

**PRESS  
START**

Full HD Display  
Capacitive



TV

Home

Power



# VIDEO GAMES

ΈΝΑ ΠΑΡΑΛΛΗΛΟ  
ΣΥΜΠΑΝ



enter

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

01.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ  
ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

02.

ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

03.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ ΡΕΚΟΡ

04.

ΒΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΟΦΕΛΗ

01.

# Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



Η ιστορία του ψηφιακού παιχνιδιού είναι σχετικά πρόσφατη, αλλά πολύ πλούσια, διότι η εξέλιξη είναι ταχύτατη. Δεν μπορεί να ειπωθεί με σιγουριά ποιο ήταν το πρώτο παιχνίδι τέτοιου τύπου, αλλά, σύμφωνα με το άρθρο του περιοδικού Science Illustrated το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι ήταν η τρίλιζα (OXO), η οποία έκανε την εμφάνισή της στο πανεπιστήμιο του Cambridge το 1952, ενώ εισήχθη στην αγορά τη δεκαετία του 1970.



Για άλλους μελετητές, όπως ο David Thomas το πρώτο βιντεοπαιχνίδι φαίνεται να είναι το Tennis for Two, το οποίο δημιουργήθηκε από τον φυσικό William Higinbotham το 1958. Σκοπός του ήταν να δημιουργήσει ένα παιχνίδι, το οποίο θα είχε εκπαιδευτικό ρόλο.





Κατά τον Jesper Juul το πρώτο παιχνίδι σε υπολογιστή, που ουσιαστικά θεωρείται ο «πατέρας» των ψηφιακών παιχνιδιών, είναι το Spacewar το 1961. Το Spacewar δημιουργήθηκε από τον φοιτητή του MIT Steve Russell, και η δομή του έχει επηρεάσει πολλά παιχνίδια, όπως το Asteroids το 1979 και το Computer Space, το οποίο δημιουργήθηκε δέκα χρόνια αργότερα, το 1971, από τον Nolan Bushnell με εμπορικούς σκοπούς .

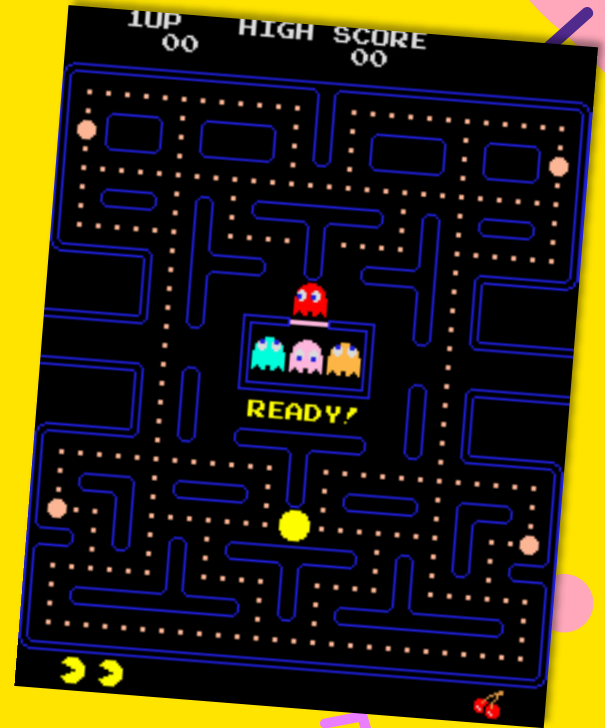




Το παιχνίδι αυτό αποτέλεσε την αφετηρία των παιχνιδομηχανών που λειτουργούσαν με κέρματα με μεγαλύτερη επιτυχία το παιχνίδι PONG το 1972 από την Atari με δημιουργό τον Al Alcorn. Μέσα σε ένα χρόνο τα έσοδα της Atari ήταν τεράστια και ενέπνευσε τη δημιουργία αμέτρητων αντιγραφών ή παρόμοιων παιχνιδιών. Για μεγάλο διάστημα, το να έλεγε κανείς ότι παίζει βιντεο-παιχνίδια σήμαινε ότι παίζει PONG.



Μεγάλη επιτυχία γνώρισαν, επίσης, κι άλλα παιχνίδια τύπου arcade, όπως το Asteroids και το Space Invaders (το 1978 από τον Tomokado Nishikado), αλλά και το Pac-Man το 1980, το οποίο πέρασε στην ιστορία ως το δεύτερο παιχνίδι που προκάλεσε έλλειψη νομισμάτων στην Ιαπωνία, ενώ ήταν το πρώτο παιχνίδι που έγινε δημοφιλές και στο γυναικείο φύλο. Παράλληλα το 1980 η Atari λανσάρει το Battlezone, το πρώτο βιντεοπαιχνίδι τύπου arcade τριών διαστάσεων .



Το 1972, επίσης, εμφανίστηκε η πρώτη οικιακή κονσόλα, το Magnavox Odyssey, βασισμένο στην ιδέα του Ralph Baer, ο οποίος προσπαθούσε από το 1968 να δημιουργήσει ένα διαδραστικό παιχνίδι για την τηλεόραση. Αυτό το διαδραστικό παιχνίδι από το σπίτι απέκτησε πολύ μεγάλο κοινό, καθώς τα arcade παιχνίδια μεταφέρθηκαν στο σαλόνι ή το δωμάτιο του σπιτιού.

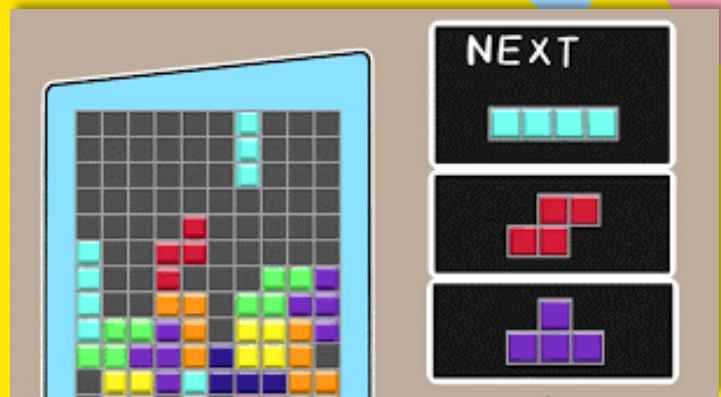
Ο Ralph Baer κατάφερε να πείσει ότι το μέλλον ανήκε στα παιχνίδια που συνδέονταν με την τηλεόραση με μεγαλύτερη επιτυχία την μεταφορά του Space Invaders από arcade στην κονσόλα, γεγονός που εκτόξευσε τα έσοδα της Atari 2600, που το αξιοποίησε, μέχρι το 1982 .



Στις αρχές της δεκαετίας του 1980 παρατηρείται η πτώση των βιντεοπαιχνιδιών ή, όπως ονομάστηκε, «The great videogame crash». Οι λόγοι συναντώνται στην εμφάνιση των προσωπικών υπολογιστών μέσα στο σπίτι και σε κάποια λάθη των εταιριών κονσόλας στην αγορά. Από το '80 και μετά εμφανίζονται ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία είναι σχεδιασμένα, για να παίζονται στους υπολογιστές.



Το 1984 οι κονσόλες επέστρεψαν στην αγορά με την Nintendo με τα πασίγνωστα παιχνίδια, όπως Super Mario Bros, The Legend of Zelda και η Sega λανσάρει την κονσόλα Genesis, την οποία ακολούθησε το γνωστό Game Boy. Ένα από τα πιο δημοφιλή και εθιστικά παιχνίδια ήταν το Tetris που δημιουργήθηκε από τον Alexei Pajitnov το 1985, όταν εργαζόταν στην Ακαδημία των Επιστημών στην Μόσχα. Εμφανιζόταν σε πολλές πλατφόρμες, αλλά κυριότερα

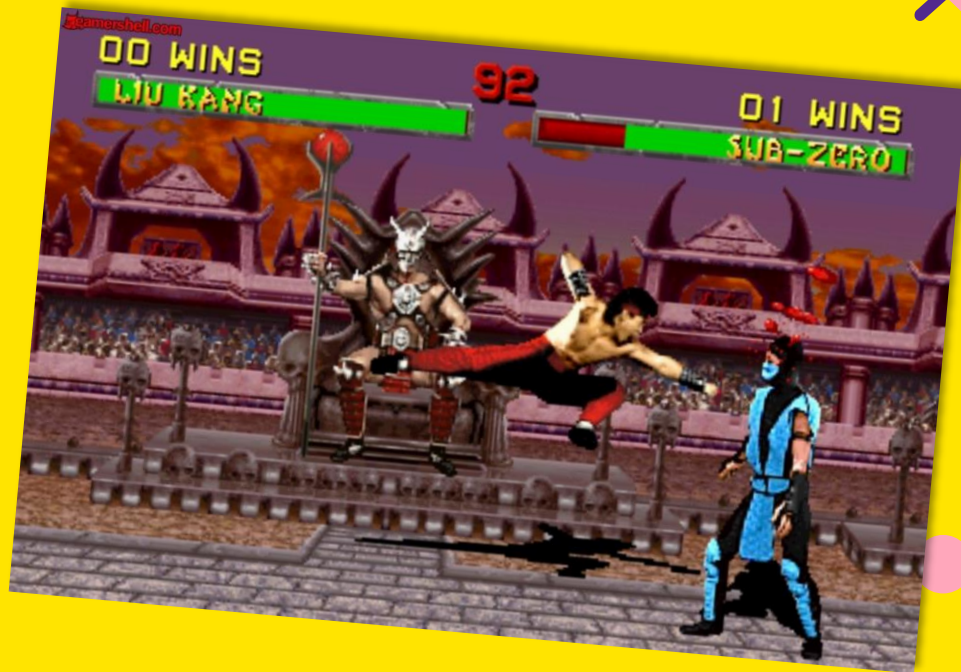


στο Game Boy της Nintendo το 1989, πουλώντας 33 εκατομμύρια αντίγραφα και καθιστώντας το ως το πιο γνωστό παιχνίδι στον κόσμο. Πολλοί άνθρωποι ανέφεραν ότι έβλεπαν να πέφτουν τετράγωνα μπροστά στα μάτια τους ή ότι περιστρέφονταν στο μυαλό τους αληθινά αντικείμενα προκειμένου να ταιριάξουν μεταξύ τους (Tetris effect).

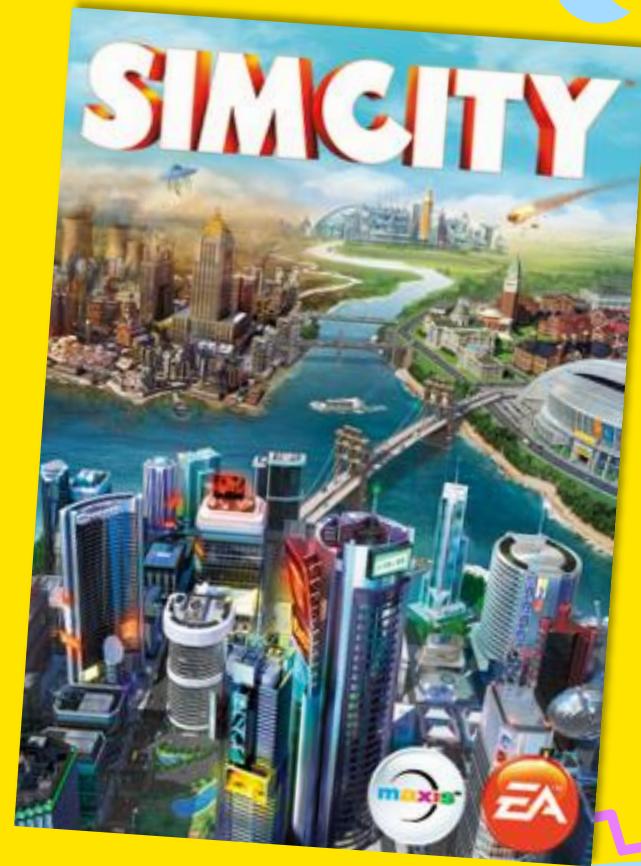




Οι τόσες πολλές επιλογές παιχνιδιών έθεσαν στο περιθώριο της arcade παιχνιδομηχανές, αλλά η εμφάνιση του Street Fighter το 1991 και του Mortal Kombat το 1992 τόνωσαν ξανά αυτές τις παιχνιδομηχανές. Τα παιχνίδια αυτά παρουσίαζαν βίαιο υλικό και από το 1993 ξεκινά μία συζήτηση σχετικά με τη βία στα βίντεο-παιχνίδια και την επίδραση που έχει στα παιδιά.



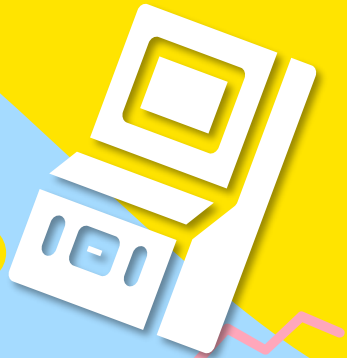
Η ανάπτυξη των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στους υπολογιστές συνέχιζε, αλλά η εγκατάσταση των παιχνιδιών με όρους σημερινούς ήταν δύσκολη, καθώς τα Windows δεν ήταν διαδεδομένα και οι χρήστες έπρεπε να δουλεύουν με DOS. Από τα τέλη της δεκαετίας του 1980 και τις αρχές του '90 η βιομηχανία του παιχνιδιού μέσω υπολογιστή εξελίσσεται και γίνεται πιο επαγγελματική δουλειά, καθώς η τεχνολογία προχωράει, με τον ήχο, τα γραφικά, τον προγραμματισμό, τον σχεδιασμό-animation, το μάρκετινγκ και την παραγωγή.



Η ανάπτυξη αυτή σε συνδυασμό με την σύνδεση στο διαδίκτυο κάνει πολύ γνωστά τα παιχνίδια MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) τα οποία παίζονται αποκλειστικά στο διαδίκτυο από πολλούς παίκτες που συνδέονται σε έναν σέρβερ. Από τα πρώτα παιχνίδια αυτού του τύπου ήταν το Age of Empires το 1997 και το World of Warcraft (WOW), με πάνω από 8 εκατομμύρια παίκτες ανά τον κόσμο.



Παράλληλα, οι κονσόλες αναβαθμίζονται εκ νέου με την εισαγωγή στην αγορά του PlayStation από την Sony και του Xbox , τα οποία πλέον μπορούν να καλύψουν ορισμένες δυνατότητες του υπολογιστή, όπως αναπαραγωγή ταινιών, μουσικής και σύνδεση στο ίντερνετ. Το 2006 η Nintendo εισήγαγε το Wii, ένα παιχνίδι με τηλεχειριστήριο με αισθητήρα κινήσεων και παιχνίδια που σχετίζονται με τα αθλήματα (exergames) .





Παράλληλα, οι κονσόλες αναβαθμίζονται εκ νέου με την εισαγωγή στην αγορά του PlayStation από την Sony και του Xbox , τα οποία πλέον μπορούν να καλύψουν ορισμένες δυνατότητες του υπολογιστή, όπως αναπαραγωγή ταινιών, μουσικής και σύνδεση στο ίντερνετ. Το 2006 η Nintendo εισήγαγε το Wii, ένα παιχνίδι με τηλεχειριστήριο με αισθητήρα κινήσεων και παιχνίδια που σχετίζονται με τα αθλήματα (exergames).

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι βρισκόμαστε πλέον και επισήμως στην 9η γενιά βιντεοπαιχνιδιών, χωρίς να γνωρίζουμε ακόμη τι αλλαγές θα φέρουν στον κλάδο τα πρόσφατα επιτεύγματα της AI (Τεχνητής Νοημοσύνης)!!



02.

# ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΒΙΝΤΕΟΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ



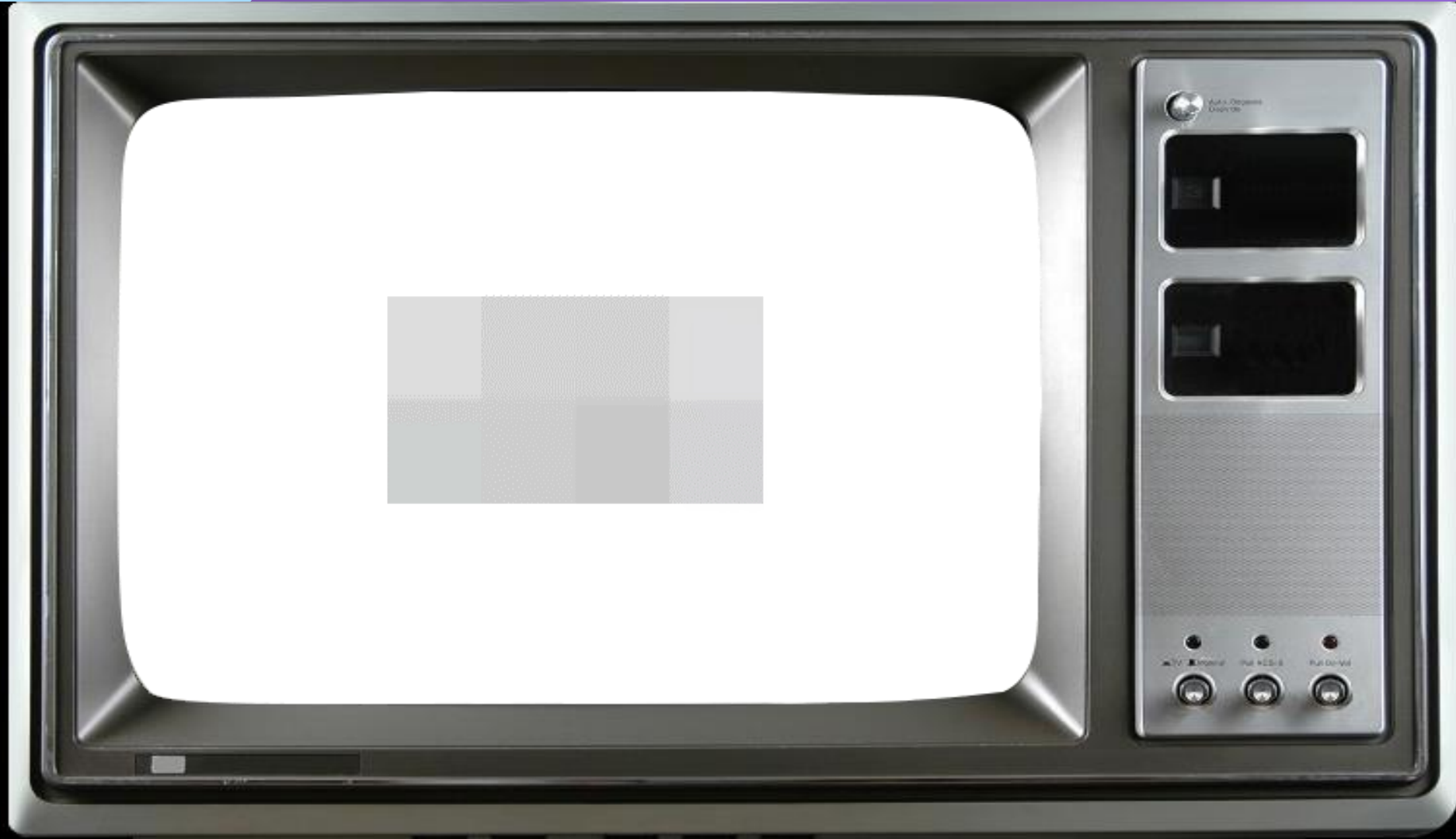
Η πρώτη σημαντική διάκριση των βιντεοπαιχιδιών είναι σε online και offline games. Όπως καταδεικνύει το όνομά τους, τα πρώτα απαιτούν σύνδεση στο διαδίκτυο ενώ για τα δεύτερα αρκεί να αγοράσεις το παιχνίδι ή να «κατεβάσεις» την εφαρμογή. Αξίζει να σημειωθεί ότι στα online games, το παιχνίδι συνεχίζεται άμεσα από τους υπόλοιπους χρήστες στον κόσμο ακόμη κι όταν εσύ έχεις αποσυνδεθεί (log out).



## SANDBOX

Η κατηγορία sandbox αναφέρεται σε βιντεοπαιχνίδια όπου ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει, να τροποποιήσει ή να καταστρέψει το περιβάλλον του παιχνιδιού. Ο όρος συνδέεται με το αμμόκουτο του παιδιού, όπου το παιδί μπορεί να δημιουργήσει και να καταστρέψει, συνήθως χωρίς κάποιο καθορισμένο σκοπό.





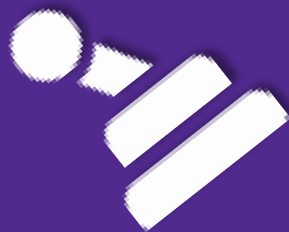
## REAL-TIME STRATEGY (RTS)

Η Στρατηγική Πραγματικού Χρόνου είναι υποείδος των βιντεοπαιχνιδιών στρατηγικής, όπου το παιχνίδι δεν εξελίσσεται σταδιακά σε γύρους (turn-based). Ο όρος "Real-time strategy" εμφανίστηκε στο περιοδικό BYTE το 1982.



## Role-playing (RPG,ARPG and More)

Παιχνίδι ρόλων (αγγλικά: role-playing game ή RPG) είναι ένα είδος παιχνιδιού στο οποίο οι παίκτες αναλαμβάνουν το ρόλο φανταστικών χαρακτήρων και εκτελούν αποστολές. Οι συμμετέχοντες καθορίζουν τις ενέργειες των χαρακτήρων τους εν μέρει βασισμένοι στον σχεδιασμό του χαρακτήρα τους, και οι ενέργειες πετυχαίνουν ή αποτυγχάνουν σύμφωνα με ένα σύστημα κανόνων και οδηγιών.





Full-Range  
Speaker



TV



Antenna



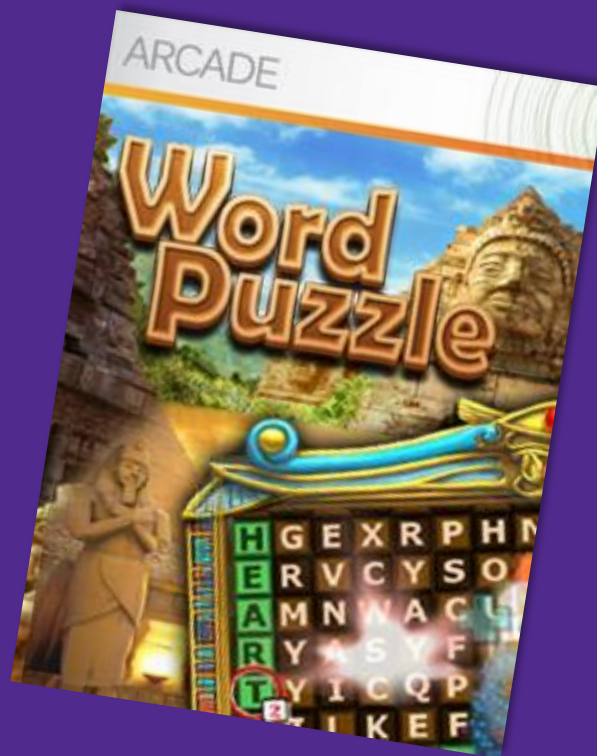
Hi-Fi





## Puzzles

Τα βιντεοπαιχνίδια παζλ αποτελούν ένα ευρύ είδος βιντεοπαιχνιδιών που δίνουν έμφαση στην επίλυση γρίφων. Οι τύποι παζλ μπορούν να δοκιμάσουν τις δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων, συμπεριλαμβανομένης της λογικής, της αναγνώρισης προτύπων, της επίλυσης ακολουθιών, της χωρικής αναγνώρισης και της συμπλήρωσης λέξεων. Πολλά παιχνίδια παζλ περιλαμβάνουν ένα στοιχείο σε πραγματικό χρόνο και απαιτούν γρήγορη σκέψη, όπως το Tetris (1984) και το Lemmings (1991).





Power



TV

Antenna

Hi-Fi

Hi-Fi



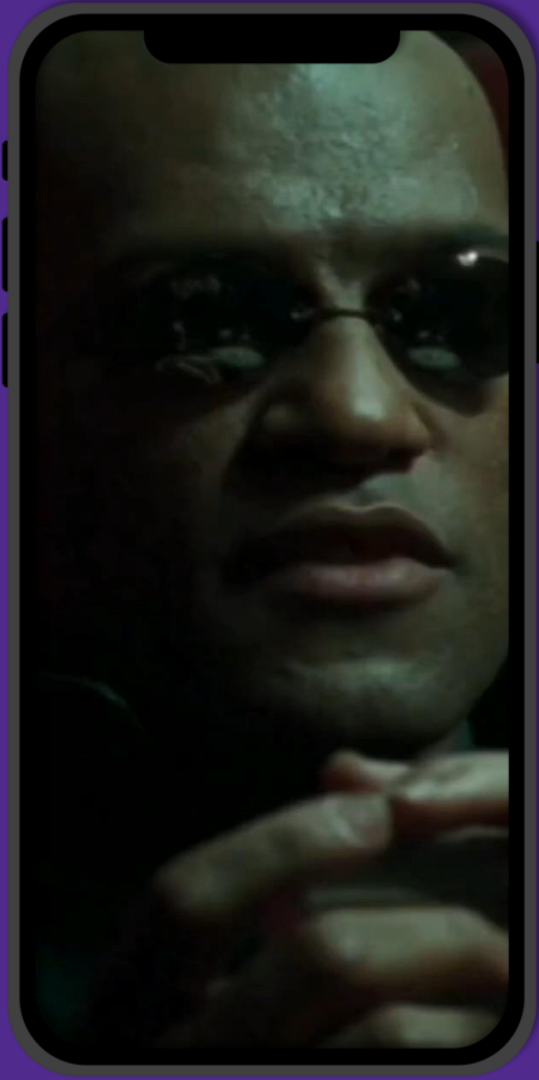
## Action-adventure

Δράσης - περιπέτειας ονομάζεται ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών όπου συνδυάζονται διαφόρων ειδών στοιχεία από βιντεοπαιχνίδια δράσης και περιπέτειας.

Πρόκειται ίσως για το πιο περιεκτικό και πιο διαδεδομένο είδος παιχνιδιών. Εδώ ανήκει και το υποείδος First Person Shooter, εξαιρετικά δημοφιλές και βίαιο όπως υποδηλώνει και ο τίτλος του.



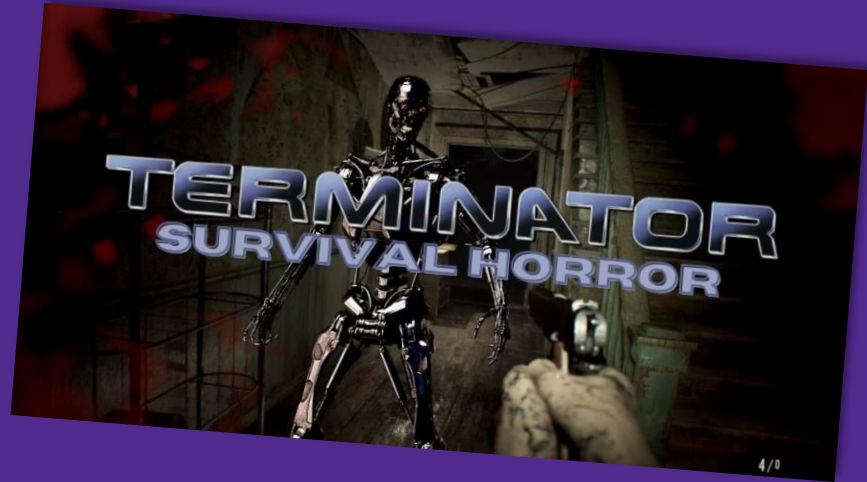
Είναι επίσης το είδος που έχει “συνεργαστεί” κατ’ επανάληψη με την κινηματογραφική βιομηχανία καθώς ορισμένα από αυτά έχουν προκύψει από διάσημες ταινίες (π.χ. Star Wars Jedi, The Matrix) ενώ άλλα έχουν εμπνεύσει ταινίες (π.χ. Resident evil, Assassin’s Creed) που είχαν τεράστια εισπρακτική επιτυχία.



## Survival and horror

Η συγκεκριμένη κατηγορία βιντεοπαιχνιδιών περιλαμβάνει παιχνίδια εμπνευσμένα από τη μυθοπλασία τρόμου. Τα παιχνίδια της κατηγορίας αυτής εστιάζουν στην επιβίωση του χαρακτήρα μέσα από διάφορες καταστάσεις που εμπεριέχουν το στοιχείο του τρόμου.

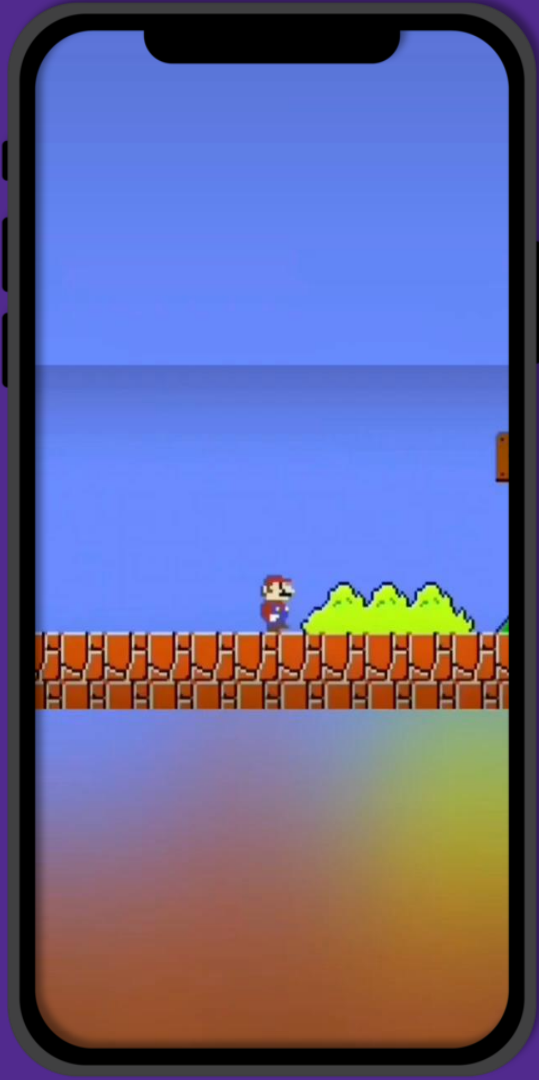
Ο ήρωας δεν είναι συνήθως επαρκώς οπλισμένος και πρέπει να χρησιμοποιήσει εξίσου τις νοητικές δεξιότητες και τεχνικές διαφυγής για να επιβιώσει.



## Platformer

Ένα παιχνίδι πλατφόρμας είναι ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών και υποείδος παιχνιδιών δράσης στα οποία ο βασικός στόχος είναι να μετακινείται ο χαρακτήρας του παίκτη μεταξύ σημείων σε ένα δημιουργημένο περιβάλλον. Το πιο αντιπροσωπευτικό είναι ίσως το Super Mario Bros (1983-2022)





03.

# ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟ GAMING ΚΕΡΔΗ-ΡΕΚΟΡ





Τη δεκαετία του 2000 άρχισαν να αποκτούν δημοτικότητα οι διαγωνισμοί ηλεκτρονικών παιχνιδιών, γνωστοί ως esports. Σήμερα υπάρχουν εκατομμύρια fans των esports παγκόσμια και το κέρδος των εταιριών έχει ξεπεράσει τα 220 δισεκατομμύρια δολάρια το 2022 με πρώτη σε πωλήσεις τη Sony. Πολλοί θεωρούν τα esports άθλημα. Έχει γίνει κατηγορία σε πολλά αθλητικά τουρνουά και έχουν γίνει πολλές συζητήσεις για να συμπεριληφθούν στους ολυμπιακούς αγώνες. Ένα τουρνουά διαρκεί το μέγιστο 7-8 ώρες.



Με αυτά τα νούμερα, δεν αποτελεί έκπληξη ότι τα βιντεοπαιχνίδια κυριαρχούν αυτή τη στιγμή στον οπτικο-ακουστικό τομέα, πολύ πιο μπροστά από τη μουσική βιομηχανία και τον κινηματογράφο.

Ούτε καν το Χόλιγουντ δεν μπορεί να συναγωνιστεί τα 2,9 δισεκατομμύρια παίκτες στον κόσμο, ειδικά με εξαιρετικά δημοφιλή παιχνίδια όπως το Fortnite με 130 εκατομμύρια ενεργούς παίκτες την ημέρα! Οι πλατφόρμες-κολοσσοί Netflix, Disney και HBO φαίνεται να έχουν χάσει προς το παρόν την πρωτιά σε ό,τι αφορά το streaming οπτικο-ακουστικού περιεχομένου.



Ένας επαγγελματίας gamer σε ομάδα esports μπορεί να βγάζει μέχρι και 60.000\$ τον χρόνο, ενώ κάποιοι ακόμα περισσότερα. Ο πιο επιτυχημένος gamer αυτή την στιγμή είναι ο 29χρονος Δανός Johan Sundstein (N0tail), ο οποίος μέχρι τώρα έχει βγάλει 7.18 εκατομμύρια δολάρια από αυτήν την καριέρα. Πολλοί gamers χρησιμοποιούν πλατφόρμες όπως το youtube ή το twitch (μια ιστοσελίδα ζωντανής μετάδοσης). Μία κονσόλα μπορεί να κοστίζει έως και 700 δολάρια.





04.

## ΒΛΑΒΕΣ ΚΑΙ ΟΦΕΛΗ



Είναι γνωστό ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν κατηγορηθεί ότι βλάπτουν ποικιλοτρόπως.

### Αρνητικές επιπτώσεις:

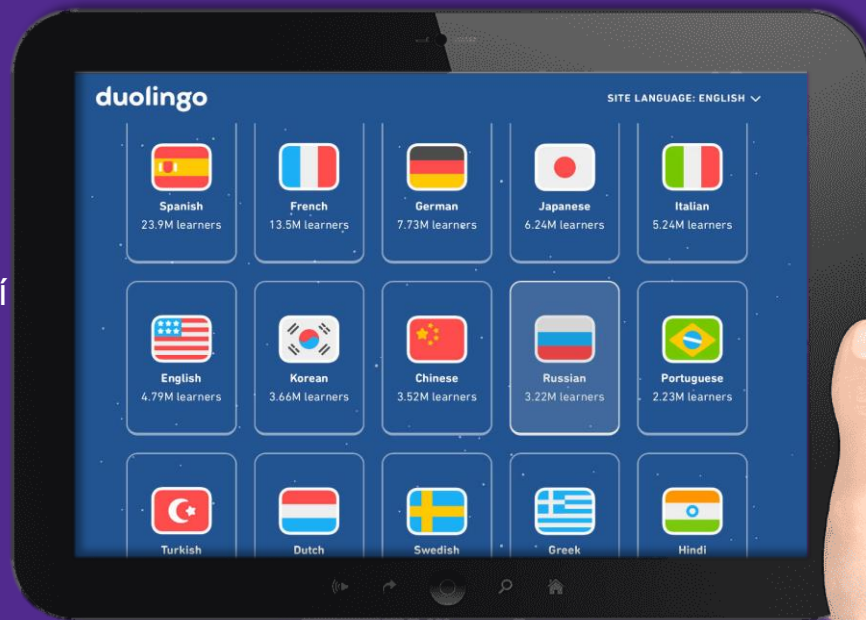
- Αύξηση της επιθετικότητας και πιθανή ώθηση σε παραβατικές συμπεριφορές.
- Πρόκληση εθισμού (instant gratification) και ψυχοσωματικά προβλήματα.
- Μείωση της επίδοσης στα μαθήματα του σχολείου.
- Περιορισμός και αλλοίωση των διαπροσωπικών σχέσεων
- Συναισθηματική παράλυση
- Αύξηση της παιδικής παχυσαρκίας (κατανάλωση πρόχειρου φαγητού και μη συμμετοχή σε αθλητικές δραστηριότητες).
- Βλάβες στην όραση.
- Διαστρέβλωση της εικόνας που σχηματίζει κάποιος στο μυαλό του για το αντίθετο φύλο.
- Οι γνωστές «παγίδες» του διαδικτύου (ιοί, χάκερς, κακόβουλοι ενήλικες)





Το 2019 ο Π.Ο.Υ. συμπεριέλαβε το gaming disorder στον κατάλογο με τις διαταραχές συμπεριφοράς. Ωστόσο, αυτό αφορά σε όλες τις περιπτώσεις τη λανθασμένη χρήση καθώς ψυχομετρικές έρευνες απέδειξαν πως όταν τηρούνται χρονικοί περιορισμοί και ακολουθούνται οι οδηγίες του κατασκευαστή ως προς την καταλληλότητα της ηλικίας, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να παίξουν έναν ευεργετικό ρόλο στην κοινωνική, ψυχική ακόμη και μαθησιακή ανάπτυξη των παιδιών. Χαρακτηριστικά, διάφοροι εκπαιδευτικοί οργανισμοί και πανεπιστημιακά ιδρύματα άρχισαν να τα συνιστούν ακόμη και για χρήση μέσα στη σχολική τάξη (game based learning).

Τα τελευταία χρόνια οι κατασκευαστές άρχισαν να προσανατολίζονται στη δημιουργία των λεγόμενων serious games που έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα και προορίζονται για σχολική χρήση.



## ΟΦΕΛΗ:

1. Οξύνουν τα αντανακλαστικά. Π.χ. το tetris γυμνάζει το οπτικό νεύρο. (μελέτη του Rochester University)
2. Καλλιεργούν ομαδικό πνεύμα στην περίπτωση των multiplayer games (μελέτη του IFTF στην Καλιφόρνια)
3. Βελτιώνουν τη συγκέντρωση και την παρατηρητικότητα (μελέτη του UCLA)
4. Τα παιχνίδια στρατηγικής ενισχύουν τη δεξιότητα επίλυσης προβλημάτων (μελέτη του Pittsburgh University)
5. Περιλαμβάνουν τη χρήση ξένων γλωσσών τόσο μέσω της κατανόησης των κανόνων όσο και της αλληλεπίδρασης με χρήστες από όλο τον κόσμο (μελέτη του Πανεπιστημίου του Ελσίνκι)





GAME OVER

HI-SCORE

10000

240

www.Bandicam.com





ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΓΙΑ ΤΗΝ  
ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ!

# ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ

## ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:

- Αντωνοπούλου Μαρίνα
- Αντωνοπούλου Χρυσή
- Βαφειάδης Γιώργος
- Γαλάνη Ερμιόνη
- Ζέκα Σταματία
- Θανάσaina Παναγιώτα
- Καρτσιούνης Κωνσταντίνος
- Παπαστεργίου Κατερίνα

## ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:

- Ανθόπουλος Νίκος
- Βούλγαρη Γεωργία
- Εξαμελιώτη Καρολίνα
- Καλανίδης Γιώργος
- Καλοπήτα Σοφία
- Καραμυτιλιός Κωνσταντίνος

## POWERPOINT:

- Καλοπήτα Σοφία-Αργυρώ

## ΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ:

- Γκόλκα Μαρία
- Εικοσιδυός Νίκος
- Θερκιάι Πάολο

## ΓΡΑΠΤΗ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ:

- Αιγυπτιάδου Νικολέτα
- Ατζέμης Παναγιώτης
- Βασιλειάδου Ιωάννα
- Γκόλιας Παναγιώτης
- Καλαμαρινός Κωνσταντίνος
- Καρατζάς Δημήτρης
- Καρκαμάνη Χριστίνα

## Υπεύθυνη καθηγήτρια:

- Στεργίου Ναυσικά