιση της εικόνας μέσα στην προσομοίωση και τα ακουστικά που μεταφέρουν τον ήχο και βοηθούν στην αύξηση του ρεαλισμού της προσομοίωσης και στην καλύτερη βύθιση στον κόσμο αυτόν (Burdea and Coiffet 2017).

Στον χώρο του gaming ο εξοπλισμός δεν έχει αλλάξει τόσο, ένα από τα αντικείμενα τα οποία έχουν γίνει διάσημα είναι τα γυαλιά vr. Τα oculus όπου είναι γυαλιά vr ισχυρίζονται ότι έχουν λύσει το πρόβλημα που υπήρχε σε παλαιότερους εξοπλισμούς εικονικής πραγματικότητας, δηλαδή της δημιουργία ναυτίας και ζάλης (Rajesh, et al., 2014).

Επίσης κάποιες φορές περιλαμβάνεται ένα χειροκίνητο χειριστήριο ή ένα κλασικό χειριστήριο παιχνιδιών ή γενικότερα κάποιου άλλου είδους χειριστήριο όπου υπάρχουν κουμπιά για να μπορεί ο παίκτης να ελέγχει πράγματα στο παιχνίδι (Bristol, et al., 2018).

2.1.9.2 Χειριστήρια (controllers)

Η κάθε πλατφόρμα έχει συνήθως τα προσωπικά τις χειριστήρια τα οποία στις περισσότερες περιπτώσεις διαφέρουν από τις άλλες πλατφόρμες. Υπάρχει βέβαια και κοινός εξοπλισμός, κάποια αντικείμενα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από πολλές πλατφόρμες.

2.1.9.3 Είδη (genres)

Όλα τα παιχνίδια ανήκουν σε κάποιο είδος ή σε περισσότερα και κατηγοριοποιούνται με βάση κάποια χαρακτηριστικά που έχουν, υπάρχουν πολλά είδη παιχνιδιών κάποια από αυτά είναι :

2.1.9.3.1 Περιπέτειας (adventure)

Αυτά τα παιχνίδια βρίσκονται σε έναν κόσμο που αποτελείται από πολλαπλές αίθουσες ή τοπία και έχει συνήθως πολυπλοκότερους στόχους και όχι έναν απλό, περιλαμβάνει συνήθως την ολοκλήρωση πολλών απλών στόχων, οι όποιοι έχουν μια σειρά για να ολοκληρωθούν και δεν γίνεται να συνεχιστεί η ιστορία χωρίς την ολοκλήρωση προηγούμενων στόχων (Wolf, 2001).

Οι χαρακτήρες τις περισσότερες φορές μπορούν να έχουν όπλα και να κουβαλάνε τα αντικείμενα που βρίσκουν μαζί τους, ο χώρος στον οποίο διαδραματίζεται δεν χρειάζεται αναγκαστικά να είναι πραγματικό τοπίο, μπορεί να είναι ένας φανταστικός κόσμος, η μπορεί να είναι ένα υπαρκτό μέρος αλλά με τροποποιήσεις (Wolf, 2001).

2.1.9.3.2 Παζλ

Τα παιχνίδια αυτά επικεντρώνονται περισσότερο στην επίλυση αινιγμάτων, στην μάθηση χρήσης εργαλείων, στον χειρισμό ή αναμόρφωση αντικειμένων και στην εύρεση λύσεων στα προβλήματα, παρά στην σύγκρουση μεταξύ παικτών (Wolf, 2001).

2.1.9.3.3 Αγωνιστικά (racing)

Στόχος τους είναι η νίκη ενός αγώνα όπως και η κάλυψη περισσότερου εδάφους από κάποιον αντίπαλο μερικές φορές. Περιλαμβάνουν οδηγικές επιδεξιότητες και μοιάζουν με

τα παιχνίδια οδήγησης, ιδιαίτερα εκείνα τα οποία δεν έχουν ανταγωνιστικότητα και τα αντίπαλα αμάξια που να δρουν ως εμπόδια (Wolf, 2001).

2.1.9.3.4 Αθλητικά (sports)

Συμφωνά με τον Wolf (2001) είναι παραλλαγές ή προσαρμογές των ήδη υαρχόντων αθλημάτων σε παιχνίδια. Υπάρχουν πολλά διαφορετικά παιχνίδια αυτού του τύπου αφού υπάρχουν πολλές κατηγορίες αθλημάτων, σε κάποιες περιπτώσεις υπάρχουν και αθλήματα τα οποία δεν παίζονται πλέον ή ιδέες αθλημάτων η οποίες δεν έχουν υλοποιηθεί.

2.1.9.3.5 Στρατηγικής

Τα παιχνίδια αυτά τονίζουν κυρίως την χρήση της στρατηγικής σε αντίθεση με διάφορα άλλα χαρακτηριστικά όπως τα γρήγορα αντανακλαστικά όπου δεν είναι απαραίτητα για την επιτυχία σε αυτού του είδους των παιχνιδιών. Τα παιχνίδια στρατηγικής χωρίζονται κυρίως σε δύο κατηγορίες στην κατηγορία της στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο (RTS) και στα στρατηγικής με βάση την σειρά, διαφορετικά θα μπορούσαμε να τα αποκαλέσουμε παιχνίδια στρατηγικής με γύρους (TBS), τα δύο αυτά παιχνίδια έχουν παρόμοια στοιχεία αλλά τα (TBS) μας θυμίζουν περισσότερο επιτραπέζια παιχνίδια (Apperley, 2006).

2.1.9.3.6 Μάχης (combat)

Περιλαμβάνουν δύο ή και περισσότερους παίκτες ή ένα παίκτη και παίκτες που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Τις περισσότερες φορές διαθέτουν παρόμοια αντικείμενα και μέσα για να υπάρχει μια ισορροπία στην μάχη και να μην υπερισχύει ένα συγκεκριμένο αντικείμενο (Wolf, 2001).

Δίνουν έμφαση κυρίως στην ικανότητα ελιγμών και αποφυγής και στο να υπάρχει μια προσπάθεια σκέψης πιο έξυπνης από τον αντίπαλο. Αν και το περιεχόμενο των παιχνιδιών αυτών μπορεί να είναι τελείως διαφορετικό μεταξύ τους, όσον αφορά τα όπλα, τον κόσμο

και άλλα χαρακτηριστικά, το βασικό τους στοιχείο παραμένει το ίδιο δηλαδή η προσπάθεια αποφυγής των εχθρικών πυρών στην προσπάθεια να πυροβολήσει των εχθρό (Wolf, 2001).

2.1.9.3.7 Τυχερά Παιχνίδια (Gambling)

Έχουν να κάνουν κατά βάση με τα στοιχήματα και την αύξηση ή την μείωση του συνολικού ποσού ενεργητικού στον επόμενο γύρο, το ποσό είναι ανάλογο του στοιχήματος που έχει παίξει ο κάθε παίκτης, συνήθως έχουν πολλαπλούς γύρους στοιχημάτων (Wolf, 2001).

2.1.9.3.8 Παιχνίδια Ρόλων και Μαζικά Διαδικτυακά Παιχνίδια Πολλαπλών Παικτών (RPG and MMO)

Υπάρχουν ακόμα αρκετά περισσότερα είδη, δύο από τα βασικότερα είδη όμως τα οποία συνήθως περιέχουν κάποια ή κάποιες από τις παραπάνω κατηγορίες ειδών και έχουν γίνει γνωστά σε μεγάλο μέρος των παικτών, είναι τα MMO και τα RPG, δηλαδή τα παιχνίδια ρόλων και τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών.

Για τους παίκτες που απολαμβάνουν επίσης την κοινωνική πλευρά των παιχνιδιών καθώς και τις αλληλεπιδράσεις με άλλους παίκτες, ένα είδος παιχνιδιών που προσφέρει αυτήν την εμπειρία είναι το παιχνίδι ρόλων (RPG), το κύριο στοιχείο τους είναι η προσπάθεια των παικτών να προσποιηθούν και να πράξουν αναλόγως του χαρακτήρα που έχουν επιλέξει ή τους έχουν ορίσει, για παράδειγμα εάν κάποιος επιλέξει να γίνει μάγος σε ένα παιχνίδι με θέμα την φαντασία, αυτό σημαίνει ότι οι εργασίες που θα μπορεί να συμμετέχει αργότερα με αυτόν τον χαρακτήρα θα είναι συγκεκριμένες όπως μάχες εναντίων τεράτων, ολοκλήρωση αποστολών και ούτω καθεξής (Muller, 2012).

Οι ενέργειες που θα κάνει ο καθένας θεωρούνται επιτυχημένες ή αποτυχημένες βάση το εκάστοτε σύστημα κανόνων που υπάρχει, το οποίο το ορίζουν συνήθως οι υπεύθυνοι του παιχνιδιού (game masters) (Muller, 2012). Εκείνοι ορίζουν σχεδόν τα πάντα στο παιχνίδι, οι κανονισμοί μπορεί να αλλάξουν επίσης με το πέρασμα του χρόνου εάν αποδειχθεί ότι

δεν ήταν αποτελεσματικοί ή εάν κριθεί ότι χρειάζονται κάποιες τροποποιήσεις για την καλύτερη εμπειρία του παιχνιδιού.

Τα μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών (MMO) είναι παιχνίδια που μπορούν να υποστηρίξουν εκατοντάδες και χιλιάδες παίκτες ταυτόχρονα να παίζουν το παιχνίδι. Τα (MMO) μπορεί να διαφέρουν μεταξύ τους αφού και αυτά έχουν τους δικούς τους κανονισμούς, επίσης κάποια από αυτά είναι διαθέσιμα μόνο σε συγκεκριμένες περιοχές του κόσμου. Δεν θεωρούνται παιχνίδια που μπορούν να δοκιμαστούν μόνο στον προσωπικό υπολογιστή, χάρις της πρόσβασης στο διαδίκτυο από πολλές άλλες πλατφόρμες, μπορούν κάποια από αυτά να δοκιμαστούν και να παιχτούν και σε αυτές. Βλέπουμε ταυτόχρονα μία μεγάλη αύξηση τέτοιων παιχνιδιών στις κινητές συσκευές (Muller, 2012).

Παιχνίδια όπως αυτά επιτρέπουν στους παίκτες να δημιουργούν συνεργασίες και να ανταγωνίζονται με άλλους παίκτες σε διαφορετικές κλίμακες αναλόγως το παιχνίδι, αυτές οι αλληλεπιδράσεις μπορεί πολλές φορές να έχουν ουσιαστική λειτουργία με ανθρώπους από όλο τον κόσμο. Τις περισσότερες φορές τα (MMO) περιλαμβάνουν πολλά διαφορετικά είδη παιχνιδιών, δεν είναι υποχρεωτικά μόνο ένα (Muller, 2012).

2.1.9.4 Κατάταξη / Ταξινόμηση (classification)

Ο τρόπος ταξινόμησης των παιχνιδιών δεν είναι συγκεκριμένος για αυτό και υπάρχουν αρκετές διαφορετικές κατηγορίες, όταν ψάχνουμε για την ταξινόμηση τους εμφανίζονται αρκετά διαφορετικά αποτελέσματα, ένας από τους τρόπους ταξινόμησης είναι εκείνος των casual games, των hardcore games, των serious games και των educational games.

2.1.9.4.1 Casual Games

Τα casual games έχουν έναν από τους ταχύτερα αναπτυσσόμενους τομείς στον κλάδο των παιχνιδιών, αφού θεωρούνται ότι αντικατοπτρίζουν την οπτική γωνία των περισσότερων βιντεοπαιχνιδιών στις μέρες μας, είναι εύκολα να τα κατανοήσουμε, δεν είναι περίπλοκα,

προσφέρουν γρήγορες ανταμοιβές, έχουν εύκολη αρχή και απλούς στόχους, χωρίς να απαιτείται η επένδυση αρκετού χρόνου για την μάθηση του παιχνιδιού και με αρκετές ευκαιρίες στην περίπτωση αποτυχίας, μετατρέποντας το παιχνίδι σε μια πραγματικά διασκεδαστική εμπειρία (Kuittinen, et al., 2007).

2.1.9.4.2 Hardcore Games

Hardcore ή Σκληροπυρηνικά είναι τα παιχνίδια που είναι πολύπλοκα, έχουν υπερβολικές απαιτήσεις στο χρονικό διάστημα που απαιτούνται κάποια από στοιχεία του, έχουν επίσης αρκετές περισσότερες και πιο σκληρές τιμωρίες σε σφάλματα που μπορεί να έγιναν στο παιχνίδι, οπότε και σε αυτήν την περίπτωση αν και μπορεί να μην είναι τόσο δύσκολα, όταν έχουν τέτοιες τιμωρίες για κάθε αποτυχία απομακρύνονται από την κατηγορία casual.

Αν και οι όροι casual και hardcore έχουν την σημασία αντίθετων εννοιών στα παιχνίδια, πολλά από αυτά έχουν χαρακτηριστικά και των δύο σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό πράγμα που τα κάνει δύσκολο να τα κατηγοριοποιήσουμε όταν βρίσκονται σε κάποιο ενδιάμεσο επίπεδο, αφού στις περισσότερες περιπτώσεις είναι καθαρά υποκειμενική η δυσκολία του παιχνιδιού.

Ένα μεγάλο στοιχείο όμως για την κατηγοριοποίηση αυτή είναι και οι παίκτες, τους οποίους μπορούμε επίσης να τους κατηγοριοποιήσουμε σε casual και σε hardcore όπου θεωρούνται εντελώς διαφορετικά πλάσματα. Οι hardcore παίκτες θα επενδύσουν πολλές ώρες και πόρους στο παιχνίδι που παίζουν, έχουν δοκιμάσει αρκετά παιχνίδια, και απολαμβάνουν την δυσκολία που υπάρχει στα παιχνίδια, καθώς τους δημιουργεί μια πρόκληση που δεν μπορούν να απορρίψουν. Οι Casual παίκτες προτιμούν τα παιχνίδια με θετικές και ευχάριστες στιγμές δεν χρειάζεται να έχουν δοκιμάσει πολλά παιχνίδια, θα διαθέσουν λίγο έως ελάχιστο χρόνο και ακόμα λιγότερους πόρους, δεν τους αρέσουν τα δύσκολα παιχνίδια που έχουν αρκετές απαιτήσεις.

2.1.9.4.3 Serious Games

Τα σοβαρά παιχνίδια τείνουν να επικεντρώνονται στην αναδημιουργία τμημάτων πραγματικού κόσμου για εκπαιδευτικούς σκοπούς σε απολύτως σοβαρά επίπεδα, δεν είναι σχεδιασμένα για ψυχαγωγικούς σκοπούς.

Τα στρατιωτικά βιντεοπαιχνίδια για παράδειγμα, χρησιμοποιούν τρισδιάστατα περιβάλλοντα, όπου οι παίκτες εκτελούν από τα πιο απλά καθήκοντα, βασικές ασκήσεις, έως και τις πιο πολύπλοκες αποστολές. Πολλές φορές θα ταυτιστούν με τα σκληροπυρηνικά παιχνίδια, αλλά δεν είναι τα ίδια έχουν αρκετές διαφορές, αν και λιγότερες από πολλές άλλες κατηγορίες, με κύρια διαφορά την διαφορά εκπαίδευσης, τα σοβαρά παιχνίδια είναι αρκετά αποτελεσματικά όσον αφορά την στήριξη της μαθησιακής διαδικασίας.

2.1.9.4.4 Educational Games

Ένα από τα πρώτα ερωτήματα που υπήρξαν όταν δημιουργήθηκαν τα βιντεοπαιχνίδια, ήταν εάν θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία εκμάθησης, για αυτό το ερώτημα υπήρξαν αρκετές συζητήσεις με την πάροδο του χρόνου και καθώς εξελισσόταν η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών (Torrente, et al., 2009). Τα παιχνίδια που πλέον ορίζουμε ως εκπαιδευτικά, έχουν ως κύριο σκοπό την εκμάθηση αρκετών διαφόρων αντικειμένων. Δεν έχουν κάποιον συγκεκριμένο τρόπο μάθησης αφού τα περισσότερα διαφέρουν μεταξύ τους, για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από πολλές διαφορετικές ομάδες μαθητών, ο κύριος λόγος που συμβαίνει αυτό είναι γιατί έχουν διαφορετικά υπόβαθρα και τρόπους μάθησης.

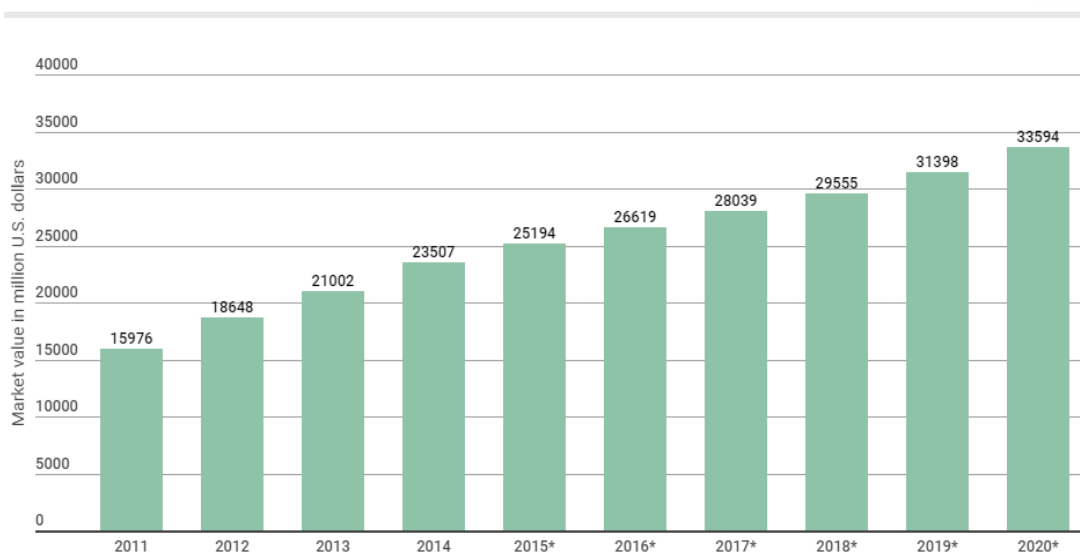
2.1.9.5 Οικονομικά στοιχεία (Economy)

Από το 1998 μπορούμε να δούμε ότι το 38% των νοικοκυριών που υπήρχαν στην Αμερική, είχαν στην κατοχή τους τουλάχιστον μία κονσόλα παιχνιδιών, μέχρι το 2004 το ποσοστό

αυξήθηκε στο 50% μια μεγάλη διαφορά και ανάπτυξη όσων αφορά τον χώρο των παιχνιδιών. Το φαινόμενο αυτό ήταν ιδιαίτερο στην Αμερική, διότι οι αγορές αυτές αντιπροσώπευαν ένα από τα μεγαλύτερα ποσοστά πωλήσεων σε παγκόσμιο επίπεδο (Crandall and Sidak, 2006).

PC Gaming

The Value of PC Gaming Market Industry in million U.S. dollars (2011-2020)



Sources: PwC; Video Gaming Africa

Created by WePC.com

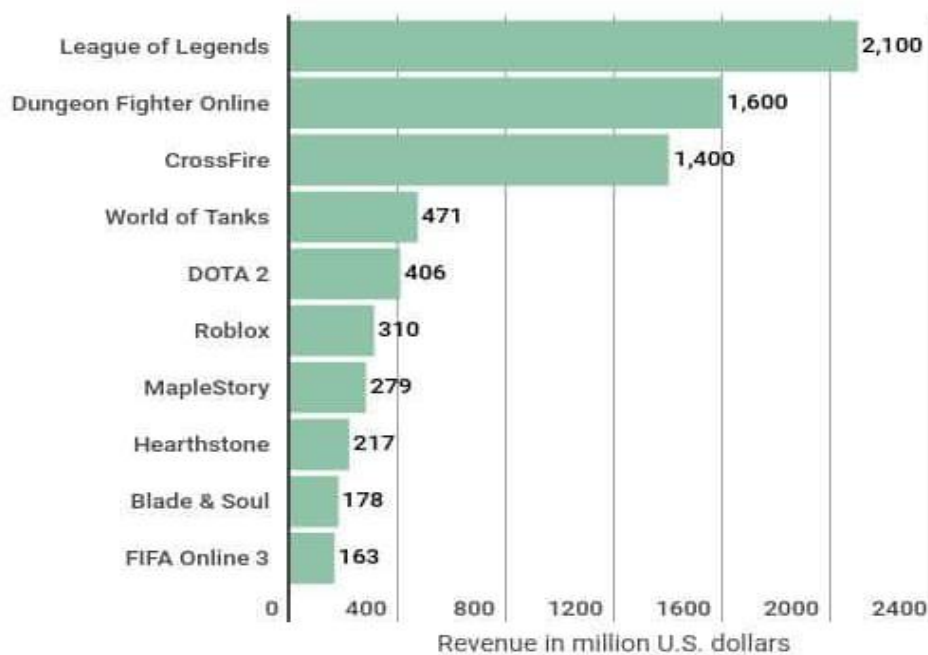
Γράφημα 2.1 : Αξίας Προσωπικών Υπολογιστών σε εκατομμύρια δολάρια (2011-2020)

Διαθέσιμο στο : <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

Όπως μπορούμε να δούμε στον παραπάνω πίνακα η αξία της βιομηχανίας των προσωπικών υπολογιστών έχει μια σταθερή αύξηση ανά χρονιά και εικάζεται ότι θα συνεχίσει να αυξάνεται, ένα φαινόμενο που είναι λογικό με την εξέλιξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών καθώς και τον αυξανόμενο αριθμό παικτών ανά χρόνο.

Αν και πλέον υπάρχουν αρκετές διαφορετικές πλατφόρμες οι προσωπικοί υπολογιστές είναι μια από τις αγαπημένες των χρηστών λόγω των πολλαπλών εργασιών που μπορεί να κάνει κάποιος σε αυτούς και κάποιες ευκολίες που παρέχουν σε σχέση με άλλα συστήματα και πλατφόρμες.

Games Leading the World's List of F2P MMO Games by Revenue in Million U.S. Dollars (2017)



Sources: SuperData Research; Various sources (Verdict)

Created by WePC.com

Γράφημα 2.2 : Παιχνίδια που κυριαρχούν στον κατάλογο των δωρεάν παιχνιδιών σε όλο τον κόσμο λόγω εσόδων σε εκατομμύρια δολάρια (2017) Διαθέσιμο στο :

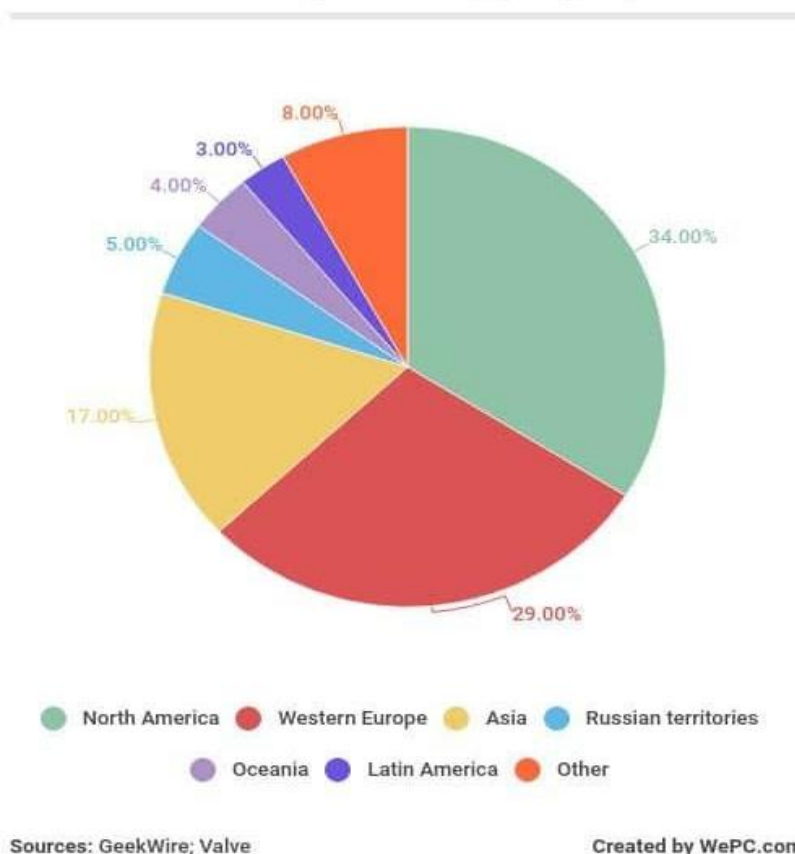
<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

Σε αυτόν τον πίνακα μπορούμε να δούμε τα παιχνίδια που είναι στην κορυφή των δωρεάν παιχνιδιών λόγω εσόδων του έτους 2017, όπως μπορούμε να διαπιστώσουμε παρόλο που είναι δωρεάν παιχνίδια για χρήση κάποια από αυτά έχουν τεράστιο κέρδος. Ο λόγος που γίνεται αυτό είναι οι αγορές που υπάρχουν μέσα στο παιχνίδι δηλαδή οι μικροσυναλλαγές διαφόρων αντικειμένων.

Το πρώτο παιχνίδι που υπάρχει στον πίνακα είναι ένα από τα διασημότερα παιχνίδια της εποχής μας το league of legends, οι αγορές που γίνονται είναι καθαρά αισθητικές δεν μπορείς να αγοράσεις κάτι που θα σε βοηθήσει να γίνει καλύτερος από τους υπόλοιπους,

το οποίο είναι ένα θετικό χαρακτηριστικό σύμφωνα με την κοινότητα των παικτών, παρόλο όμως που είναι καθαρά αισθητικές μπορούμε να δούμε ότι το κέρδος αγγίζει και ξεπερνάει όχι μόνο τα δωρεάν παιχνίδια αλλά και αρκετά παιχνίδια που πρέπει να αγοραστούν.

Worldwide Steam Sales Revenue and Distribution as of August 2017 (by region)



Γράφημα 2.3 πωλήσεων και διανομής steam του 2017 (ανά περιοχή) Διαθέσιμο στο :

<https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

Στον παραπάνω πίνακά βλέπουμε μια από τις διασημότερες πλατφόρμες παιχνιδιών που ονομάζεται steam, έχει δημιουργηθεί από την εταιρεία Valve Corporation και παρέχει στον χρήστη αρκετές διευκολύνσεις, όπως αυτόματες ενημερώσεις και εγκαταστάσεις παιχνιδιών, ταυτόχρονα προσφέρει και αρκετά αλλά χαρακτηριστικά εκτός και εντός παιχνιδιών όπως συστήματα ομάδων, φίλων, επικοινωνία και ακόμα περισσότερα.

Μέχρι τον Αύγουστο του 2017 η περιοχή με τα περισσότερα έσοδα από πωλήσεις για το steam ήταν η βόρεια Αμερική με 34% σε ποσοστό, δεύτερη έρχεται η δυτική Ευρώπη με 29% ποσοστό, τρίτη όπως μπορούμε να δούμε είναι η Ασία με 17 % και με μικρές διαφορές οι επόμενες με τις ρωσικές περιοχές 5% την Ωκεανία με 4% την λατινική Αμερική με 3% και των υπολοίπων με 8%. Μπορούμε λοιπόν να δούμε ότι οι τρεις μεγαλύτερες περιοχές όσον αφορά τις πωλήσεις στην πλατφόρμα του steam που αποτελούν ένα σύνολο της τάξεως 80% του ποσοστού, είναι η βόρεια Αμερική, η δυτική Ευρώπη και η Ασία.

2.1.9.6 Ηλεκτρονικά Αθλήματα (Esports)

Είναι τα ανταγωνιστικά ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία διασχίζουν τον εικονικό και τον πραγματικό κόσμο, γίνεται προσπάθειες από τις εταιρείες παιχνιδιών, από τους ίδιους τους παίκτες, από τις διαδικτυακές κοινότητες, και από πολλούς άλλους ενδιαφερόμενους για να δημιουργηθεί ένα ικανοποιητικό επίπεδο σε πολλές πτυχές των συγκεκριμένων αθλημάτων με αρκετές αλληλεπιδράσεις μεταξύ τους.

Αν και αυτό το φαινόμενο βρίσκεται ακόμα στα αρχικά του επίπεδα μπορούμε να διαπιστώσουμε ένα πολύ καλό μέλλον, με πολλές δυνατότητες στον χώρο του μάρκετινγκ και όχι μόνο. Το 2012 η Electronic Sports League (ESL) έδωσε τα στοιχεία ότι περισσότεροι από 3,6 εκατομμύρια μοναδικοί παίκτες έχουν εγγραφεί μόνο στην Ευρώπη, και σε άλλες περιοχές όπως την Νότια Κορέα υπάρχουν αρκετοί επαγγελματίες παίκτες, παίκτες δηλαδή που χρησιμοποιούν τα Esports σαν εργασία και μπορούν να ζήσουν από αυτά (Seo, 2013).

Τα Esports ανήκουν στο πεδίο αθλητικών δραστηριοτήτων, το οποίο βοηθάει και εκπαιδεύει την ανάπτυξη ψυχικών και σωματικών ικανοτήτων όσον αφορά την χρήση και την διαβίβαση πληροφοριών καθώς και τις επικοινωνιακές τεχνολογίες. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι τα Esports είναι μια μορφή αθλητισμού σύμφωνα με τον ορισμό του αθλητισμού, σε αντίθεση με άλλες μορφές παιχνιδιών που παίζονται για απόλαυση και ανακούφιση από την κουραστική καθημερινότητα, τα συγκεκριμένα αθλήματα έχουν ως κύριο σκοπό την βελτίωση των ικανοτήτων των παικτών στις ψηφιακές τεχνολογίες που

χρησιμοποιούν και στην ανταγωνιστικότητα τους. Γι αυτό πρέπει να περιλαμβάνουν αντικειμενικά μέτρα σύγκρισης ώστε να μπορούν να κριθούν οι επιδόσεις των παικτών στα παιχνίδια, τα μέτρα αυτά μπορεί να είναι διαφορετικά σε κάθε πλατφόρμα παιχνιδιών και σε κάθε παιχνίδι (Seo, 2013).

Στον 21ο αιώνα το επίπεδο των Esports είναι παγκόσμιο, το τουρνουά του παγκόσμιου παιχνιδιού υπολογιστών που διεξήχθη το 2010 περιελάβανε παίκτες από 53 χώρες και προσέλκυσε περισσότερους από 9,5 εκατομμύρια θεατές παγκοσμίως (Seo, 2013).

2.1.9.7 Μικροσυναλλαγές (Microtransactions)

Αρχικά αυτές οι συναλλαγές χρησιμοποιούντουσαν για την αγορά μιας εφαρμογής στο κινητό τηλέφωνο ή για την αγορά επιπλέον περιεχομένου στα παιχνίδια. Τις περισσότερες φορές οι συναλλαγές αυτές είναι πληρωμές με χαμηλό κόστος που καθορίζονται κυρίως από τον σκοπό που γίνεται και όχι από το ποσό, αλλά υπάρχουν πολλά παραδείγματα όπου οι αγορές αυτές φτάνουν σε υψηλό επίπεδο τιμών της τάξεως αγοράς ολόκληρων παιχνιδιών. Η ιδέα των μικροσυναλλαγών είχε υιοθετηθεί αρχικά από τα ανεξάρτητα στούντιο (indie studios), ώστε να μπορέσουν να ανταγωνιστούν με ισχυρότερους εκδότες, μετά από κάποιο διάστημα όμως και οι ίδιοι οι εκδότες άλλαξαν την πολιτική τους, άρχισαν λοιπόν και εκείνοι να χρησιμοποιούν τις συναλλαγές αυτές, ακόμα και σε παιχνίδια τα οποία είχαν αγοραστεί (Tomić 2018).

Οι περισσότεροι εκδότες εφαρμογών προσφέρουν τις εφαρμογές τους σε χαμηλές τιμές ή ακόμα και δωρεάν για μια περίοδο και κάποιες άλλες μόνιμα για να προσελκύσουν όσους περισσότερους χρήστες μπορούν και αργότερα προσφέρουν περισσότερο περιεχόμενο ή εκδόσεις με διαφορετικά στοιχεία (τροποποιήσεις, αφαίρεση διαφημίσεων και άλλα επιπλέον χαρακτηριστικά) με την πληρωμή ενός συγκεκριμένου ποσού ανάλογα με το τι έχει οριστεί από τους υπευθύνους.

Υπάρχουν αρκετοί τρόποι να χρησιμοποιηθούν οι μικροσυναλλαγές στα ήδη υπάρχοντα παιχνίδια, ένας απλός τρόπος που δεν επηρεάζει το παιχνίδι σε θέματα ισορροπίας και στον

τρόπο που παίζεται, είναι η αγορά αντικειμένων εμφάνισης, όπως κοστούμια, διαφορετικές φωνές και άλλα στοιχεία πανομοιότυπου είδους. Ο δεύτερος τρόπος είναι η αγορά επιπλέον περιεχομένου στο παιχνίδι, επιπλέον αποστολών, καινούργιων τοποθεσιών για εξερεύνηση καθώς και περισσότερα περιεχόμενα αναλόγως το είδος του παιχνιδιού, αυτός ο τρόπος επίσης δεν αποφέρει ανισοροπίες και ονομάζεται επιπλέον περιεχόμενο προς λήψη (DLC). Οι δυο πρώτοι τρόποι είναι συνήθως θετικές εμπειρίες προς τους παίκτες, καθώς βλέπουν ότι οι δημιουργοί του παιχνιδιού τους προσφέρουν παραπάνω αντικείμενα προσπαθώντας να κάνουν το παιχνίδι πιο ευχάριστο προς τους παίκτες. Ο τρίτος όμως που δεν αρέσει τόσο στους περισσότερους παίκτες, είναι οι αγορές που αλλάζουν την ισορροπία του παιχνιδιού, αγορές για να βελτιώσουν αντικείμενα, να αυξήσουν στατιστικά στοιχεία, αγορά χρημάτων εντός παιχνιδιού και γενικότερα προσφέρουν προνόμια σε παίκτες δίνοντας περισσότερες πιθανότητες να κερδίσουν εναντία σε άλλους παίκτες. Αυτή η προσέγγιση ονομάζεται (Pay-To-Win) και συχνά όταν κάποιος θέλει να ευχαριστηθεί το παιχνίδι θα πρέπει να πληρώσει για να αγοράσει κάποια προνόμια, αλλιώς δεν θα καταφέρει να συνεχίσει σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο (Tomíć 2018).

Στις Μικροσυναλλαγές των παιχνιδιών υπάρχουν κάποιες φιλοδοξίες, οι οποίες είναι να πραγματοποιούνται οι αγορές χωρίς να διακόπτεται η διαδικασία του παιχνιδιού, να είναι όσο το δυνατόν απλούστερες και η αγορά πρόσθετου περιεχομένου να βρίσκεται στον ψυχολογικό τομέα όσο το δυνατόν πιο μακριά από το ξόδεμα των χρημάτων. Ένας από τους καλύτερους τρόπους για να τους επιτύχουν είναι να χρησιμοποιηθούν εικονικά χρήματα για τις αγορές εντός παιχνιδιού. Η γενικότερη άποψη όμως των παικτών ως προς τις μικροσυναλλαγές είναι αρνητική, αφού στο μεγαλύτερο μέρος τους φαίνεται σαν απληστία από το μέρος των εκδοτών, παρέχοντας την δυνατότητα εξαγόρασης αντικειμένων που θα δημιουργήσουν ανισοροπίες, κάτι που υπονομεύει το νόημα του ανταγωνισμού των παιχνιδιών (Tomíć 2018).

2.1.9.8 Διαφήμιση στα παιχνίδια (In-game Advertising)

Λόγω της αύξησης στον αριθμό των ατόμων που παίζουν παιχνίδια και την μείωση της χρήσης άλλων μορφών ψυχαγωγίας όπως είναι η τηλεόραση σε κάποιες κατηγορίες

ανθρώπων, τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο θεωρούνται από τα καλύτερα μέσα για να προβληθούν διαφημίσεις, οι λόγοι αυτού είναι ότι οι διαφημιστές μπορούν να επιλέξουν το κοινό που θέλουν να απευθυνθούν και όχι αναγκαστικά σε ένα γενικό σύνολο και επίσης οι διαφημίσεις οι ίδιες ενσωματώνονται πολύ ευκολότερα στα παιχνίδια. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η ιδέα λοιπόν της ενσωμάτωσης της διαφήμισης στα παιχνίδια, είναι μία αρκετά συμφέρουσα ιδέα και για τους διαφημιστές αλλά και για τους δημιουργούς των παιχνιδιών (Willis, Godse and Freedman, 2014).

Μπορούμε πλέον να πούμε με σιγουριά ότι όλο και περισσότερες γνωστές μάρκες εμφανίζονται στα παιχνίδια, κάτι που βοηθάει ιδιαίτερα την οικονομία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών. Αν και ο αριθμός διαφημίσεων όλο και αυξάνεται στα παιχνίδια, δεν έχουν γίνει αρκετές έρευνες σχετικά με τα αποτελέσματα των διαφημίσεων και κατά πόσο επηρεάζει τους παίκτες σε κάποιες πτυχές, όπως την μνήμη και αν μπορούν να θυμηθούν κάποια πράγματα, παραδείγματος χάρη τις μάρκες, επίσης κάτι διαφορετικό που πρέπει να διερευνηθεί είναι η συμπεριφορά αγοράς των αντικειμένων της διαφήμισης (Yang, et al., 2006).

Κάποιες πρόσφατες μελέτες έχουν δείξει θετικά στοιχεία στις διαφημίσεις, σε μία από αυτές οι παίκτες που είχαν καλεστεί να παίξουν ένα 15 λεπτό παιχνίδι με αρκετές διαφημίσεις φανταστικών προϊόντων που ήταν διασκορπισμένες σε πινακίδες, είδαν ότι αρκετοί παίκτες από αυτούς δεν μπορούσαν να θυμηθούν πληροφορίες για τις διαφημίσεις αυτές, το ποσοστό όμως που θυμόταν πληροφορίες ήταν μεγαλύτερο από αυτούς που έβλεπαν διαφημίσεις κατά την διάρκεια αθλητικών εκδηλώσεων (Ben Lewis and Lance Porter 2010).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΕΣ

3.1 Θετικές επιρροές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Μπορούμε να μιλήσουμε με σιγουριά ότι υπάρχει πλέον αυξανόμενο ενδιαφέρον για τις θετικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως προς τους ανθρώπους, αλλά και ως προς την κοινωνία, όχι μόνο για ψυχαγωγικούς σκοπούς αλλά και σε πολλές ποικίλες πτυχές της καθημερινότητας (Backlund, Engström and Johannesson 2006). Πρέπει να αναρωτηθούμε λοιπόν πόσα μπορούν να επιτευχθούν με το να παίζουμε παιχνίδια, σε αυτήν την ενότητα θα αναλύσουμε τις θετικές επιρροές που μπορεί να προσφέρουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τόσο στο σωματικό επίπεδο όσο και στο ψυχικό, θα μιλήσουμε επίσης για τα πειράματα που έχουν διεξαχθεί για να βρεθούν οι απαντήσεις στα ερωτήματα που υπήρχαν και υπάρχουν. Τέλος θα ασχοληθούμε με τις μελλοντικές δράσεις που μπορούμε να κάνουμε για να μην μετατραπεί το παιχνίδι από μια θετική επιρροή σε μία αρνητική.

3.1.1 Μάθηση / Εκπαίδευση (Learning / Education)

Ο κλάδος της μάθησης είναι απέραντος, πάντα υπάρχει κάτι καινούργιο να μάθεις αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι όλα πρέπει να διδάσκονται με τον ίδιο τρόπο, σχεδόν όλα έχουν διαφορετικό δείκτη δυσκολίας υπάρχουν αντικείμενα που είναι υπερβολικά δύσκολο να διδαχθούν και άλλα που είναι σχετικά εύκολο, όμως το κύριο πρόβλημα με αυτό δεν είναι η ίδια δυσκολία του αντικειμένου, αλλά ότι οι άνθρωποι μαθαίνουν με διαφορετική ταχύτητα και ο δείκτης δυσκολίας στην συγκεκριμένη περίπτωση διαφέρει από άνθρωπο σε άνθρωπο.

3.1.1.1 Λεξιλόγιο

Στην εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας το λεξιλόγιο κατέχει έναν από τους σημαντικότερους ρόλους, είναι ένα από τα βασικότερα στοιχεία που χρειάζονται για την επικοινωνία και συνδέει τις τέσσερις βασικές ιδιότητες μίας γλώσσας, δηλαδή την ομιλία, την ακρόαση, την ανάγνωση και την γραφή. Ωστόσο δεν μπορούμε να μιλήσουμε με σιγουριά για τα καλύτερα μέσα εκμάθησης του λεξιλογίου, επειδή εξαρτάται από αρκετούς διαφορετικούς παράγοντες (Huyen and Nga 2003).

Στις περισσότερες περιπτώσεις οι μαθητές συνειδητοποιούν την αξία του λεξιλογίου για την εκμάθηση μιας γλώσσας, αλλά δεν μπορούν παρά να βαριούνται, αφού συνήθως οι μαθητές δεν κάνουν τίποτα παρά να ακούνε τον δάσκαλο τους να τους διδάσκει αντικείμενα πάνω στο θέμα, κάποια άλλα προβλήματα που δημιουργούνται είναι ότι μπορούν να μάθουν νέο λεξιλόγιο μόνο μέσω των νέων λέξεων στα βιβλία τους η όταν δίνονται από τον καθηγητή στην διάρκεια της διδασκαλίας, κάτι που τους δυσκολεύει διότι μπορεί να δουν μια λέξη που να γνωρίζουν αλλά να τους είναι δύσκολο να την χρησιμοποιήσουν η να την προφέρουν σωστά σε διαφορετικές καταστάσεις (Huyen and Nga 2003).

Στον τομέα της εκπαίδευσης οι εμπειρογνώμονες μόλις πρόσφατα παρατήρησαν ότι η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών θα μπορούσε να βοηθήσει στον τομέα της εκπαίδευσης. Πιστεύεται ότι τα παιχνίδια παίζουν καθοριστικό ρόλο στην εκμάθηση νέων δεξιοτήτων, διότι παρέχεται ένα πλαίσιο στο οποίο οι συμμετέχοντες βελτιώνουν την ανάγνωση, την ορθογραφία καθώς και κάποιες τεχνικές κριτικής ανάλυσης, επίσης με την συζήτηση που γίνεται μπορούν να κατανοήσουν ευκολότερα κάποιες έννοιες και ταυτόχρονα υπάρχουν παιχνίδια με δυσκολότερο λεξιλόγιο πράγμα το οποίο θα μπορέσει να αύξησει το επίπεδο της γνώσης τους (Vahdat and Behbahani 2013).

Το κύριο ερώτημα ήταν, σε ποιόν βαθμό τα βιντεοπαιχνίδια βοηθούν τους εκπαιδευόμενους να αποκτήσουν καλύτερο λεξιλόγιο, σε αντίθεση με αυτούς που μαθαίνουν χωρίς την χρήση παιχνιδιών. Στην μελέτη αυτή δοκιμάστηκαν 40 άτομα από τα

όποια 20 ήταν αρσενικά και 20 θηλυκά με ηλικίες 23 έως 27 και παρόμοιο επίπεδο εκπαίδευσης, χωρίστηκαν σε δύο ομάδες (10 αρσενικά και 10 θηλυκά) ή κάθε ομάδα. Η μελέτη στην πρώτη ομάδα που ονομάστηκε πειραματική χρησιμοποιήθηκαν τα βιντεοπαιχνίδια για να διδαχθούν νέες λέξεις, ενώ στην άλλη που ονομάστηκε ελέγχου χρησιμοποιήθηκαν 5 κεφάλαια κειμένων που είχαν σχεδιαστεί από τους ερευνητές, οι λέξεις που έπρεπε να μάθουν ήταν βασισμένες στο βιντεοπαιχνίδι. Τα αποτελέσματα μας δείχνουν ότι σε όλες τις φάσεις η πειραματική ομάδα είχε καλύτερες αποδόσεις από την ομάδα ελέγχου, αρά το συμπέρασμα ήταν ότι αυτοί που διδάχτηκαν μέσω βιντεοπαιχνιδιών απέδιδαν καλύτερα από αυτούς που διδάχτηκαν με τον παραδοσιακό τρόπο (Vahdat and Behbahani 2013).

3.1.1.2 Ιστορία

Με το πέρασμα των χρόνων μπορούμε να δούμε ότι οι προσδοκίες των βιντεοπαιχνιδιών στο τομέα της διδασκαλίας ιστορικού περιεχομένου αυξάνονται, οι περισσότερες μελέτες που έχουν γίνει βασίζονται κυρίως στο να δημιουργήσουν παιχνίδια με εμπειρίες που θα μπορούσαν να ταξιδέψουν τους χρήστες τους σε έναν ιστορικό κόσμο και εποχή, καθώς και να υπάρχουν πολλαπλές επιλογές που μπορεί να κάνει ο χρήστης. Τις περισσότερες φορές οι έρευνες βασίζονται σε θεωρητικά πλαίσια και όχι σε πρακτικά, παρουσιάζονται επίσης συνήθως σε μεταπτυχιακά σεμινάρια επειδή υπάρχει η υπόθεση κυρίως από τους καθηγητές ότι οι μαθητές δεν θα ασχοληθούν ή δεν θα κατανοήσουν ιδέες σαν αυτές οι οποίες έχουν ένα μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας (Wainwright, 2014).

Ένα από τα πειράματα που έγιναν περιλάμβανε ως μάθηση αρκετές διαφορετικές θεματικές ενότητες. Το πείραμα ήταν σε ατομική βάση και δεν έπαιρνε μέρος κατά την διάρκεια του μαθήματος, η τάξη ήταν ένας χώρος παρουσίασης, συζήτησης ερωτημάτων διαφόρων αποριών, καθώς και ανάλυσης. Οι μαθητές που πήραν μέρος στο πείραμα έδειχναν τις γνώσεις τους σε εξετάσεις που έπαιρνε μέρος ανά κάποια διαστήματα. Για να επιτευχθεί η μάθηση σε αυτές τις ενότητες λόγω του αριθμού και της ποικιλίας τους, το πείραμα διεξήχθη σε αρκετά διαφορετικά παιχνίδια και ενότητες (Wainwright, 2014).

Η πρώτη ενότητα στο πείραμα είναι οι μηχανισμοί του παιχνιδιού, το οποίο απέχει αρκετά από το θέμα της ιστορίας, αλλά είναι από τα βασικότερα στοιχεία για την μάθηση διαφόρων περιορισμών που υπάρχουν όσον αφορά το ιστορικό περιεχόμενο στα βιντεοπαιχνίδια. Η δεύτερη ενότητα ασχολείται με την οικονομία και το περιβάλλον, δηλαδή την επιλογή του καλύτερου τρόπου κατανομής των πόρων. Στην τρίτη το θέμα είναι πολιτισμική προκατάληψη, δηλαδή τα στερεότυπα που υπάρχουν στους διάφορους πολιτισμούς που θα επιλέξει ο κάθε μαθητής. Η τέταρτη πραγματεύεται την παγκόσμια ιστορία και τα παγκόσμια συστήματα που μπορεί να υπάρχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Υπήρχαν συνολικά επτά ενότητες με διαφορετικά στοιχεία η κάθε μία για την καλύτερη κατανόηση και εκμάθηση του μαθήματος (Wainwright, 2014).

Τα συμπεράσματα αυτού του πειράματος ήταν αρκετά θετικά, τόσο από τους ίδιους τους μαθητές όσο και από τα αποτελέσματα, αφού τους προσφέρουν μοναδικές εμπειρίες για να αλλάξουν και να διαμορφώσουν κομμάτια της ιστορίας, απολαμβάνοντας τον χρόνο που περνούν δοκιμάζοντας το παιχνίδι, επίσης αναπτύσσουν διαφορετικά επίπεδα κριτικής σκέψης που μπορεί να μην είχαν αναπτυχθεί με κάποιον άλλο τρόπο εκμάθησης της ιστορίας (Wainwright, 2014).

3.1.1.3 Μαθηματικά

Στον τομέα των μαθηματικών διεξάγεται ακόμα έρευνα για την πλατφόρμα των έξυπνων κινητών συσκευών και των συσκευών tablet για τα αποτελέσματα τους, μας προϊδεάζει όμως ότι θα μπορούσε να είναι μια αποτελεσματική πλατφόρμα μάθησης. Στις μέρες μας οι κινητές τεχνολογίες έχουν γίνει διάσημες σε όλο τον κόσμο και ο ρόλος τους ολοένα και αυξάνεται, καθώς εντάσσονται σε αρκετές διαφορετικές πτυχές της καθημερινότητας. Σε σχέση με τον παραδοσιακό τρόπο μάθησης μαθηματικών, κάποια αποτελέσματα έδειξαν ότι η μάθηση μέσω των υπολογιστών, θα μπορούσε να βοηθήσει στην καλύτερη αντίληψη και στις μαθηματικές δεξιότητες. Υπάρχει ταυτόχρονα μια μεγάλη διαφορά μεταξύ παιδιών και μεγαλύτερων ανθρώπων, τα σημερινά παιδιά μεγαλώνουν μέσα σε έναν κόσμο τεχνολογίας και μαθαίνουν να συνυπάρχουν με αυτήν καθώς και να την χρησιμοποιούν αφού υπάρχει παντού πλέον, δεν είναι ένα αντικείμενο που το συνάντησαν

σε προχωρημένη ηλικία όπως οι άνθρωποι μεγαλύτερης ηλικίας (Zaranis, Kalogiannakis and Papadakis 2013).

Αν και το εκπαιδευτικό λογισμικό είχε δημιουργηθεί εδώ και αρκετά χρόνια, η εκπαιδευτική κοινότητα θεώρησε ότι δεν θα έπρεπε να χρησιμοποιηθεί στην εκπαίδευση των παιδιών του νηπιαγωγείου, γιατί τα παιδιά αυτά χρειάζονται μόνο την φυσική δραστηριότητα για να μπορέσουν να καταλάβουν αρκετές από τις έννοιες, κάτι το οποίο οι ερευνητές αργότερα απέδειξαν ότι μπορεί να συμβεί και με το ηλεκτρονικό λογισμικό, διότι είναι παρόμοιο με τους φυσικούς χειρισμούς.

Ένα από τα πανεπιστήμια της Κρήτης ξεκίνησε μία έρευνα, ώστε να μπορέσει να διαπιστώσει αν υπάρχουν θετικά στην χρήση υπολογιστών tablet σε παιδιά που ανήκουν στην προσχολική εκπαίδευση. Ο τρόπος με τον οποίο πραγματοποιήθηκε αυτή η έρευνα είναι με την δημιουργία διαφορετικών εφαρμογών με σκοπό να μάθουν μαθηματικά σε διαφορετικά επίπεδα. Ο σκοπός αυτού του επόμενου βήματος είναι να δημιουργηθούν οι κατάλληλες εφαρμογές ώστε να μπορεί να γίνει σύγκριση μεταξύ του διαφορετικού τρόπου διδασκαλίας και του παραδοσιακού (Zaranis, Kalogiannakis and Papadakis 2013).

Η έρευνα θα μπορούσαμε να πούμε ότι βρίσκεται ακόμα σε αρχικό επίπεδο και έχει αρκετό χώρο για ανάπτυξη και τροποποιήσεις. Τα αρχικά αποτελέσματα όμως της έρευνας, παρόλο που έγιναν σε μικρό δείγμα, μας επιτρέπουν να υποθέσουμε ότι η μάθηση στο tablet βοηθάει στην δημιουργία καλύτερων αποτελεσμάτων από ότι ο παραδοσιακός τρόπος. Ένα από τα βασικά ερωτήματα που πρέπει να τεθούν τώρα είναι το πως θα μεγιστοποιηθούν τα θετικά της διαφορετικής εκπαίδευσης (Zaranis, Kalogiannakis and Papadakis 2013).

3.1.2 Προπόνηση / Εκπαίδευση (Training)

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν αρκετές χρήσεις και σε άλλους τομείς εκτός της μάθησης, ένας από τους βασικότερους είναι η προπόνηση ή εκπαίδευση (training), υπάρχουν παιχνίδια προσομοίωσης για να βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους στις διαδικασίες που χρειάζονται

να διδαχθούν, χωρίς να υπάρχει φόβος για κάποιον τραυματισμό σε αυτούς ή σε κάποιον άλλο.

3.1.2.1 Εκπαιδευτικά παιχνίδια στον στρατό

Σε μία κατάσταση μάχης ή πολέμου οι αποφάσεις που πρέπει να παρθούν θα πρέπει να είναι, ώριμες, να γίνονται γρήγορα και να υπάρχει συνεργασία ανάμεσα στους στρατιώτες, το οποίο είναι ιδιαίτερα δύσκολο όταν υπάρχουν τόσο νέοι εκπαιδευόμενοι στον στρατό, που δεν έχουν βρεθεί ποτέ σε αυτήν την θέση, υπάρχουν δύο βασικοί τρόποι παραδοσιακής εκπαίδευσης, ο πρώτος είναι μέσα στην τάξη ή με ηλεκτρονικά μαθήματα, ώστε να τους προσφέρει πολύτιμες γνώσεις, όμως η γνώση από μόνη της δεν είναι αρκετή, χρειάζεται και η πρακτική άσκηση, στο οποίο υπάρχει ένα πρόβλημα, η πρακτική άσκηση έχει μεγάλες δαπάνες και είναι αρκετές φορές επικίνδυνες για τους εκπαιδευόμενους (Alexander, et al., 2005).

Τα τελευταία χρόνια έχει ενταχθεί η χρήση των υπολογιστών σαν εναλλακτική λύση. Μία από τις χρήσεις των υπολογιστών είναι η προσομοίωση, παρέχοντας στους εκπαιδευόμενους οδηγίες σε συγκεκριμένες αποστολές, οι πιο γνωστές προσομοιώσεις είναι αυτές της οδήγησης και της πτήσης, προσπαθούν δηλαδή με την χρήση κάποιου συστήματος να μιμηθούν οπτικά ερεθίσματα και των τρόπο ελέγχου των αντικειμένων που χρησιμοποιούν, γίνεται σε ένα περιβάλλον που επιλέγεται αναλόγως την εκπαίδευση (Alexander, et al., 2005).

Οι προσομοιώσεις των βιντεοπαιχνιδιών που υπάρχουν, μπορούν σχετικά εύκολα να προσαρμοστούν σε προσομοιώσεις εκπαίδευσης του στρατεύματος, αφού τα περισσότερα χαρακτηριστικά τους είναι τα παρόμοια με τους προσομοιωτές που υπάρχουν ήδη στον στρατό, τα χαρακτηριστικά των προσομοιώσεων αυτών είναι η ταυτόχρονη λειτουργία του από εκπαιδευόμενους και εν δυνάμει στρατιώτες από ολόκληρο τον κόσμο επειδή μπορούν να συνδεθούν στο διαδίκτυο, ο έλεγχος των σεναρίων μπορεί να γίνεται από τους εκπαιδευτές, οι προσομοιώσεις παρέχουν ρεαλιστικά γραφικά διότι έχουν την ικανότητα να μιμούνται τον πραγματικό κόσμο και έχουν χαμηλό κόστος (Alexander, et al., 2005).

Ένα από τα παιχνίδια που έχουν δημιουργηθεί είναι το Full Spectrum Warrior, είναι σχεδιασμένο συγκεκριμένα για τον στρατό και είναι ένα σοβαρό παιχνίδι, ενώ όμως διαδραματίζεται σε μία φανταστική περιοχή, ισχυρίζεται ότι είναι πανομοιότυπο με καταστάσεις πολέμου εναντίον τρομοκρατικών ομάδων που συμβαίνουν στον πραγματικό κόσμο, μπορεί να μην διαθέτει υψηλής ανάλυσης ρεαλιστικά γραφικά, αλλά βασίζεται στην ενσωμάτωση των στρατιωτικών τακτικών της πραγματικής ζωής και της ρουτίνας που υπάρχει στον στρατό κάτι που το καθιστά ρεαλιστικό. Είναι ένα παιχνίδι μάχης που ο κάθε παίκτης βρίσκεται σε μία ομάδα με σκοπό να διδαχθεί την μετακίνηση της ομάδας του από την μία τοποθεσία σε μία άλλη ώστε να καλυφθούν, ο ρυθμός της μετακίνησης καθώς και όλες πτυχές της δοκιμασίας διαφέρει σε κάθε δοκιμασία και επίσης πρέπει να ολοκληρωθούν οι αποστολές αλλιώς ξεκινούν πάλι από το μηδέν (Perez, 2012).

Το παιχνίδι αυτό έχει δεχθεί αρκετές θετικές απόψεις από ειδικούς και συζητείται για την ένταξη του στο στρατό ως εργαλείο προσομοίωσης για την εκπαίδευση, λόγω της εκπαίδευσης που προσφέρει σε πολλαπλά επίπεδα. Είναι ασφαλές λοιπόν να θεωρήσουμε ότι ο στρατός θα συνεχίσει να αναζητεί και να αναπτύσσει τα βιντεοπαιχνίδια, ώστε να διαπιστώσει την κλίμακα της προσφοράς τους (Perez, 2012).

3.1.2.2 Εκπαιδευτικά Παιχνίδια Στην Ιατρική

Η υπόθεση για τα εκπαιδευτικά παιχνίδια στην ιατρική ξεκίνησε με την ιδέα ότι μπορεί να υπάρχει μια πιθανή σύνδεση μεταξύ των βιντεοπαιχνιδιών και με κάποιες χειρουργικές διαδικασίες, συγκεκριμένα ότι μπορεί να βελτιώσει τις λαπαροσκοπικές χειρουργικές ικανότητες των εκπαιδευομένων (Rosser, et al., 2007).

Η έρευνα αξιολόγησης είχε ως κριτήριο τις λαπαροσκοπικές δεξιότητες και στις δεξιότητες ραφής, οι ασκήσεις βιντεοπαιχνιδιών ήταν τρεις σε αριθμό και μετά την ολοκλήρωση των ερευνών και της αξιολόγησης της εμπειρίας του κάθε συμμετέχοντα πάνω τόσο στο θέμα της ιατρικής αλλά και στο θέμα της εμπειρίας των βιντεοπαιχνιδιών. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι χειρουργοί που έπαιζαν στο παρελθόν η παίζουν ακόμα

βιντεοπαιχνίδια, είχαν κάνει λιγότερα λάθη και ήταν ταχύτεροι από αυτούς που δεν είχαν παίξει ποτέ. Αν και η αιτιότητα επίδοσης δεν μπορεί να καθοριστεί με απόλυτη σιγουριά, είναι πιθανό τα βιντεοπαιχνίδια να βελτιώνουν τις δεξιότητες σε λαπαροσκοπικές επεμβάσεις (Rosser, et al., 2007).

3.1.3 Κοινωνικές Δεξιότητες και Επιρροές (Social Skills and Influences)

Μια από τις μεγαλύτερες διαφορές των χαρακτηριστικών στα βιντεοπαιχνίδια που έχει αλλάξει με την πάροδο των χρόνων είναι η τεράστια ανάπτυξη τους στον κοινωνικό τομέα. Στις περισσότερες περιπτώσεις ο μέσος παίκτης δεν ξοδεύει τον χρόνο του παίζοντας μόνος του, απομονωμένος δηλαδή από τους υπόλοιπους, περισσότερο από το 70 % των παικτών παίζουν βιντεοπαιχνίδια με έναν ή περισσότερους φίλους (Granic, Lobel, and Engels, 2014).

3.1.3.1 Επικοινωνία (Communication)

Ένα από τα στοιχεία που παρέχουν τα βιντεοπαιχνίδια στους παίκτες τους είναι η επικοινωνία μεταξύ τους. Οι τρόποι επικοινωνίας στα παιχνίδια ποικίλουν σε κάθε παιχνίδι και υπάρχουν αρκετές κατηγορίες, κάποιες από αυτές είναι ο γραπτός λόγος, οι φωνητικές συνομιλίες με άλλα άτομα, οι επισημάνσεις που γίνονται μέσα στο παιχνίδι όπως την κατεύθυνση που θα ακολουθήσετε ή την προειδοποίηση κάποιου συμπαίκτη για κάποιον κίνδυνο, καθώς και η χρήση κινούμενων εικόνων συνήθως για την έκφραση συναισθημάτων.

Θεωρητικά οι δυνατότητες της επικοινωνίας είναι τεράστιες σε ένα κόσμο όπως τα βιντεοπαιχνίδια, επειδή στα περισσότερα οι παίκτες μπορούν να επικοινωνήσουν με άλλους παίκτες σε παγκόσμιο επίπεδο, κάτι το οποίο είναι μια εμπειρία που μπορεί να καλλιεργήσει την κοινωνικότητα τους και τις δεξιότητες επικοινωνίας τους. Τα συμπεράσματα που έχουν διαπιστωθεί είναι ότι τα παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν

για την ανάπτυξη της επικοινωνίας όχι μόνο στον κόσμο των παιχνιδιών αλλά και στην καθημερινή ζωή (Ritterfeld and Weber 2005).

3.1.3.2 Ηγετικές Ικανότητες (Leadership Skills)

Με τους εκατομμύρια παίκτες σε κατηγορίες παιχνιδιών όπως τα MMO, όπου συνήθως διαμορφώνονται αρκετές ομάδες παικτών σε διαδικτυακούς κόσμους, δημιουργούνται μεγάλες ανάγκες από ηγέτες ή από άτομα με ηγετικές ικανότητες, ώστε να κατευθύνουν τις ομάδες ως προς τους στόχους του παιχνιδιού αλλά και της κοινότητας που έχουν ορίσει. Παραδείγματα ηγεσίας στον πραγματικό κόσμο υπάρχουν σχεδόν σε όλες τις πτυχές της καθημερινότητας, τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι εξαίρεση σε αυτό (Lisk, Kaplancali and Riggio, 2012).

Αρκετά από τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί για να μπορούν να αναπτύξουν τις ηγετικές ικανότητες των παικτών, κυρίως μέσω του τρόπου της δοκιμής και λάθους και της ομαδικότητας, στα περισσότερα παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν διαφορετικοί τρόποι ηγεσίας και συνήθως λαμβάνουν σχόλια ανάλογα με τα αποτελέσματα που παρέχουν (Lisk, Kaplancali and Riggio, 2012).

Καθώς οι τεχνολογίες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών έγιναν περισσότερο διαδραστικές τα τελευταία χρόνια, πρέπει οι ηγέτες να κατανοήσουν την εξέλιξη αυτή, αφού διαφέρει από την απλή ηγεσία, η έρευνα της ηγεσίας που έχει συμβεί στα παιχνίδια βρίσκεται ακόμα σε αρχικό στάδιο και υπάρχουν πολλές πτυχές που πρέπει να διερευνηθούν για να βρεθεί η κατάλληλη προσέγγιση, αλλά υπάρχουν αρκετά στοιχεία που αποδεικνύουν ότι στα παιχνίδια μπορεί να αναπτυχθούν οι ηγετικές ικανότητες παικτών (Lisk, Kaplancali and Riggio, 2012).

3.1.3.3 Δημιουργία φιλίας (Making Friends)

Τα περιβάλλοντα που υπάρχουν στα βιντεοπαιχνίδια παρέχουν αρκετές ευκαιρίες για την ανάπτυξη και διατήρηση φιλικών σχέσεων, οι σχέσεις μεταξύ ανθρώπων είναι από τα σημαντικότερα κομμάτια της κοινωνίας, κατά κύριο λόγο για την ευημερία όλων των ανθρώπων ανεξαρτήτως ηλικίας. Αρκετές σχέσεις σχηματίζονται αλλά και διατηρούνται μέσω του διαδικτυακού χώρου των παιχνιδιών και ιδιαίτερα παρατηρείτε ότι σε αρκετές περιπτώσεις, οι φιλίες μέσω παιχνιδιών μπορούν να συγκριθούν ή να θεωρηθούν καλύτερες από τις φιλίες που υπάρχουν στην πραγματικότητα (Jones, et al.,2014).

Παίζοντας με πραγματικούς φίλους τα παιχνίδια αυτά είναι μια υπέροχη εμπειρία και μπορεί να δυναμώσει την σχέση που υπάρχει ήδη, προσφέροντας πολλές συζητήσεις εντός και εκτός παιχνιδιού αλλά ταυτόχρονα μπορεί και να σε απομακρύνει από την συγκέντρωση στο παιχνίδι που μπορεί να υπάρχει με άλλους διαδικτυακούς φίλους. Λόγω των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων που εμφανίζονται στα παιχνίδια, μπορούμε να διακρίνουμε ότι δημιουργούνται αρκετές ευκαιρίες δημιουργίας ισχυρών φιλιών και συναισθηματικών σχέσεων που μπορεί να κρατήσουν και για μία ζωή. Αρκετές φορές έχουμε παρατηρήσει παίκτες να συζητούν ευαίσθητα πράγματα στους φίλους που έχουν γνωρίσει μέσω του παιχνιδιού παρά τους πραγματικούς του φίλους (Jones, et al.,2014).

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν λοιπόν την δυνατότητα να βοηθήσουν σε περιπτώσεις μοναξιάς, ακόμα και όταν τα άτομα βρίσκονται σε μακρινή απόσταση, μπορούν να αλληλοεπιδρούν και να μοιράζονται καθημερινά στιγμές και στοιχεία που τους ενδιαφέρουν. Η συνάντηση των παικτών στα παιχνίδια μπορεί να προσφέρει ισχυρούς δεσμούς τόσο κοινωνικούς όσο και συναισθηματικούς. Αρά υπάρχουν αρκετά θετικά στοιχεία στο να γνωρίζουν και να δημιουργούν φιλίες μέσω των παιχνιδιών, αλλά επίσης μπορεί να ενισχύσει και τις φιλίες με άτομα που γνωρίζουν στην πραγματική ζωή (Jones, et al.,2014).

3.1.4 Ιατρικά Ζητήματα (Medical Issues)

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν χρήσεις και στα ιατρικά ζητήματα, σε αρκετές κλινικές περιπτώσεις που υπάρχουν δυσκολίες στο να μετακινηθούν αντικείμενα από κάποια άτομα και να κάνουν γενικότερες κινήσεις ή σε περιπτώσεις κάποιων ομάδων που έχουν

δυσκολίες να μάθουν και να επικοινωνήσουν, έχουμε επίσης διαπιστώσει ακόμη περισσότερα θετικά χαρακτηριστικά από αυτά στον χώρο των βιολογικών διαδικασιών τα οποία θα αναλυθούν παρακάτω.

3.1.4.1 Αποκατάσταση (Restoration / Rehabilitation)

Οι περιπτώσεις νευρολογικών τραυματισμών συχνά οδηγούν σε κάποιες βλάβες ιδιαίτερα των άνω άκρων, υπάρχουν στοιχεία τα οποία μας υποδηλώνουν ότι οι σωματικές ασκήσεις μπορούν να βοηθήσουν σε αυτά τα ζητήματα μειώνοντας την αναπηρία, ωστόσο οι περισσότερες από αυτές τις προσεγγίσεις χρειάζονται απόλυτη προσοχή και συνεχείς επαναλήψεις κάτι το οποίο της καθιστά βαρετές. Στις μελέτες που έχουν γίνει βλέπουμε ότι υπάρχουν πολλά πλεονεκτήματα στα άτομα που παίζουν βιντεοπαιχνίδια και ότι είναι αρκετά χρήσιμα στον τομέα της αποκατάστασης (Szturm, et al.,2008).

Για την έρευνα επεκτάθηκε η προσέγγιση που υπήρχε ήδη δηλαδή ένα ανεπτυγμένο εκπαιδευτικό σύστημα εικονικής πραγματικότητας, που χρησιμοποιούσε αισθητήρες κίνησης ώστε να παράγει ένα δείγμα αντικειμένων, αναπτύχθηκε λοιπόν μία συσκευή με συγκεκριμένους αισθητήρες εντοπισμού κίνησης που μετέτρεπαν σχεδόν κάθε αντικείμενο σε κάποιου είδους χειριστήριο κυρίως σαν ποντίκι υπολογιστή, ώστε να μπορούν να δοκιμαστούν αρκετά διαφορετικά παιχνίδια (Szturm, et al.,2008).

Στην έρευνα πήραν μέρος τρεις διαφορετικοί άνθρωποι με διαφορετικούς τραυματισμούς των χεριών ο καθένας, μετά τα προγράμματα θεραπείας που χρησιμοποιήθηκαν τα αποτελέσματα ήταν θετικά όσον αφορά την ανάκτηση της κίνησης των δακτύλων και της λειτουργίας του χεριού σε όλους τους ασθενείς, ήταν επίσης διασκεδαστικά και επέτρεψαν στους συμμετέχοντες να είναι ανταγωνιστικοί, όλοι οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι θα ήθελαν να συνεχίσουν την συγκεκριμένη θεραπεία. Τα αποτελέσματα μας έδειξαν ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μεγάλη απόδοση στην θεραπεία συγκεκριμένων άκρων και ότι θα ήταν καλό να δοκιμαστούν παραπάνω σε κάποιες περιπτώσεις, αφού μπορούν να προσφέρουν αρκετά περισσότερα (Szturm, et al.,2008).

3.1.4.2 Χρήσεις σε άτομα με αυτισμό (Uses for people with autism)

Οι διαταραχές του φάσματος του αυτισμού σχετίζονται κύριος με νευροαναπτυξιακές διαταραχές, χαρακτηρίζονται από τα προβλήματα που υπάρχουν τόσο σε λεκτική αλλά και σε μη λεκτική κοινωνική επικοινωνία, καθώς και από περιορισμένα ενδιαφέροντα και αισθησιακές ανωμαλίες. Λόγω της υπερβολικής έντασης που υπάρχει στις κλασικές θεραπείες, οι επαγγελματίες της ψυχικής υγείας αποφάσισαν να διερευνήσουν τη χρήση των βιντεοπαιχνιδιών, αλλά διαπιστώθηκαν αρκετές αδυναμίες εξαιτίας κακού σχεδιασμού κάποιων παιχνιδιών (Malinverni, et al., 2017).

Αφού διαπιστώθηκαν αυτές οι αδυναμίες, οι ερευνητές της συγκεκριμένης μελέτης πρότειναν μια διαφορετική προσέγγιση για την ανάπτυξη θεραπευτικών παιχνιδιών, σε αυτήν την προσέγγιση συγχωνεύτηκαν αρκετές τεχνικές ώστε να σχεδιαστούν παιχνίδια που θα είναι αποτελεσματικά ως προς τους θεραπευτικούς στόχους αλλά και ευχάριστα για τους χρήστες (Malinverni, et al., 2017).

Στην μελέτη πήραν μέρος 10 παιδιά που είχαν την διαταραχή αυτή και δοκίμασαν ένα νέο σχεδιασμένο παιχνίδι. Στην διάρκεια του παιχνιδιού οι κυριότερες λεκτικές αλληλεπιδράσεις αφορούσαν, αρχικά τις πράξεις που γίνονται μέσω κάποιων οδηγιών με στόχο να προκαλέσουν την προσοχή, ώστε ο παίκτης να κάνει μια συγκεκριμένη δράση και στις εκφραστικές πράξεις όπως τον σχολιασμό του παιχνιδιού που αποσκοπούσαν στην εκδήλωση του ενδιαφέροντος για ένα συγκεκριμένο αντικείμενο ή γεγονός που είχε συμβεί. Τα ευρήματα της μελέτης ήταν θετικά αφού έδειξαν ένα καλό επίπεδο αποδοχής από τα παιδιά και αρκετές θετικές συμπεριφορές που σχετίζονται με τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (Malinverni, et al., 2017).

3.1.4.3 Βοήθεια σε πάαδιά με δυσλεξία (Helping Dyslexic kids)

Η δυσλεξία είναι μια νευροαναπτυξιακή διαταραχή που επηρεάζει περίπου ένα ποσοστό γύρω στο 10% των παιδιών και κάνει την εκμάθηση της ανάγνωσης εξαιρετικά δύσκολη,

οι αιτίες της είναι ακόμα υπό συζήτηση, χωρίς να γνωρίζουμε κάποιον συγκεκριμένο τρόπο για την πλήρη αποκατάσταση της (Franceschini, et al.,2013).

Στην μία έρευνα που έγινε, δοκιμάστηκαν δεξιότητες ανάγνωσης, φωνολογίας και προσοχής, οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε δύο ομάδες παίζοντας παιχνίδια για εννέα συνεδρίες των 80 λεπτών κάθε μέρα και εξετάστηκαν πριν και μετά της συνεδρίες (Franceschini, et al.,2013).

Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι τα βιντεοπαιχνίδια βελτίωσαν την ταχύτητα ανάγνωσης των παιδιών, μια διαδικασία που ήταν γρηγορότερη από τον χρόνο που θα χρησιμοποιούσαν για να βελτιωθούν σε έναν χρόνο απλής ανάγνωσης, επίσης περισσότερο ή ίσο με τις ιδιαίτερα απαιτητικές παραδοσιακές θεραπείες ανάγνωσης που υπάρχουν στις μέρες μας, εκτός αυτού διαπιστώθηκε ότι βελτιώθηκαν και οι ικανότητες προσοχής, κάτι το οποίο βοηθάει στις καλύτερες ικανότητες ανάγνωσης, παρέχοντας έναν νέο, γρήγορο αλλά και διασκεδαστικό τρόπο για την βοήθεια των παιδιών που έχουν δυσλεξία (Franceschini, et al.,2013).

3.1.5 Θετικές Ψυχικές Επιρροές

Παραπάνω είδαμε αρκετά θετικά στοιχεία σε πολλούς διαφορετικούς τομείς και πτυχές της καθημερινότητας. Σε αυτήν την ενότητα θα ασχοληθούμε περισσότερο με την θετική επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών κυρίως στον ψυχικό και ψυχολογικό τομέα, καθώς και με τις δράσεις που ίσως χρειαστεί να πάρουμε για να αλλάξουμε κάποια από τα σημερινά στερεότυπα, ώστε να βελτιώσουμε αρκετούς τομείς στην ζωή την δικιά μας ή των ανθρώπων που θέλουμε να βοηθήσουμε.

3.1.5.1 Μείωση Αγχούς (Reduction Of Stress)

Θεωρείται ότι το άγχος επηρεάζει αρκετά διαφορετικά στοιχεία στον οργανισμό μας, κάποια από αυτά είναι οι νευροχημικές ορμόνες και οι ανοσολογικές αλλαγές που μπορεί

να δημιουργήσουν διαφορετικά προβλήματα. Συνήθως οι ψυχολογικές εμπειρίες μπορούν να δημιουργήσουν άγχος ή να δημιουργηθούν από αυτό, ένα από τα γνωστά παραδείγματα είναι αυτό του φόβου λόγω του ότι ανεξαρτήτως εάν έχει συμβεί στην πραγματικότητα ή εάν το έχουν φανταστεί, το σώμα θα αντιδράσει σαν να έγινε στην πραγματικότητα (Russoniello, O'Brien and Parks 2009).

Έχουν αναπτυχθεί αρκετές θεωρίες για το πως τα casual παιχνίδια μπορούν να μειώσουν το στρες κατά την διάρκεια του γεύματος ή μετά από την εργασία. Σύμφωνα με μία έρευνα που έγινε το 2006, οι παίκτες θεωρούν τα casual παιχνίδια σημαντικότερα στον ελεύθερο χρόνο τους παρά από άλλες αρκετές ασχολίες, επίσης το 88% των ερωτηθέντων απάντησε ότι τους βοηθάει στην καταπολέμηση του στρες (Russoniello, O'Brien and Parks 2009).

Η μελέτη στην όποια θα αναφερθούμε είχε ως σκοπό να προσδιορίσει εάν τα παιχνίδια μπορούν να μειώσουν το άγχος, συμμετείχαν εκατό σαράντα τρεις άνθρωποι, από αυτούς μόνο οι εκατό τριάντα τέσσερις συμπεριλήφθηκαν στην ανάλυση δεδομένων, οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε δύο ομάδες, στην πρώτη ομάδα την πειραματική μπορούσαν να επιλέξουν ένα από τα τρία παιχνίδια και να το παίξουν χωρίς να τους διακόπτει κανένας για είκοσι λεπτά, στην δεύτερη ομάδα δηλαδή του ελέγχου οι συμμετέχοντες ολοκλήρωσαν μια διαδικασία στο διαδίκτυο σε σχέση με την αναζήτηση άρθρων υγείας και την τοποθέτηση τους στην επιφάνεια εργασίας σε έναν φάκελο (Russoniello, O'Brien and Parks 2009).

Αν και τα τρία παιχνίδια έχουν διαφορές τα αποτελέσματα έδειξαν το άγχος μειώθηκε σε όλες τις αυτές περιπτώσεις, καθώς και αρκετά περισσότερα θετικά στοιχεία αποκαλύφθηκαν κατά την διάρκεια της μελέτης, επομένως εάν τα ευρήματα αυτά συνεχίζουν να επιβεβαιώνονται θα μπορούσαν να αναπτυχθούν τρόποι θεραπείας χρησιμοποιώντας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ιδιαίτερα τα casual παιχνίδια (Russoniello, O'Brien and Parks 2009).

3.1.5.2 Θετικά Συναισθήματα (Positive Emotions)

Προσπαθώντας να βρουν θετικά στοιχεία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε διαφορετικές πτυχές, οι ειδικοί στράφηκαν ως προς τους τρόπους διαχείρισης της διάθεσης των ατόμων και τον έλεγχο των συναισθημάτων τους σε κάποιες καταστάσεις. Ένας από τους πιο αποδοτικούς και αποτελεσματικούς τρόπους για τα παιδιά και τους νέους να παράγουν θετικά συναισθήματα είναι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Granic, Lobel, and Engels 2014).

Αρκετές μελέτες έχουν παρουσιάσει αρκετές συνδέσεις μεταξύ του παιχνιδιού που έχει ως προτίμηση κάποιος και της βελτιωμένης διάθεσης ή της αύξησης των θετικών συναισθημάτων που αισθάνεται κάποιος. Μελέτες δείχνουν ότι παίζοντας σχετικά εύκολα παιχνίδια, χωρίς μακροπρόθεσμες δεσμεύσεις μπορούν να βελτιώσουν και να χαλαρώσουν τους χρήστες τους και όχι μόνο, παρατηρείται επίσης ότι οι πιο έντονες θετικές συναισθηματικές εμπειρίες ενεργοποιούνται συνήθως όταν παίζουμε ηλεκτρονικά παιχνίδια (Granic, Lobel, and Engels 2014).

3.1.6 Λοιπά Θετικά Στοιχεία

Υπάρχουν αρκετές περισσότερες κατηγορίες που έχουν την δυνατότητα όταν χρησιμοποιηθούν με σωστό τρόπο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να προσφέρουν θετικά στοιχεία σε αυτές και να αλλάξουν πτυχές της καθημερινότητας, αλλά και το πως βλέπει κάποιος τον κόσμο.

3.1.6.1 Βελτίωση Ισορροπίας (Improve Balance)

Αρκετά άτομα στις μέρες έχουν πρόβλημα ισορροπίας, ή κάποιο άλλο πρόβλημα που σχετίζεται με την ισορροπία, είτε από κάποιο ατύχημα ή από κάποια ασθένεια που μπορεί να τους είχε συμβεί στην ζωή τους. Έχουν δημιουργηθεί κατάλληλα ηλεκτρονικά παιχνίδια και πλατφόρμες ώστε να ελεγχθεί εάν μπορούν να βοηθήσουν στην αντιμετώπιση η στην βελτίωση τέτοιων καταστάσεων.

Τα παιδιά που έχουν διαγνωστεί με εγκεφαλική παράλυση, έχουν δυσκολία στο περπάτημα ή στην προσπάθεια να κρατηθούν από κάτι, το οποίο οφείλεται στον έλεγχο της μειωμένης ορθοστασίας. Οπότε σε τέτοιες περιπτώσεις ο βελτιωμένος έλεγχος της ισορροπίας είναι ένα από τα σημαντικότερα αντικείμενα στα προγράμματα αποκατάστασης των παιδιών αυτών (Tarakci, et al., 2016).

Στην μελέτη που έγινε πήραν μέρος 38 παιδιά από κλινικές ηλικίας από 5 έως 18 χρονών, χωρίστηκαν σε δύο ομάδες, στην ομάδα ελέγχου ακολούθησαν τις κλασικές διαδικασίες για την προπόνηση της ισορροπίας, ενώ στην ομάδα Wii δοκίμασαν την πλατφόρμα wii fit παίζοντας βιντεοπαιχνίδια (Tarakci, et al., 2016).

Σημαντικές βελτιώσεις επιτεύχθηκαν στα επίπεδα ισορροπίας και στις δραστηριότητες της καθημερινότητας μετά την προπόνηση που ακολούθησε η ομάδα Wii σε σύγκριση με την ομάδα ελέγχου, τα παιχνίδια γενικότερα παρέχουν περισσότερο κίνητρο και διασκέδαση ως προς τους χρήστες τους το οποίο είναι εξίσου σημαντικό σε τέτοιες περιπτώσεις (Tarakci, et al., 2016).

3.1.6.2 Εστίαση και προσοχή (Focus and Attention)

Οι επαγγελματίες και οι παίκτες που έχουν γίνει ειδικοί στα ηλεκτρονικά παιχνίδια συχνά παρατηρείται ότι αποδίδουν καλύτερα από άτομα που δεν παίζουν ή δεν έχουν παίξει ποτέ παιχνίδια στα θέματα βασικής προσοχής και απόδοσης. Η διαφορά στην απόδοση μεταξύ των δύο αυτών ομάδων ενδέχεται να οφείλεται στην έκθεση τους στα παιχνίδια ή σε άλλες διαφορές που μπορεί να υπάρχουν (Boot, et al., 2008).

Στο πλαίσιο μιας έρευνας που διεξήχθη, η έρευνα είχε ως σκοπό να αναπαράγει και να επεκτείνει αυτήν την θεωρία, με την εξέταση κάποιων ικανοτήτων όπως της προσοχής στα βιντεοπαιχνίδια σε έμπειρους παίκτες και μη παίκτες. Χωρίστηκαν λοιπόν οι συμμετέχοντες σε κάποιες ομάδες και δοκιμάστηκαν σε διαφορετικά παιχνίδια η κάθε μία (Boot, et al., 2008).

Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι σε μία σειρά από καθήκοντα, οι έμπειροι των βιντεοπαιχνιδιών είχαν καλύτερη απόδοση, μπορούσαν να παρακολουθήσουν καλύτερα αντικείμενα που κινούνται με μεγαλύτερες ταχύτητες, να εκτελούν με μεγαλύτερη ακρίβεια σε εργασίες που χρειάζονται βραχυπρόθεσμη μνήμη, να εκτελούν και να μεταφέρονται από μία εργασία σε μία άλλη γρηγορότερα και να λαμβάνουν αποφάσεις ταχύτερα. Ωστόσο σε κάποια παιχνίδια δεν υπήρξε μεγάλη διαφορά ακόμη και σε τομείς που τα βιντεοπαιχνίδια είχαν ανακαλύψει σημαντικές θετικές επιρροές (Boot, et al., 2008).

Μέχρι στιγμής η εκπαίδευση μέσω βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται να είναι μία από τις πιο ενδιαφέρουσες και ελπιδοφόρες διαδικασίες για την βελτίωση σημαντικών χαρακτηριστικών και ικανοτήτων, πρέπει όμως να διεξαχθούν αρκετές ακόμα έρευνες ώστε να δημιουργηθούν ή να μπορούν να προτείνουν οι ειδικοί ένα συγκεκριμένο παιχνίδι για να βελτιώσει την απόδοση σε αυτό που αναζητείται (Boot, et al., 2008).

3.1.6.3 Γνωστική λειτουργία (Cognition)

Η γνωστική λειτουργία είναι η ικανότητα συντονισμού της σκέψης και της δράσης ώστε να κατανοηθούν και να επιτευχθούν οι στόχοι, χρειάζεται και υπάρχει σε όλες τις πτυχές της ζωής μας, αν και η εξέλιξη μας έχει προσφέρει αρκετές αυτόματες διαδικασίες χωρίς κάποια προσπάθεια από την πλευρά μας, κάποιες άλλες διαδικασίες μπορούν να αποκτηθούν ή να εξελιχθούν μέσω της πρακτικής (Miller and Wallis, 2009).

Τα προηγούμενα στοιχεία που υπάρχουν υποδεικνύουν μια σύνδεση μεταξύ ηλεκτρονικών παιχνιδιών και της γνωστικής λειτουργίας, όμως τα στοιχεία αυτά υποβάλλονται ακόμα σε έλεγχο, Στην μελέτη αυτή εξετάστηκε αν η αναπαραγωγή διαφορετικών παιχνιδιών και όχι μόνο παιχνιδιών δράσης μπορούν επίσης να βελτιώσουν την γνωστική λειτουργία (Oei and Patterson 2013).

Δημιουργήθηκαν πέντε ομάδες από ανθρώπους που δεν είχαν παίξει ξανά παιχνίδια τέτοιου είδους, έπρεπε να παίζουν μία ώρα την ημέρα πέντε φορές την εβδομάδα για

τέσσερις εβδομάδες, τα παιχνίδια διέθεταν αρκετά διαφορετικά χαρακτηριστικά όπως δράση, μνήμη, κρυφών αντικειμένων και περισσότερα (Oei and Patterson 2013).

Οι βελτιώσεις που διαπιστώθηκαν ήταν διαφορετικές όσον αφορά την γνωστική λειτουργία αναλόγως το παιχνίδι και δεν περιορίστηκαν μόνο στα παιχνίδια αλλά και σε άλλες πτυχές, διαφορετικά παιχνίδια δηλαδή βοήθησαν στην ανάπτυξη ή στην βελτίωση διαφορετικών δεξιοτήτων της γνωστικής λειτουργίας. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι μπορούμε να επιλέξουμε συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών, αλλά και παιχνίδια, ώστε να βελτιώσουμε συγκεκριμένες πτυχές της γνωστικής λειτουργίας, επί του παρόντος δεν υπάρχει συγκεκριμένο όριο στον αριθμό των διαφορετικών δεξιοτήτων που μπορούν να βελτιωθούν την ίδια στιγμή. Για τον καλύτερο προσδιορισμό των θετικών στοιχείων θα πρέπει να διερευνηθεί περισσότερο η συγκεκριμένη προσέγγιση, δηλαδή η δοκιμασία πολλών διαφορετικών παιχνιδιών (Oei and Patterson 2013).

3.1.6.4 Ακρίβεια και ταχύτητα (Accuracy And Speed)

Ένα συχνό εύρημα σχετικά με τα αποτελέσματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, είναι η μια σχετική βελτίωση στον χρόνο αντίδρασης του χρήστη σε πράξεις που πρέπει να γίνουν, συχνά όμως η αύξηση της ταχύτητας σε μια εργασία συνοδεύεται από την μείωση της ακρίβειας, αυτό προσδιορίζεται αναλόγως το παιχνίδι και της απαιτήσεις που έχει, κάποια παιχνίδια χρειάζονται γρήγορες δράσεις που δεν χρειάζεται απαραίτητως να είναι ακριβείς και άλλα παιχνίδια χρειάζονται πράξεις που να είναι ακριβείς (Nelson and Strachan, 2009),

Σε κάποια από τα πειράματα ερευνήθηκε κατά πόσο το παιχνίδι μπορεί να επηρεάσει θετικά την ταχύτητα αλλά και την ακρίβεια, μετρήθηκαν οι αποδόσεις σε μια εργασία που θα μπορούσε να επηρεαστεί από διαφορετικές στρατηγικές προσεγγίσεις αναλόγως τον συμμετέχοντα. Η σχέση της ταχύτητας με την ακρίβεια έχει αποδειχθεί ότι επηρεάζεται αρκετά από την προσθήκη κάποιων κινήτρων στο παιχνίδι ή στην ολοκλήρωση αυτού (Nelson and Strachan, 2009).

Από τα αποτελέσματα προκύπτει ότι τα παιχνίδια μπορούν να αλλάξουν την στρατηγική

σε συγκεκριμένες εργασίες που απαιτούν ακρίβεια και ταχύτητα, συγκεκριμένα είναι εντυπωσιακό το πόσο δραματικά μπορούν να αλλάξουν αυτές οι στρατηγικές ταχύτητας και αντίληψης από μία ώρα μόνο παιχνιδιού, τα αποτελέσματα αυτά δείχνουν την σπουδαιότητα των απαιτήσεων του παιχνιδιού και πως αυτά επηρεάζουν όχι μόνο το παιχνίδι αλλά και τους χρήστες του, μπορούμε να θεωρήσουμε ότι είναι σαφώς παραπλανητικές οι γενικευμένες δηλώσεις για τα παιχνίδια αφού διαφορετικά παιχνίδια επηρεάζουν διαφορετικά τις επιδεξιότητες και τα χαρακτηριστικά που διαθέτει ή τροποποιεί κάποιος παίκτης. Αυτό οδηγεί την έρευνα σε ένα σημαντικό ζήτημα, την δημιουργία μιας χρήσιμης ταξινόμησης των παιχνιδιών αναλόγως τις ικανότητες και δεξιότητες που χρησιμοποιούν και μπορούν να βελτιώσουν (Nelson and Strachan, 2009).

3.1.6.5 Επιμονή (Perseverance)

Η επιμονή είναι απαραίτητη σε όλη τη διάρκεια της ζωής μας, από τις αρχικές και σχετικά ευκολότερες εργασίες όπως το να μάθουμε να διαβάζουμε μέχρι και δυσκολότερες εργασίες με τεράστιες απαιτήσεις. Για να πετύχει κάποιος τις περισσότερες φορές πρέπει να περάσει από πάρα πολλές δυσκολίες, κάτι που δεν θα το κάνει εάν δεν έχει επιμονή, δηλαδή την ικανότητα να προχωρήσει μπροστά ακόμα και όταν τα εμπόδια φαίνονται ατελείωτα, η επιμονή συνδέεται με αρκετά στοιχεία στην καθημερινότητα και τις εμπειρίες που έχει ζήσει ο καθένας.

Δεκάδες μελέτες που πραγματοποιήθηκαν υποδεικνύουν ότι η αλλαγή από την οπτική κάποιου που βρίσκεται μέσα στην κατάσταση ή στο πρόβλημα σε μια διαφορετική οπτική γωνία κάποιου που παρακολουθεί από εξωτερικά, επιτρέπει στους ανθρώπους να απομακρυνθούν διανοητικά από τους άμεσους περισπασμούς και να αντιμετωπίσουν την κατάσταση από μία αντικειμενικότερη οπτική, κάτι το οποίο διευκολύνει την επίτευξη του στόχου. Επίσης ένα καλό μάθημα είναι το να μπαίνει κάποιος στην θέση κάποιου άλλου που έχει κάποιο πρόβλημα και να κάνει προσπάθεια ως προς την επίλυση των προβλημάτων παίρνοντας αποφάσεις στην θέση εκείνου (White, et al., 2017).

Στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε διερευνήθηκαν τα πιθανά αποτελέσματα επιμονής σε

παιδιά τεσσάρων και έξι ετών. Δημιουργήθηκε ένα δίλημμα που έπρεπε να ξεκινήσουν μία εργασία για να τους βοηθήσει μακροπρόθεσμα, αλλά εάν ή όταν θέλουν μπορούν να κάνουν ένα διάλειμμα παίζοντας παιχνίδια. Τα παιδιά που πήραν μέρος στην έρευνα χωρίστηκαν σε μία από τις τρεις συνθήκες, είτε σε πρώτο πρόσωπο, είτε σε τρίτο πρόσωπο, είτε σαν ένας συγκεκριμένος χαρακτήρας φανταστικός και μη (White, et al., 2017).

Η έρευνα έδειξε ότι το να αλλάζεις οπτική γωνία και να παρακολουθείς το αντικείμενο σαν εξωτερικός παρατηρητής βελτιώνει την επιμονή εν όψει ψυχαγωγικών περισπασμών, όπως επίσης και στην περίπτωση της προσποίησης κάποιου χαρακτήρα είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι υπήρχαν μεγάλες αλλαγές στην επιμονή των παιδιών. Αυτά τα ευρήματα δημιουργούν σημαντικά ερωτήματα για μελλοντικές έρευνες (White, et al., 2017).

3.2 Αρνητικές Επιρροές Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών

Παραπάνω είδαμε αρκετές θετικές επιρροές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, δυστυχώς όμως δεν υπάρχουν μόνο θετικά όπως και στις περισσότερες ασχολίες της καθημερινότητας έτσι και στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υπάρχουν αρκετές αρνητικές επιρροές, κάποιες μπορούν να επηρεάσουν τον σωματικό τομέα, κάποιες τον ψυχολογικό αλλά υπάρχουν και κάποιες που επηρεάζουν και τους δύο, καθώς και διαφορετικά πράγματα που υπάρχουν στην ζωή μας όπως τις σχέσεις που έχουμε με ανθρώπους, φίλους και κοντινά άτομα.

3.2.1 Αρνητικές Επιρροές που επηρεάζουν το σώμα

Ένα τεράστιο μέρος των αρνητικών επιρροών που υπάρχουν στα βιντεοπαιχνίδια, σχετίζεται με την αρνητικές επιρροές του σώματος, οι οποίες είναι αρκετές αλλά οι περισσότερες δημιουργούνται από συγκεκριμένους τρόπους προσέγγισης από τους χρήστες, δηλαδή πολύωρες ώρες παιχνιδιού χωρίς διάλειμμα, λανθασμένες ώρες και στοιχεία τα οποία είναι κυρίως επιλογή των ίδιων των χρηστών.

3.2.1.1 Πάχος (fat)

Η παχυσαρκία στην παιδική ηλικία και στην εφηβεία γίνεται όλο και μεγαλύτερη ανησυχία σε όλο τον κόσμο, σε αρκετές χώρες η παχυσαρκία έχει αυξηθεί σε διπλάσια επίπεδα, η παχυσαρκία σχετίζεται με την καθιστική ζωή και τον τρόπο ζωής σε εφήβους. Παρόλο που αρκετοί περιβαλλοντικοί παράγοντες έχουν συσχετιστεί με την παιδική παχυσαρκία, μετά από έρευνες έχει αποδειχθεί ότι η πιθανότητα κάποιος να είναι υπέρβαρος είναι πέντε φορές μεγαλύτερη σε άτομα που βλέπουν τηλεόραση περισσότερες ώρες σε σχέση με αυτούς που βλέπουν λίγες (Vicente-Rodríguez, 2008).

Ο πληθυσμός σε μία έρευνα που διεξήχθη επιλέχθηκε με πολλαπλά στάδια, τα περισσότερα από αυτά ήταν εντελώς τυχαία, επιλέχθηκαν από αρκετές διαφορετικές περιοχές και τοποθεσίες. Στην έρευνα μετρήθηκαν αρκετά διαφορετικά χαρακτηριστικά από τους συμμετέχοντες όπως το βάρος, το ύψος και η ηλικία τους αλλά και αρκετά περισσότερα (Vicente-Rodríguez, 2008).

Στο τέλος διαπιστώθηκε ότι το να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζει την αύξηση του βάρους, κυρίως εξαιτίας της ώρας που αφιερώνουν σε αυτά, όμως τα αποτελέσματα έδειξαν επίσης ότι επηρεάζεται και από την ηλικία, το φύλο και την κοινωνικοοικονομική κατάσταση (Vicente-Rodríguez, 2008).

3.2.1.2 Έλλειψη Ύπνου (less sleep)

Παρόλο που οι επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε καθημερινές λειτουργίες είναι ασαφείς, οι επιστήμονες έχουν διαπιστώσει ότι τα βιντεοπαιχνίδια συνδέονται με τις δυσκολίες ύπνου, κυρίως με τον λιγότερο συνολικό ύπνο, δηλαδή οι χρήστες των παιχνιδιών πηγαίνουν πιο αργά για ύπνο και αυτό τους κάνει να ξυπνάνε αργότερα, κάτι που μπορεί να προκαλέσει μεγαλύτερη υπνηλία κατά την διάρκεια της μέρας καθώς και αρκετά άλλα προβλήματα. Σχετικά πρόσφατα υποβλήθηκε ένα μοντέλο για να μπορέσει να εξηγήσει τις πολύπλοκες διασυνδέσεις που υπάρχουν μεταξύ της χρήσης της

τεχνολογίας, των διαφορών που υπάρχει σε διαφορετικούς ανθρώπους, του ύπνου και των ημερήσιων προβλημάτων που μπορεί να δημιουργούνται (Wolfe, 2014).

Τα θέματα αυτά διερευνήθηκαν από μια μελέτη και τα αποτελέσματα έδειξαν ότι, αν και οι συμμετέχοντες δεν περιορίστηκαν σοβαρά στον ύπνο είχαν προβλήματα με το να κρατήσουν συνεχή προσοχή. Αυτά τα αποτελέσματα υπογραμμίζουν τα προβλήματα απόδοσης που μπορεί να συνδέονται με το βραδινό παιχνίδι, τα οποία μπορεί να δημιουργήσουν σημαντικές συνέπειες στους τομείς των επιτευγμάτων του σχολίου ή τον κίνδυνο ατυχήματος. Ο καλύτερος τρόπος αντιμετώπισης η ελαχιστοποίηση αυτού του προβλήματος είναι τα παιχνίδια να χρησιμοποιούνται με μέτρο και όχι κοντά στην περίοδο του ύπνου (Wolfe, 2014).

3.2.1.3 Προβλήματα Ναυτίας και Ζαλάδας (Motion Sickness and Dizziness Problems)

Παγκόσμιες αναφορές έχουν φέρει στο φως ενδείξεις ότι η ναυτία μπορεί να προκληθεί από συστήματα προσομοίωσης και συστήματα εικονικού περιβάλλοντος, κυρίως στα συστήματα που ο χρήστης κάνει κάποιες κινήσεις, όπως προσομοιωτές πτήσης, οδήγησης και διαφορετικών εικονικών περιβαλλόντων, το οποίο συνήθως επηρεάζει και την αποτελεσματικότητα των χρηστών στα παιχνίδια αυτά, όπως βλέπουμε η ανάπτυξη της τεχνολογίας ίσως να έχει αρνητικά αποτελέσματα σε αυτόν τον τομέα και όχι θετικά (Merhi, et al., 2007).

Έχουν δημιουργηθεί αρκετές θεωρίες για το τι προκαλεί την ναυτία, δυστυχώς σε αρκετές από αυτές είναι δύσκολο να τις παρακολουθήσεις και να ελεγχθούν, μια βασική θεωρία ναυτίας είναι η θεωρία της αστάθειας, δηλαδή ότι η ναυτία προκαλεί αστάθειες στον έλεγχο του σώματος και του προσανατολισμού του (Merhi, et al., 2007).

Η συγκεκριμένη έρευνα που υποστηρίζει αυτήν την θεωρία είχε τρεις κύριους σκοπούς, ο πρώτος ήταν ο καθορισμός του εάν τα εμπορικά παιχνίδια μπορούν να συσχετιστούν με την ναυτία, ο δεύτερος ήταν η κατανόηση των παραγόντων που μπορούν να επηρεάσουν την συχνότητα της ναυτίας παίζοντας παιχνίδια μέσω μιας συγκεκριμένης πλατφόρμας και

ο τρίτος ήταν η καταγραφή των κινήσεων του σώματος των συμμετεχόντων κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και η χρήση των δεδομένων που παρατηρήθηκαν για τον έλεγχο τους σε σχέση με την ναυτία (Merhi, et al., 2007).

Τα αποτελέσματα επιβεβαιώνουν την σύνδεσή μεταξύ ναυτίας και παιχνιδιών διότι εμφανίστηκαν κυρίως στους χρήστες που έπαιζαν παιχνίδια, τα αποτελέσματα της ναυτίας βέβαια δεν βρίσκονται πάντα σε τόσο μεγάλο βαθμό όταν κάποιος χρησιμοποιεί παιχνίδια, στο συγκεκριμένο πείραμα χρησιμοποιήθηκε μία αρκετά ρεαλιστική πλατφόρμα, κάτι το οποίο υποδηλώνει ότι σε άλλες πλατφόρμες μπορεί να έχει διαφορετικά αποτελέσματα. Πρέπει να γίνουν περισσότερες έρευνες και να υπάρξει μία συνεργασία μεταξύ επιστημόνων συμπεριφοράς και προγραμματιστών παιχνιδιών, ώστε να δημιουργηθούν παιχνίδια και κονσόλες που να μην προκαλούν ή να περιορίσουν την ναυτία και την ζαλάδα (Merhi, et al., 2007).

3.2.2 Αρνητικές Ψυχικές Επιρροές

Οι αρνητικές ψυχικές επιρροές είναι το μεγαλύτερο αρνητικό στοιχείο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, σε αυτήν την ενότητα θα συζητήσουμε για τις διαφορετικές αρνητικές επιδράσεις που δημιουργούνται από την χρήση των παιχνιδιών σε ψυχικό και ψυχολογικό τομέα και θα προσπαθήσουμε να μιλήσουμε για τους τρόπους αντιμετώπισης των συγκεκριμένων επιρροών.

3.2.2.1 Βία / Επιθετικότητα (Violence / Aggression)

Οι σκηνές βίας στις μέρες μας έχουν ενταχθεί σε αρκετά μέσα μαζικής ενημέρωσης, πλέον λόγω την ανάπτυξη της τεχνολογίας που υπάρχει έχουν γίνει περισσότερο ρεαλιστικές, γραφικές και βίαιες, αυτό ισχύει ακόμα περισσότερο στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και ιδιαίτερα στα βιντεοπαιχνίδια, σε σχέση με τα παλαιότερα χρόνια όπου οι χαρακτήρες έμοιαζαν περισσότερο με κινούμενα σχέδια, τώρα έχουν γίνει υπερβολικά ρεαλιστικοί. Μια από τις πιθανότερες συνέπειες της χρόνιας έκθεσης στη βία είναι κυρίως ότι οι

άνθρωποι απευαισθητοποιούνται από αυτή, δηλαδή ότι δημιουργείται μία εξοικείωση με τις αρνητικές αντιδράσεις που υπάρχουν φυσιολογικά στην παρουσία βίαιων σκηνών. Αν και υπάρχει η θεωρία ότι η απευαισθητοποίηση σε σκηνές βίας συνδέεται με την επιθετική συμπεριφορά δεν είναι αποδεδειγμένο από τις έρευνες που είχαν γίνει παλαιότερα (Engelhardt, et al., 2014).

Σε ένα πείραμα που έγινε οι συμμετέχοντες είχαν βιώσει διαφορετικές παλαιότερες εμπειρίες σε παιχνίδια βίας σύμφωνα με μερικές ερωτήσεις που έγιναν σε αυτούς, κάποιοι είχαν παίξει λιγότερο από άλλους και άλλοι περισσότερο, ενημερώθηκαν ότι η μελέτη αφορούσε τις δράσεις των βιντεοπαιχνιδιών στην οπτική αντίδραση και στον χρόνο αντίληψη, μετά την συγκατάθεση τους ανατέθηκαν τυχαία να παίξουν ένα βίαιο ή ένα μη βίαιο παιχνίδι (Engelhardt, et al., 2014).

Τα αποτελέσματα της έρευνας είναι από τα πρώτα που παρουσίασαν μία σύνδεση μεταξύ βίαιων παιχνιδιών και επιθετικής συμπεριφοράς σε πειραματικό στάδιο. Τα άτομα που είχαν χαμηλή έκθεση σε βία πριν το πείραμα και έπαιξαν βίαια βιντεοπαιχνίδια, παρατηρήθηκε ότι τους προκάλεσαν μείωση της ανταπόκρισης του εγκεφάλου σε απεικονίσεις βίας στην πραγματική ζωή που αυτό προβλέπει μια αύξηση στην επιθετικότητα. Το γεγονός ότι τα άτομα που είχαν μεγάλη έκθεση σε αυτά τα παιχνίδια από πριν δεν τα επηρέασε σχεδόν καθόλου, δημιουργεί αρκετά ερωτήματα και πιθανότητες. Εν ολίγοις τα στοιχεία αυτά δείχνουν ότι ο εγκέφαλος μπορεί να επηρεαστεί από την βία στα μέσα ενημέρωσης και όχι μόνο και να παρέχει έναν δρόμο προς την αύξηση της επιθετικότητας (Engelhardt, et al., 2014).

3.2.2.2 Απομόνωση (Social Isolation)

Θεωρείτε ότι αρκετές ψυχολογικές διεργασίες της έκθεσης στην τηλεόραση συνδέονται με την έκθεση σε ηλεκτρονικά παιχνίδια, ωστόσο τα αποτελέσματα των παιχνιδιών διαφέρουν σε αρκετές περιπτώσεις εξαιτίας αρκετών διαφορετικών παραγόντων. Οι απορροφητικές ιδιότητες των παιχνιδιών αρκετές φορές μπορούν να δημιουργήσουν προβλήματα σε διαπροσωπικές σχέσεις και να αυξήσουν την κοινωνική απομόνωση, από

αυτό δημιουργούνται αρκετά επιπλέον προβλήματα σε διαφορετικές πτυχές (Parkes, et al., 2013).

Η συγκεκριμένη έρευνα έδειξε ότι τα παιδιά που παρακολουθούσαν τηλεόραση για περισσότερο από έναν συγκεκριμένο αριθμό ωρών, είχαν αυξημένα προβλήματα συμπεριφοράς, αλλά τα αποτελέσματα δεν ήταν τα ίδια για τα βιντεοπαιχνίδια όπου δεν παρατηρήθηκε καμία σύνδεση με την αύξηση των προβλημάτων συμπεριφοράς λόγω πολύωρης χρήσης (Parkes, et al., 2013).

3.2.2.3 Κατάθλιψη (Depression)

Αρκετές μελέτες έχουν δείξει ότι η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών συνδέεται με αρκετά διαφορετικά προβλήματα, ένα από αυτά είναι ότι τα βιντεοπαιχνίδια σχετίζονται με υψηλότερα επίπεδα κατάθλιψης. Όμως όπως έχει διαπιστωθεί ο χρόνος που αφιερώνεται στα παιχνίδια δεν σχετίζεται αναγκαστικά με τα προβλήματα αυτά ή με άλλα αρνητικά αποτελέσματα σε αυτόν τον κλάδο, αλλά τα προβλήματα σχετίζονται με άλλες αρνητικές συνέπειες όπως αυτή της εξάρτησης. Παρόλο ενός μεγάλου αριθμού μελετών που υπάρχουν για τον εθισμό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, υπάρχουν αρκετές διαφορετικές πτυχές και κατευθύνσεις που πρέπει να δοκιμαστούν πριν μπορέσουμε να συνδέσουμε απόλυτα τα αρνητικά αποτελέσματα των βιντεοπαιχνιδιών (BRUNBORG, MENTZONI and FRØYLAND 2013).

Στην έρευνα που έγινε για τον έλεγχο των βιντεοπαιχνιδιών και αν σχετίζεται με προβλήματα κατάθλιψης, ερευνήθηκαν οι σχέσεις διαφορετικών πιθανών αρνητικών αποτελεσμάτων σε σχέση με τον χρόνο που αφιερώνεται στα παιχνίδια, καθώς και οι σχέσεις μεταξύ εθισμού και αρνητικών αποτελεσμάτων, αναλύοντας τις περισσότερες πιθανές μεταβλητές (BRUNBORG, MENTZONI and FRØYLAND 2013).

Η έρευνα αυτή αποκάλυψε ότι πραγματικά ο εθισμός στα παιχνίδια συνδέεται με την κατάθλιψη καθώς και ακόμα περισσότερες αρνητικές επιρροές όπως το μειωμένο ακαδημαϊκό επίτευγμα και τα προβλήματα συμπεριφοράς καθώς επίσης ότι ο χρόνος που

οι χρήστες αφιερώνουν στα παιχνίδια σχετίζεται ελάχιστα με αυτά τα αποτελέσματα (BRUNBORG, MENTZONI and FRØYLAND 2013).

3.2.2.4 Εθισμός (Addiction)

Η χρήση της σύγχρονης τεχνολογίας σε τομείς όπως των βιντεοπαιχνιδιών μελετάται όλο και περισσότερο τα τελευταία χρόνια, αν και υπάρχουν αρκετά θετικά στοιχεία, έχουν προκύψει αρκετές ανησυχίες σχετικά με την υπερβολική χρήση και κυρίως με την εξάρτηση και των εθισμό που μπορεί να προκύψει από την χρήση τέτοιων τεχνολογιών. Αναφέρεται ότι η εθιστική χρήση χαρακτηρίζεται από την συνεχόμενη ανησυχία σε μεγάλο βαθμό για τις διαδικτυακές δραστηριότητες που πρέπει να κάνει κάποιος χρήστης, καθώς και με την αφιέρωση υπερβολικού χρόνου και προσπάθειας που μπορεί να βλάψει άλλους σημαντικούς τομείς της ζωής (Andreassen, et al., 2016).

Ξεκίνησε μία διαδικτυακή έρευνα μέσω ενός συνδέσμου ανοικτής πρόσβασης που επικεντρώθηκε σε αρκετές εθιστικές συμπεριφορές. Πληροφορίες για την μελέτη δόθηκαν στην πρώτη σελίδα και οι ερωτηθέντες πήραν άμεση απάντηση για τα αποτελέσματα, ολοκλήρωσαν την έρευνα 23.533 άτομα και όλα τα δεδομένα συλλέχθηκαν ανώνυμα χωρίς καμία παρέμβαση (Andreassen, et al., 2016).

Τα ευρήματα έδειξαν ότι υπάρχουν αρκετές κατηγορίες ανθρώπων που είναι εθισμένοι για διαφορετικούς λόγους, έτσι δημιουργήθηκαν αρκετές υποθέσεις για τις κατηγορίες αυτές και τον λόγο που είναι εθισμένοι στα παιχνίδια. Μια διαφορετική έρευνα έδειξε ότι ο εθισμός σχετίζεται με την βύθιση δηλαδή το πόσο ένα παιχνίδι μας επιτρέπει να ταξιδεύουμε στον κόσμο του και να κολλάμε σε αυτό. Συνολικά αν και η εμπειρία του να βυθιστεί κάποιος σε ένα παιχνίδι προσδίδει την επιθυμία να παίξουν περισσότερο, αρκετές φορές μπορεί να χαθεί ο χρόνος σε ένα παιχνίδι περνώντας πολλές ώρες σε αυτό χωρίς επίγνωση (Andreassen, et al., 2016).

Ο εθισμός που προκαλούν τα βιντεοπαιχνίδια δεν φαίνεται να είναι η πιο καταστροφική και επιζήμια δύναμη σε σχέση με άλλες πηγές εθισμού, σίγουρα σε κάποιες περιπτώσεις

υπάρχουν εθισμοί που μπορούν να οδηγήσουν σε αρκετά άσχημες καταστάσεις, αλλά μπορούμε να διακρίνουμε ότι οι περισσότεροι άνθρωποι που είναι αφοσιωμένοι στα παιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν και να συμμετάσχουν σε κοινωνικές σχέσεις χωρίς κανένα πρόβλημα (Seah and Cairns 2008).

3.2.2.5 Άγχος (Stress / Anxiety)

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν συσχετιστεί με αρκετές αρνητικές επιπτώσεις, μια από αυτές είναι το άγχος, αν και αρκετές μελέτες έχουν καθιερώσει μια σχέση με τα βιντεοπαιχνίδια και την αρνητική επιρροή τους σε θέματα ψυχικής υγείας, πρέπει να γίνουν δοκιμές με αρκετές διαφορετικές μεταβλητές, ώστε να κατανοηθούν καλύτερα οι βλάβες που μπορούν να εμφανιστούν από την χρήση των παιχνιδιών (Loton, et al., 2016).

Υπάρχουν αρκετές διαφορετικές θεωρίες από ειδικούς στο θέμα της επιρροής των βιντεοπαιχνιδιών και στον τρόπο εξέτασης των πολλαπλών μεταβλητών που υπάρχουν. Σε μια μελέτη που έγινε εξετάστηκαν οι σχέσεις μεταξύ του εθισμού των βιντεοπαιχνιδιών και την επιρροή τους στην ψυχική υγεία, ιδιαίτερα όσον αφορά τα συμπτώματα άγχους και εξετάστηκε εάν υπάρχει κάποιος τρόπος να αντιμετωπιστεί αυτό το φαινόμενο (Loton, et al., 2016).

Τα συμπεράσματα υποστηρίζουν ότι υπάρχουν αρκετές διαφορές μεταξύ εθισμού και συμπτωμάτων του άγχους, επίσης ότι η εμπλοκή των βιντεοπαιχνιδιών συνδέεται άμεσα με το άγχος σε ένα μικρότερο βαθμό από τον εθισμό και ότι πρέπει να χρησιμοποιηθούν κατάλληλες στρατηγικές ώστε να αποφευχθούν όσο το περισσότερο τα αρνητικά στοιχεία των βιντεοπαιχνιδιών (Loton, et al., 2016).

3.2.3 Λοιπά Αρνητικά Στοιχεία και Κίνδυνοι

Ένας ακόμη κλάδος των αρνητικών που υπάρχουν στα βιντεοπαιχνίδια, αφορά όχι τόσο την επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως προς τους χρήστες τους, αλλά την αλληλεπίδραση που μπορεί να υπάρξει με διάφορα άτομα μέσα στο παιχνίδι, είναι ένας

από τους μεγαλύτερους κινδύνους που υπάρχουν, αφού πολλές φορές οι χρήστες δεν γνωρίζουν με ποιον πραγματικά κάνουν μια συζήτηση μέσα στον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών.

3.2.3.1 Ψεύτικα Προφίλ και άβαταρ (Fake Profiles and Avatar)

Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα το οποίο δεν είναι από μόνο του κάτι αρνητικό και υπάρχει σχεδόν σε όλα τα βιντεοπαιχνίδια είναι η ανωνυμία, δεν είναι αρνητικό αναγκαστικά αφού προστατεύει δεδομένα των χρηστών από άλλους χρήστες που δεν θα ήθελαν να τα γνωρίζουν, αλλά ταυτόχρονα δημιουργεί χώρο για ανθρώπους που θέλουν να εκμεταλλευτούν η να προκαλέσουν μία αρνητική κατάσταση, καθώς και να προσποιηθούν ότι είναι κάποιος.

Το άβαταρ είναι μια γραφική αναπαράσταση του χρήστη σε ένα συγκεκριμένο περιβάλλον του διαδικτύου, ο τρόπος σχεδίασης των άβαταρ διαφέρει από παιχνίδι σε παιχνίδι δημιουργείται συνήθως από τον χρήστη και μπορεί να είναι από πολύ απλή δισδιάστατη εικόνα μέχρι και ένας τρισδιάστατος χαρακτήρας που να χρησιμοποιείται σε ένα βιντεοπαιχνίδι (Whitaker and Bushman 2009).

Επειδή τα άβαταρ δημιουργούνται από τους χρήστες και τις προσωπικές τους προτιμήσεις, οι άλλοι χρήστες μπορούν να κάνουν γενικεύσεις και αξιολογήσεις του ατόμου με βάση την εμφάνιση του άβαταρ, πολλές φορές βλέπουμε ότι οι αλληλεπιδράσεις και οι συμπεριφορές από άλλους χρήστες επηρεάζονται από τις φυσικές ιδιότητες του άβαταρ (Whitaker and Bushman 2009).

Σε τέτοιες περιπτώσεις υπάρχει μεγάλος κίνδυνος αφού κάποιος μπορεί να προσποιηθεί ότι είναι κάτι άλλο, δημιουργώντας ψεύτικα προφίλ η άβαταρ τα οποία δεν έχουν καμία σχέση με τις προσωπικές του προτιμήσεις και να ξεκινήσει αλληλεπιδράσεις και συζητήσεις με ανυποψίαστους χρήστες.

3.2.3.2 Εκφοβισμός (Bullying)

Ο εκφοβισμός είναι μία ανησυχία που αυξάνεται καθημερινά κυρίως στις κατηγορίες των παιδιών και των εφήβων, λόγω της ανάπτυξης της τεχνολογίας υπάρχουν αρκετοί περισσότεροι και αποτελεσματικότεροι τρόποι εάν κάποιος θέλει να βλάψει κάποιον άλλο μέσω του διαδικτύου. Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης κατηγορούν κυρίως τα βίαια βιντεοπαιχνίδια ως την αιτία εκφοβισμού στο διαδίκτυο, παρά τις αρκετές έρευνες που έχουν γίνει για τα βιντεοπαιχνίδια και τον εκφοβισμό, πρέπει να διεξαχθούν περισσότερες στην εξέταση των συνδέσεων που μπορεί να υπάρχουν μεταξύ τους (Qing, 2015).

Σε μία έρευνα που είχε ως σκοπό να εξετάσει την σχέση μεταξύ της έκθεσης σε βίαια παιχνίδια και των εκφοβισμό καθώς και την θυματοποίηση των χρηστών, τα αποτελέσματα που προέκυψαν από αυτή έδειξαν ότι ο διαδικτυακός εκφοβισμός υπάρχει κυρίως σε βίαια παιχνίδια και ότι πρέπει όλοι να γνωρίζουν τις συνέπειες της έκθεσης αυτής, κυρίως της επιρροής του στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των παιδιών. Το πρόβλημα του εκφοβισμού δημιουργεί με την σειρά του αρκετά διαφορετικά προβλήματα σε διαφορετικές πτυχές των νεαρών παιδιών και είναι κάτι που πρέπει να μελετηθεί ακόμη περισσότερο τόσο στα αποτελέσματα που έχει, αλλά και στους τρόπους αντιμετώπισης του ώστε να βρεθούν λύσεις για την μείωση ή την εξάλειψη αυτού του φαινομένου (Lam, Cheng, and Liu 2013).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

4.1 Σκοπός

Ο σκοπός της δημιουργίας του συγκεκριμένου ερωτηματολογίου είναι η μελέτη των επιρροών και αρκετών διαφορετικών παραγόντων, καθώς και της προσωπικής άποψης του κάθε συμμετέχοντα, ως προς τα άτομα που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια.

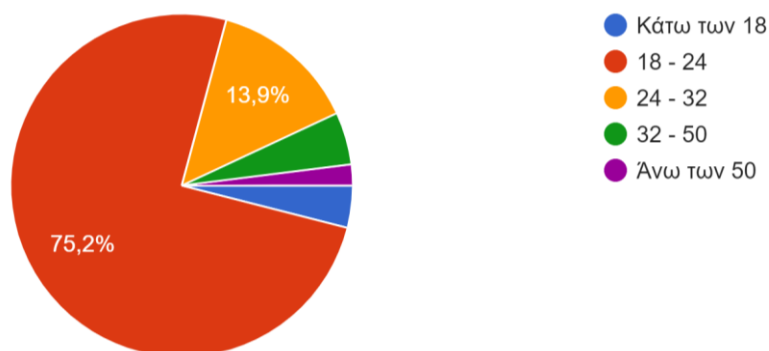
4.2 Ανάλυση

Το δείγμα που επιλέχθηκε ήταν είτε παίκτες παιχνιδιών, είτε άτομα που γνώριζαν παίκτες παιχνιδιών σε αρκετά υψηλό επίπεδο ώστε να μπορούν να απαντήσουν σε όλα τα ερωτήματα και να μας δώσουν απαντήσεις που δεν θα ήταν τυχαίες. Το ερωτηματολόγιο έγινε σε ηλεκτρονική μορφή και ήταν ανώνυμο ώστε να μην υπάρχουν προβλήματα στις απαντήσεις και να μπορεί το κάθε άτομο που διερωτάται να απαντήσει τι πραγματικά πιστεύει.

Στο ερωτηματολόγιο αυτό τέθηκαν 13 ερωτήματα τα οποία περιέχουν δημογραφικά στοιχεία, πληροφορίες για τους παίκτες, ερωτήσεις προσωπικής επιλογής και οικονομικά στοιχεία. Απάντησαν συνολικά 101 στο διαδικτυακό ερωτηματολόγιο, τα αποτελέσματα του θα τα παρατηρήσουμε και σχολιάσουμε παρακάτω.

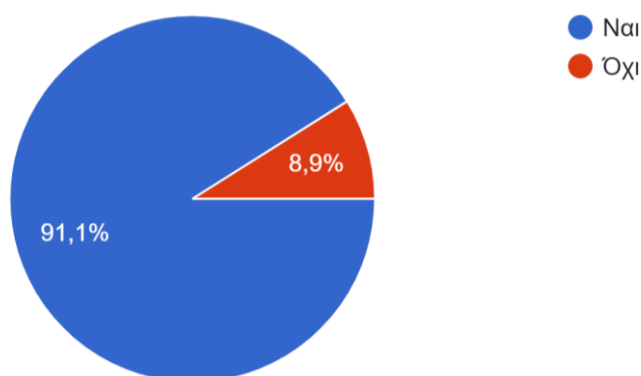
4.3 Περιεχόμενο και αποτελέσματα

Σχεδιάγραμμα 4.1 Ερώτησης : Ποια είναι η ηλικία σας ;



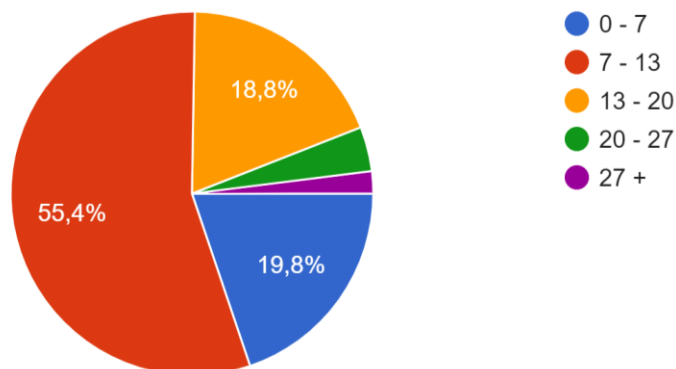
Από τους 101 οι περισσότεροι που απάντησαν στο ερωτηματολόγιο ανήκαν στην ηλικία των 18 - 24 με ποσοστό 75,2% (76 σε αριθμό), δεύτεροι στην κατηγορία αυτή ήταν από 24 - 32 με 13,9 % (14) και οι υπόλοιπες ήταν : κάτω των 18 περίπου το 4%, (4) 32 - 50 περίπου 5% (5) και άνω των 50 περίπου 2% (2). Άρα το μεγαλύτερο ποσοστό ήταν οι ενήλικες της μικρότερης ηλικίας.

Σχεδιάγραμμα 4.2 Ερώτησης : Παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια ;



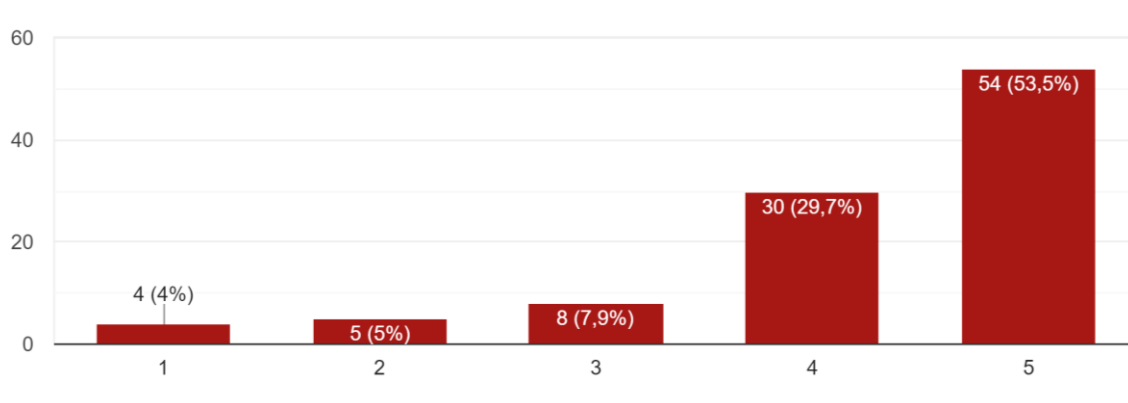
Στην ερώτηση παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια, το 91,1% και 92 σε αριθμό απάντησε ναι και το 8,9% δηλαδή οι υπόλοιποι 9 απάντησαν όχι, οι δεύτεροι είναι άτομα που γνωρίζουν πολύ καλά παίκτες και μπορούν να απαντήσουν στις ερωτήσεις του ερωτηματολογίου.

Σχεδιάγραμμα 4.3 Ερώτησης : Σε ποια ηλικία ξεκίνησε η εμπειρία σας με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;



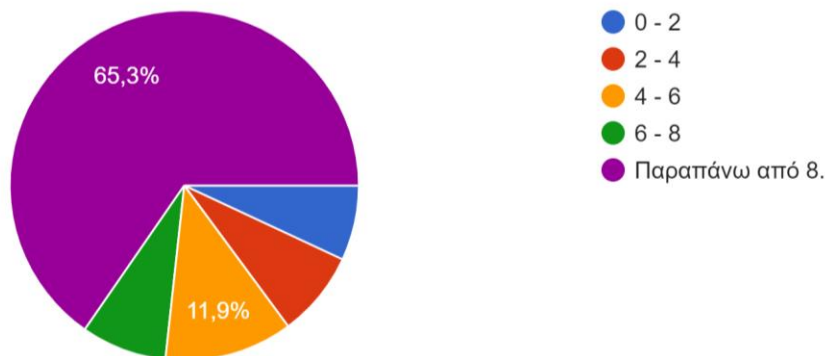
Το μεγαλύτερο ποσοστό ξεκίνησε να παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια ή είχε κάποιου είδους εμπειρία από τα 7 - 13 σε ποσοστό 55,4%, με σχεδόν ίδιο ποσοστό ήταν τα άτομα που ξεκίνησαν οι εμπειρίες τους στα 0 - 7 με 19,8% και στα 13 - 20 με 18,8 %, όπως μπορούμε να δούμε από τους συμμετέχοντες ένα πολύ μικρό ποσοστό ξεκίνησε από τα 20 και μετά, δηλαδή 4% στα 20 - 27 και 2% στα 27+, κάτι που είναι λογικό αφού και οι συμμετέχοντες στο μεγαλύτερο ποσοστό τους ανήκουν στην ηλικία 18 μέχρι 24.

Σχεδιάγραμμα 4.4 Ερώτησης : Σας αρέσουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;



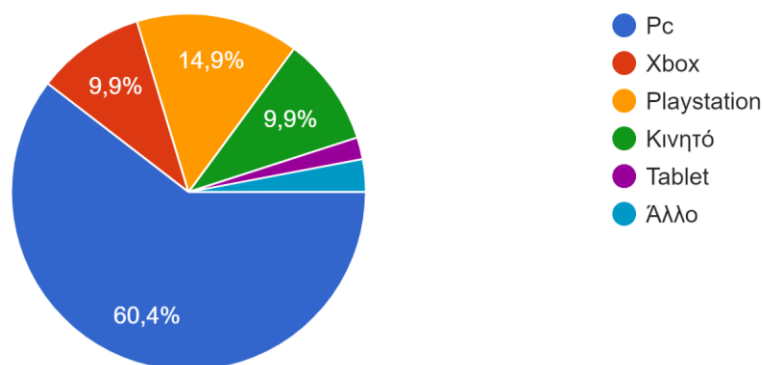
Στην ερώτηση αυτή το 1 συμβολίζει το καθόλου το 2 το λίγο, το 3 μια ουδέτερη απάντηση, το 4 αρκετά, ενώ το 5 πάρα πολύ. Βλέπουμε λοιπόν ότι το μεγαλύτερο ποσοστό επέλεξε το 4 και στο 5 με το 5 να έχει το 53,5% και το 4 το 29,7% άρα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αρέσουν στους περισσότερους χρήστες, λίγοι είναι εκείνοι που δεν τους αρέσουν.

Σχεδιάγραμμα 4.5 Ερώτησης : Πόσες ώρες την εβδομάδα αφιερώνετε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;



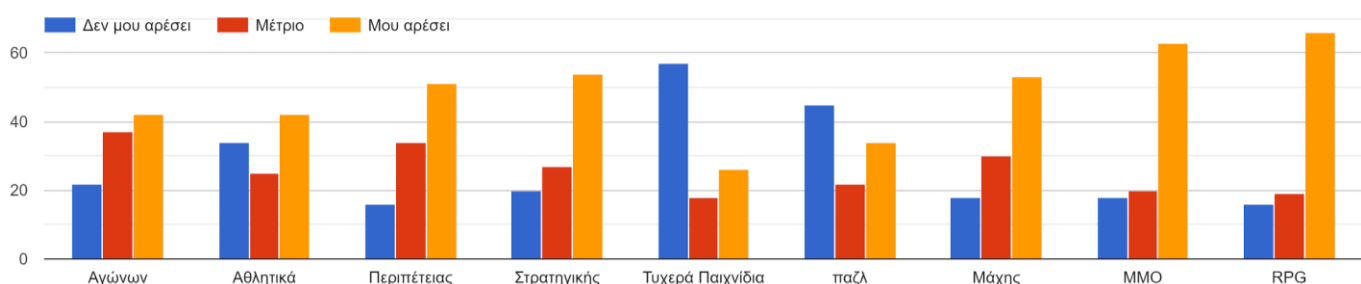
Το μεγαλύτερο ποσοστό συμμετεχόντων με τεράστια διαφορά από τα υπόλοιπα απάντησε ότι αφιερώνει περισσότερες από 8 ώρες κάθε εβδομάδα παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, το ποσοστό αυτό ανέρχεται στο 65,3%, η δεύτερη επιλογή είναι το 4 - 6 ώρες με ποσοστό 11,9% το οποίο βέβαια δεν έχει μεγάλες διαφορές από τα υπόλοιπα ποσοστιαία.

Σχεδιάγραμμα 4.6 Ερώτησης : Σε ποια πλατφόρμα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια ;



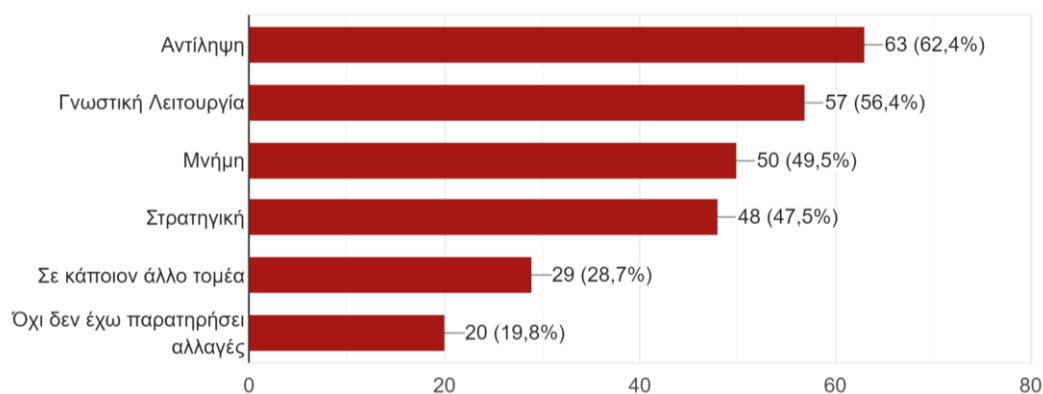
Στην ερώτηση σε ποια πλατφόρμα παίζετε ηλεκτρονικά παιχνίδια, οι περισσότεροι από τους συμμετέχοντες απάντησαν ότι παίζουν στον προσωπικό υπολογιστή σε ποσοστό 60,4%, δεύτερη πλατφόρμα ήρθε το Playstation με ποσοστό 14,9%, τρίτη ήρθαν δύο πλατφόρμες το κινητό και το Xbox με ποσοστό 9,9% και οι δύο τελευταίες ήταν το Tablet και κάποιες άλλες πλατφόρμες.

Σχεδιάγραμμα 4.7 Ερώτησης : Ποια είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών προτιμάτε ;



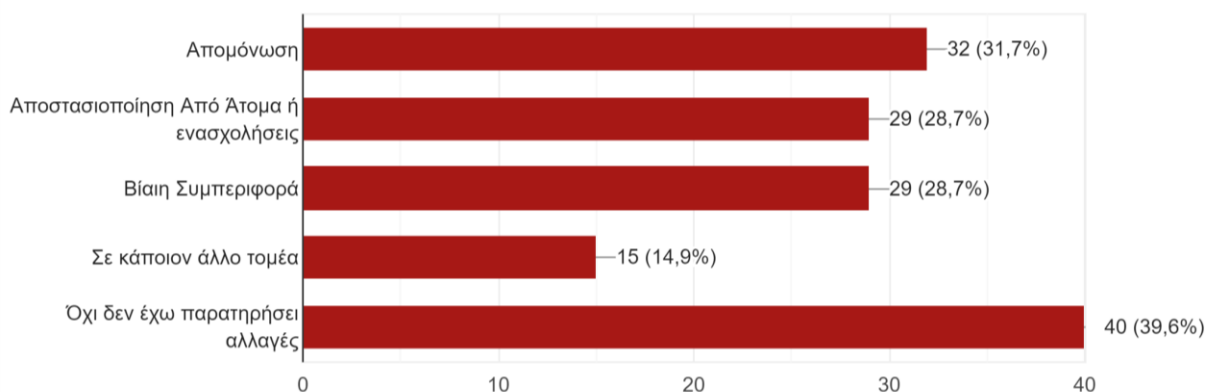
Τα δύο πιο αγαπημένα είδη παιχνιδιών ήταν τα RNG και τα MMO με 66 θετικές ψήφους και 63 ανάλογα, τα δύο πιο ουδέτερα είδη παιχνιδιών ήταν εκείνα των Αγώνων και τα Αθλητικά, αφού είχαν περίπου τους ίδιους ψήφους και στις τρεις κατηγορίες και τα δύο παιχνίδια που δεν αρέσουν στους συμμετέχοντες ήταν τα Τυχερά Παιχνίδια και τα Παζλ με 57 και 45 αρνητικές ψήφους ανάλογα.

Σχεδιάγραμμα 4.8 Ερώτησης : Πιστεύετε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σας έχουν βοηθήσει σε κάποιον από τους παρακάτω τομείς ;



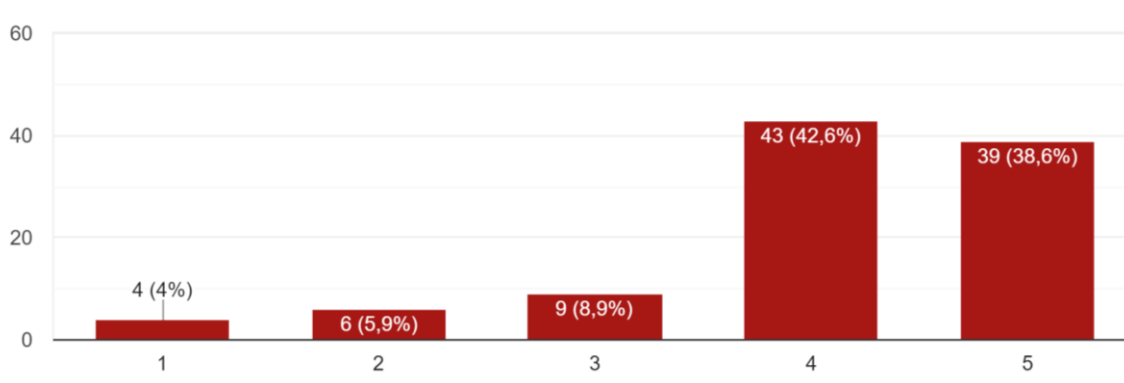
Εδώ μπορούμε να παρακολουθήσουμε ότι οι περισσότεροι απάντησαν ότι έχουν παρατηρήσει θετικές αλλαγές παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, με τις περισσότερες επιλογές στην τομέα της αντίληψης. Μόνο 20 άτομα απάντησαν ότι δεν έχουν παρατηρήσει αλλαγές.

Σχεδιάγραμμα 4.9 Ερώτησης : Πιστεύετε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σας έχουν επηρεάσει αρνητικά σε κάποιον από τους παρακάτω τομείς ;



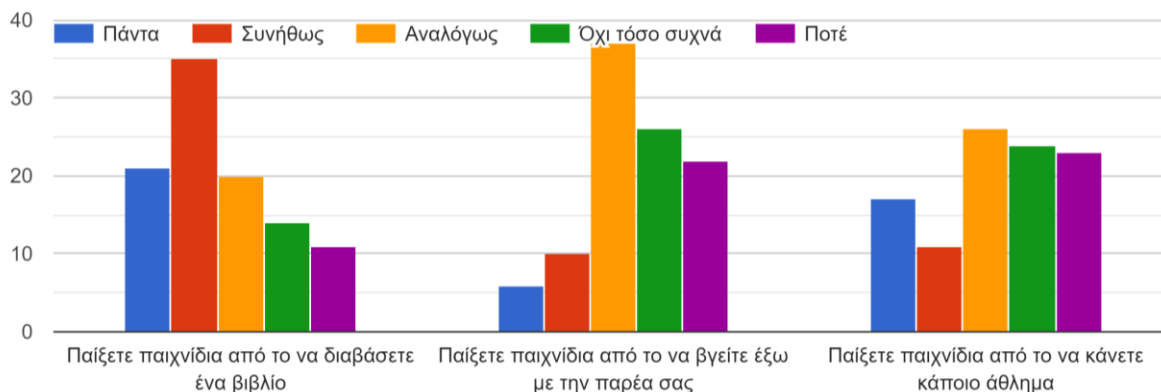
Οι απαντήσεις εδώ είναι πολύπλοκες στην μελέτη τους, αφού κυμαίνονται σε μια ουδέτερη κατάσταση και δεν υπάρχουν μεγάλες διαφορές, οι περισσότεροι απάντησαν ότι δεν έχουν παρατηρήσει αλλαγές, αλλά η δεύτερη επιλογή ήταν η απομόνωση με μικρές διαφορές σε αριθμό από αυτούς που απάντησαν ότι δεν έχουν παρατηρήσει αλλαγές, αλλά και με αυτούς που παρατήρησαν άλλα αρνητικά στοιχεία.

Σχεδιάγραμμα 4.10 Ερώτησης : Πως σας φαίνεται η εξέλιξη της τεχνολογίας πάνω στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ;



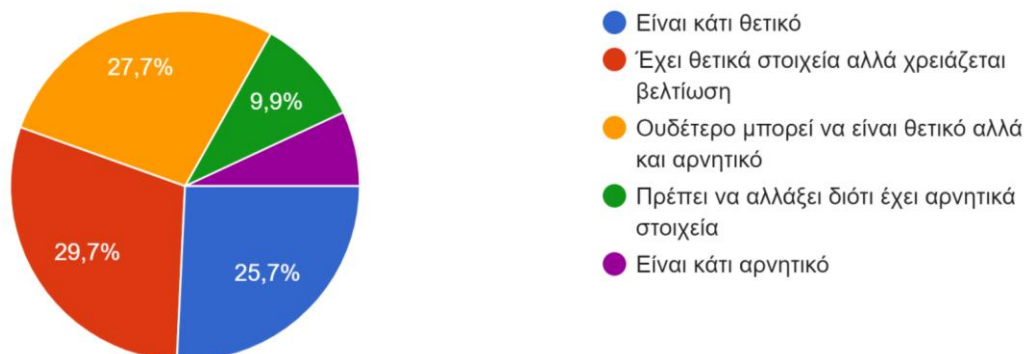
Στην επιλογή 1 η απάντηση υποδεικνύει ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας είναι κάτι αρνητικό και στο 5 ότι είναι κάτι θετικό, οι περισσότερες απαντήσεις ήταν στο 4 και στο 5 δηλαδή ότι η εξέλιξη στον τομέα της τεχνολογίας είναι θετική με 82 άτομα και στις δύο αυτές κατηγορίες δηλαδή ποσοστό 81,2%.

Σχεδιάγραμμα 4.11 Ερώτησης : Θα προτιμούσατε να . . .



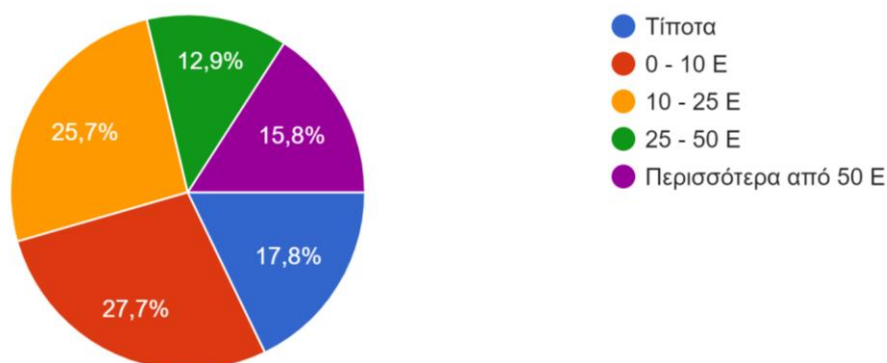
Σε αυτό το ερώτημα τέθηκαν τρεις ερωτήσεις για τις προτιμήσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε σχέση με κάποια άλλη ασχολία. Η πρώτη ήταν σε σχέση με το να διαβάσει κάποιος ένα βιβλίο, σε αυτήν οι περισσότεροι απάντησαν ότι συνήθως θα προτιμούσαν να παίξουν κάποιο παιχνίδι αντί να διαβάσουν ένα βιβλίο. Η δεύτερη με το να περάσουν χρόνο με την παρέα τους, με δημοφιλέστερη απάντηση το αναλόγως, αλλά με αρκετές στον όχι τόσο συχνά και στο ποτέ. Η τρίτη ερώτηση ήταν εάν θα προτιμούσαν να παίξουν κάποιο παιχνίδι αντί να κάνουν κάποιο άθλημα σε αυτήν την απάντηση είχαμε τις περισσότερες ουδέτερες απαντήσεις, δηλαδή υπήρχαν αρκετές σε κάθε πεδίο με δημοφιλέστερη απάντηση το αναλόγως.

Σχεδιάγραμμα 4.12 Ερώτηση : Γενική ερώτηση τι πιστεύετε για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ;



Στην ερώτηση τι πιστεύετε για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, το μεγαλύτερο ποσοστό απάντησε ότι έχει θετικά στοιχεία αλλά χρειάζεται βελτίωση με 29,7% και είχε μικρή διαφορά από τις επόμενες δύο απαντήσεις, δηλαδή ότι είναι ουδέτερο με 27,7% και ότι είναι κάτι θετικό με 25,7%, το ποσοστό που θεωρεί ότι είναι κάτι αρνητικό ή ότι έχει αρνητικά στοιχεία είναι το μικρότερο με συνολικό αριθμό 16,8%.

Σχεδιάγραμμα 4.13 Ερώτηση : Τι ποσό χρημάτων δαπανάτε στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανά μήνα ;



Το μεγαλύτερο ποσοστό που ήταν 27,7% απάντησε ότι δαπανάει από 0 - 10 ευρώ, η δεύτερη απάντηση σε ποσοστό ήταν των 10 - 25 ευρώ και το ποσοστό άγγιξε το 25,7%, 17,8% δεν σπαταλούν τίποτα, 15,8% σπαταλάνε περισσότερα από 50 ευρώ και 12,9% σπαταλάει 25 - 50 ευρώ. Άρα όπως μπορούμε να δούμε οι περισσότεροι δαπανούν ένα

ποσό στα παιχνίδια τους ανά μήνα είτε αυτό είναι μικρό είτε μεγαλύτερο, λίγοι είναι αυτοί που δεν αγοράζουν τίποτα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

5.1 Συμπέρασμα Ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Όπως είδαμε λοιπόν υπάρχουν πολλές διαφορετικές κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών και η κάθε μία έχει τα δικά της χαρακτηριστικά, πλατφόρμες, χειριστήρια και λογισμικά. Σε κάποιες περιπτώσεις βέβαια έχουν κοινά χαρακτηριστικά ή στοιχεία που μοιάζουν. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διαθέτουν επίσης αρκετά είδη παιχνιδιών και κατηγορίες, τόσα πολλά που μπορούν να ικανοποιήσουν από τον πιο απλό χρήστη που θέλει να κάνει κάποια ενασχόληση για να περνάει τον χρόνο του, μέχρι και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Στις περισσότερες οικονομίες διαφόρων χωρών τα ηλεκτρονικά παιχνίδια κατέχουν μία από τις βασικές θέσεις, λόγω του αριθμού πωλήσεων των παιχνιδιών, των συναλλαγών εντός παιχνιδιών με κύριες συναλλαγές τις μικροσυναλλαγές, κάτι που έχει βοηθήσει αρκετά τα παιχνίδια ώστε να έχουν κάποιο κέρδος και κυρίως τα δωρεάν παιχνίδια και τέλος του εξοπλισμού. Ένας μεγάλος τομέας της οικονομίας τόσο των παιχνιδιών αλλά και της γενικότερης οικονομίας είναι οι διαφημίσεις. Αρκετοί διαφημιστές έχουν προσελκυθεί από τα παιχνίδια, αφού δημιουργείται ένα εύφορο έδαφος για στοχευμένες διαφημίσεις με ευκολότερα μέσα διάδοσης και χρήσης. Έτσι λοιπόν με τόσο κοινό όχι μόνο σε παίκτες αλλά σε εταιρείες και επαγγελματίες, δημιουργούνται και άλλοι τομείς όπως τα ηλεκτρονικά αθλήματα τα οποία δίνουν πολλές ευκαιρίες στον χώρο του μάρκετινγκ και όχι μόνο.

5.2 Συμπέρασμα Επιρροών Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών

Μετά την μελέτη πολλαπλών ερευνών που έχουν γίνει για τις επιρροές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στον άνθρωπο, μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι αρκετοί επιστήμονες έχουν διαφορετικές απόψεις στο θέμα του εάν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι κάτι θετικό ή κάτι αρνητικό, στην πραγματικότητα όμως γνωρίζουμε ότι διαθέτουν και θετικά αλλά και

αρνητικά στοιχεία, καθώς και ότι υπάρχουν πάρα πολλές ευκαιρίες και επιλογές για να διορθωθούν κάποιοι από τους αρνητικούς τους παράγοντες.

Τα θετικά στοιχεία που υπάρχουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούμε να τα διακρίνουμε σε αρκετές κατηγορίες, δηλαδή στον τομέα της μάθησης και της διδασκαλίας σε όλα τα επίπεδα δυσκολίας. Στην προπόνηση και στην εκπαίδευση στρατευμάτων, ιατρικών διαδικασιών και γενικότερα σε αρκετές διαφορετικές χρήσεις, ακόμα και στην εργασία απλών πολιτών για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Βοηθούν επίσης στις κοινωνικές δεξιότητες, όπως της επικοινωνίας με διαφορετικούς ανθρώπους από όλο τον κόσμο, καθώς και την δημιουργία ηγετικών ικανοτήτων σε διαφορετικές καταστάσεις. Ένας ακόμη τομέας είναι εκείνος της ιατρικής και της αποκατάστασης, δηλαδή την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε άτομα που έχουν πρόβλημα να λειτουργήσουν κάποια από τα άκρα τους ή σε παιδιά με δυσλεξία ή κάποιου άλλου είδους δυσκολίας μάθησης. Μπορούν να βοηθήσουν επίσης στις αρνητικές ψυχικές διαταραχές και αντιδράσεις όπως αυτή του άγχους καθώς και να προσφέρουν θετικά συναισθήματα. Δεν τελειώνουν όμως εδώ υπάρχουν και αρκετά περισσότερα θετικά στοιχεία σε άλλους τομείς, όπως εκείνα της ισορροπίας και της γνωστικής ικανότητας αλλά και ακόμη περισσότερα.

Τα αρνητικά στοιχεία δυστυχώς είναι επίσης αρκετά και διακρίνονται και αυτά σε αρκετές κατηγορίες. Κάποιες από αυτές είναι οι αρνητικές επιρροές πάνω στο σώμα δηλαδή στην αύξηση του πάχους, στην έλλειψη ύπνου άλλα και στα προβλήματα ναυτίας και ζαλάδας. Μία άλλη κατηγορία είναι εκείνη των αρνητικών ψυχικών επιρροών όπως της αύξησης της βίας και της επιθετικότητας, της κοινωνικής απομόνωσης, της κατάθλιψης καθώς και τους εθισμού αλλά και του άγχους. Το πρόβλημα όμως δεν σταματά εκεί, αυτά ήταν τα προβλήματα που δημιουργούνται στο παιχνίδι και στην χρήση του, υπάρχουν δυστυχώς και άτομα που προσπαθούν να προκαλέσουν αρνητικές καταστάσεις, κάτι το οποίο το ευνοούν τα παιχνίδια λόγω της ανωνυμίας που υπάρχει καθώς και άτομα που προσπαθούν να προκαλέσουν εκφοβισμό σε άλλους.

Όπως μπορούμε να διαπιστώσουμε σύμφωνα με τις έρευνες που έχουν γίνει τα θετικά στοιχεία φαίνονται τις περισσότερες φορές να υπερτερούν των αρνητικών, κάτι το οποίο είναι ένα ελπιδοφόρο μήνυμα για την συνέχεια των παιχνιδιών. Ένα ακόμη θετικό στοιχείο

είναι ότι τα περισσότερα αρνητικά στοιχεία μπορούν να αποφευχθούν απλά μειώνοντας τις ώρες που παίζει κάποιος ή την αλλαγή του ωραρίου που παίζει κάποιος, ώστε να μην επηρεάζει τον ύπνο και κατά συνέπεια την υπόλοιπη μέρα του. Ύστερα από τα παραπάνω πιστεύω ότι πρέπει να γίνουν περισσότερες έρευνες έτσι ώστε να βρεθούν καλύτεροι τρόποι χρήσης των παιχνιδιών προκειμένου να εξαλειφθούν όλα τα αρνητικά στοιχεία τους.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Α. ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

Alexander, L. Amy., Brunyé, Tad., Sidman, Jason. and Weil, A. Shawn., (2005). *From Gaming to Training: A Review of Studies on Fidelity, Immersion, Presence, and Buy-in and Their Effects on Transfer in PC-Based Simulations and Games*. DARWARS Training Impact Group.

Andreassen, C. S., Billieux, J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Demetrovics, Z., Mazzoni, E. and Pallesen, S., (2016). *The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study*. Psychology of Addictive Behaviors.

Apperley, H. Thomas., (2006). *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. University of Melbourne. σελ. 6-23.

Backlund, Per., Engström, Henrik. and Johannesson, Mikael., (2006). *Computer gaming and driving education*. University of Skövde.

Burdea, C. Grigore. and Coiffet, Philippe., (2017). *Virtual Reality Technology*. 2nd ed. John Wiley & Sons.

Boot, R. Walter., Kramer, F. Arthur., Simons, J. Daniel., Fabiani, Monica. and Gratton Gabriele., (2008). *The effects of video game playing on attention, memory, and executive control*. Elsevier B.V.

Bristol, Wesley. Peter., Chen, Yi-Yaun., Higgins, Andrew. Jason., Rogoza, Tunberg. E. Benjamin., Talati, Shailesh. Sharvil., Konzen, Warren. Neil. and Webb, S. James., (2018). *Virtual reality system with head-mounted display, camera and hand-held controllers*. US Patent.

BRUNBORG, S. GEIR., MENTZONI, A. RUNE. and FRØYLAND, R. LARS., (2014). *Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?.* Budapest: Akadémiai Kiadó.

Cooper, Mark., (2005). *How slot machines give gamblers the business.* The Atlantic Monthly Group.

Crandall, W. Robert. and Sidak, Gregory. J., (2006). *Video Games: Serious Business for America's Economy.* Entertainment Software Association Report.

Danesh, A., Inkpen, K.M., Lau, F.W., Shu, K.S. and Booth, K.S., (2001). *Geney: Designing a collaborative activity for the Palm handheld computer.* Seattle.

Desai, Rajesh. Parth., Desai, Nikhil. Pooja., Ajmera, Deepak. Komal. and Mehta, Khushbu., (2014). *A Review Paper on Oculus Rift-A Virtual Reality Headset.* International Journal of Engineering Trends and Technology.

Elmenthaler, Andreas., (2013). *Hagenuk MT-2000 with Tetris.*

Engelhardt, R. Christopher., Bartholow, D. Bruce., Kerr, T. Geoffrey. and Bushman, J. Brad., (2011). *This is Your Brain on Violent Video Games: Neural Desensitization to Violence Predicts Increased Aggression Following Violent Video Game Exposure.* Journal of Experimental Social Psychology. Elsevier.

Fadi, Chehimi., Paul, Coulton. and Reuben, Edwards., (2006). *Evolution of 3D mobile games development.* Springer-Verlag London Limited.

Franceschini, Sandro., Gori, Simone., Ruffino, Milena., Viola, Simona., Molteni, Massimo. and Facoetti, Andrea., (2013). *Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better.* Elsevier Ltd.

Gartner, (2020). *Gartner Says Worldwide PC Shipments Grew 2.3% in 4Q19 and 0.6% for the Year*. Διαθέσιμο στο: <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2020-01-13-gartner-says-worldwide-pc-shipments-grew-2-point-3-percent-in-4q19-and-point-6-percent-for-the-year>

Granic, Isabela., Lobel, Adam. and Engels, C. M. E. Rutger., (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. American Psychologist.

Huyen, Thanh. Thi. Nguyen. and Nga, Thu. Thi. Khuat., (2003). *Learning vocabulary through games*.

Ivory, D. James., (2015). *A Brief History of Video Games*.

Jones, M.Christian., Scholes, Laura., Johnson, Daniel., Katsikitis, Mary. and Carras, C. Michelle., (2014). *Gaming well: links between videogames and flourishing mental health*. Frontiers in Psychology.

Kanellos, Michael., (2009). *PCs: More than 1 billion served*. CNET News.

Kirriemuir, John., (2002). *The relevance of video games and gaming consoles to the Higher and Further Education learning experience*

Kuittinen, Jussi., Kultima, Annakaisa., Niemelä, Johannes. and Paavilainen, Janne., (2007). *Casual Games Discussion*.

Lam, T. Lawrence., Cheng, ZaoHuo. and Liu, XinMin., (2013). *Violent Online Games Exposure and Cyberbullying/Victimization Among Adolescents*. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking.

Lewis, Ben and Porter, Lance., (2010). *In-game advertising effects: Examining player perceptions of advertising schema congruity in a massively multiplayer online role-*

playing game. Journal of Interactive Advertising.

Lisk, C. Timothy., Kaplancali, T. Ugur. and Riggio E. Ronald., (2012). *Leadership in Multiplayer Online Gaming Environments*. Sage Publications.

Loton, Daniel., Borkoles, Erika., Lubman, Dan. and Polman, Remco., (2016). *Video Game Addiction, Engagement and Symptoms of Stress, Depression and Anxiety: The Mediating Role of Coping*. International Journal of Mental Health and Addiction

Malinverni, Laura., Mora-Guiard, Joan., Padillo, Vanesa., Valero, Lilia. and Hervas, Amaia., (2017). *An inclusive design approach for developing video games for children with Autism Spectrum Disorder*. Elsevier Ltd.

Merhi, Omar., Faugloire, Elise., Flanagan, Moira. and Stoffregen, A. Thomas., (2007). *Motion Sickness, Console Video Games, and Head-Mounted Displays*. Human Factors and Ergonomics Society.

Miller, K. E. and Wallis, D. J., (2009). *Executive Function and Higher-Order Cognition: Definition and Neural Substrates*. Elsevier Ltd.

Morley, Deborah. and Parker, Charles S., (2014). *Understanding Computers: Today and Tomorrow, Introductory*. 15th ed. Cengage, σελ. 53-54.

Muller, S. Marcus., (2012). *Collaborative electronic game play employing player classification and aggregation*. United States: Patent Application Publication.

Murphy, David., (2013). *Hacking Public Memory: Understanding the Multiple Arcade Machine Emulator*. Ryerson University.

Nelson, A. Rolf. and Strachan, Ian., (2009). *Action and puzzle video games prime different speed/accuracy tradeoffs*. Sage Journals.

Newby, Jonica., (2003). *Dogs Eyes*. ABC Online

Oei, C. Adam. and Patterson, D. Michael., (2013). *Enhancing Cognition with Video Games: A Multiple Game Training Study*. PLoS One.

Parkes, Alison., Sweeting, Helen., Wight, Daniel. and Henderson, Marion., (2013). *Do television and electronic games predict children's psychosocial adjustment? Longitudinal research using the UK Millennium Cohort Study*. BMJ Journals.

Pastore, Serena., (2013). *Mobile Platforms And Apps Cross-Platforms Development Tools*. INAF: Int. Journal of Engineering Research and Applications.

Perez, Michael., (2012). *Military Advertising and Simulation Training: U.S. Army's Use of Video Games*.

Pollak, Andrew., (1997). *Gunpei Yokoi, Chief Designer Of Game Boy, Is Dead at 56*. The New York Times.

Pong-Story, (2007). *Welcome to Pong-Story – Introduction*. Διαθέσιμο στο: <http://www.pong-story.com/intro.htm>

Qing, Li., (2015). *When Cyberbullying and Bullying Meet Gaming: A systemic Review of the Literature*. Journal of Psychology & Psychotherapy.

Regan, L. Mandryk. and Diego, S. Maranan., (2002). *False prophets: exploring hybrid board/video games*.

Ritterfeld, Ute. and Weber, Rene., (2006). *Video Games for Entertainment and Education*.

Rosser, C. James. Jr., Lynch, J. Paul., Cuddihy, Laurie., Gentile, A. Douglas., Klonsky, Jonathan. and Merrell, Ronald., (2007). *The Impact of Video Games on Training*

Surgeons in the 21st Century.

Rovithis, Emmanouel., (2012). *A Classification of Audio-Based Games in terms of Sonic Gameplay and the introduction of the Audio-Role-Playing-Game: Kronos.* Corfu, σελ 160 - 164.

Russoniello, V. Carmen., O'Brien, Kevin. and Parks, M. Jennifer., (2009). *The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress.* Journal of CyberTherapy & Rehabilitation.

Seah, May-li. and Cairns, Paul., (2008). *From Immersion to Addiction in Videogames.* British Computer Society

Seo, Yuri., (2013). *Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy.* Journal of Marketing Management.

Sheff, David., (1999). *Game Over: Press Start to Continue.* GamePress, σελ. 28.

Steven, L. Kent., (2001). *The Ultimate History of Video Games.* Roseville : Prima Publishing

Szturm, Tony., Peters, F. James., Otto, Chris., Kapadia, Naaz. and Desai, Ankur., (2008). *Task-Specific Rehabilitation of Finger-Hand Function Using Interactive Computer Gaming.* Archives of Physical Medicine and Rehabilitation. Elsevier Ltd.

Tarakci, Devrim., Huseyinsinoglu, E. Burcu., Tarakci, Ela. and Ozdincler, R. Arzu., (2016). *Effects of Nintendo Wii-Fit video games on balance in children with mild cerebral palsy.* Pediatrics International.

Therrien, Carl., (2012). *Video Games Caught Up in History.*

Torrente, J., Moreno-Ger, P., Martínez-Ortiz, I. and Fernandez-Manjon, B., (2009).

Integration and Deployment of Educational Games in e-Learning Environments: The Learning Object Model Meets Educational Gaming. Educational Technology & Society, Σελ. 359–371.

Tomić, Zoran. Nenad., (2018). *Economic Model of Microtransactions in Video Games.* Journal of Economic Science Research.

Vahdat, Sedigheh. and Behbahani Rasti Amin (2013). *The effect of video games on Iranian EFL learners' vocabulary learning.*

Vicente-Rodríguez, Germán., Rey-López, J. Pablo., Martín-Matillas, Miguel., Moreno, A. Luis., Wärnberg Julia., Redondo Carlos., Tercedor, Pablo., Delgado, Manuel., Marcos, Ascensión., Castillo, Manuel. and Bueno Manuel., (2008). *Television watching, videogames, and excess of body fat in Spanish adolescents: The AVENA study.* Elsevier Inc.

Wainwright, A. Martin., (2014). *Teaching Historical Theory through Video Games.* Society for History Education.

WePC. *2020 Video Game Industry Statistics, Trends & Data.* Διαθέσιμο στο: <https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/>

Whitaker, L. Jodi. and Bushman, J. Brad., (2009). *Online Dangers: Keeping Children and Adolescents Safe.*

White, E. Rachel., Prager, O. Emily., Schaefer, Catherine., Kross, Ethan., Duckworth, L. Angela. and Carlson, M. Stephanie., (2017). *The “Batman Effect”: Improving Perseverance in Young Children.* Society for Research in Child Development, Inc.

Willis, Daniel., Godse, Dhananjay. and Freedman, Gordon., (2014). *Online video game advertising system and method supporting multiplayer ads.* US Patent.

Wikipedia. *Electronic game*. Διαθέσιμο στο:
https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_game

Wikipedia. *Video game*. Διαθέσιμο στο: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game

Wolf, Mark., (2007). *What Is a Video Game?*. Westport: Greenwood Press, σελ. 4.

Wolf, P. J. Mark., (2001). *Genre and the Video Game*. University of Texas Press.

Wolfe, Jasper., Kar, Kellyann., Perry, Ashleigh., Reynolds, Chelsea., Gradisar, Michael. and Short, A. Michelle., (2014). *Single night video-game use leads to sleep loss and attention deficits in older adolescents*. Elsevier Ltd.

Yanev Victor., (2019). *Video Game Demographics – Who Plays Games In 2020*.
Διαθέσιμο στο: <https://techjury.net/stats-about/video-game-demographics/#gref>

Yang, Moonhee., Roskos-Ewoldsen, R. David., Dinu, Lucian. and Arpan, M. Laura., (2006). *The effectiveness of "in-game" advertising: Comparing college students' explicit and implicit memory for brand names*. Journal of Advertising.

Zaranis, Nicholas., Kalogiannakis, Michail. and Papadakis, Stamatios., (2013). *Using Mobile Devices for Teaching Realistic Mathematics in Kindergarten Education*. Creative Education.