

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ



**ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΜΕΣΩΝ & ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ**

**«ΣΚΙΑΓΡΑΦΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΡΟΦΙΛ ΕΝΟΣ ΣΥΓΧΡΟΝΟΥ GAMER»**

**Παναγιώτης Μίμης  
Κυριάκος Κυριάκου**

**Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Αναστασία Γιαννακοπούλου**

**Απρίλιος, 2023**

Περιεχόμενα	
Περίληψη .....	2
Abstract	
Μεθοδολογία Έρευνας .....	2
<b>1. Σχεδιασμός παιχνιδιών .....</b>	<b>4</b>
1.1 Ιστορική αναδρομή .....	5
1.2 Ανάπτυξη εφαρμογής .....	8
1.3 Θεωρία και εργαλεία .....	11
1.4 Η προσωπικότητα ενός gamer .....	17
1.4.1 Ψυχολογικό πλαίσιο	
1.5 Εργαλεία προσωπικότητας .....	18
<b>2. Προτιμήσεις gamers για τα παιχνίδια .....</b>	<b>27</b>
2.1 Είδη βιντεοπαιχνιδιών .....	28
<b>3. Ποσοτική έρευνα βάσει ερωτηματολογίου .....</b>	<b>38</b>
3.1 Αποτελέσματα έρευνας	
Συμπεράσματα .....	47
Βιβλιογραφία .....	49

## **Περίληψη**

Εδώ και αρκετές δεκαετίες τα βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούνται για εκπαιδευτικούς αλλά κυρίως και για ψυχαγωγικούς σκοπούς. Η τεχνολογία των υπολογιστών είναι πια αρκετά διαδεδομένη και είναι πλέον ένα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής μας ζωής. Τα τελευταία χρόνια, έχει υπάρξει αυξανόμενο ενδιαφέρον, και για τον σχεδιασμό βιντεοπαιχνιδιών ως εργαλεία ψυχαγωγίας, εκμάθησης, εκτόνωσης και διδασκαλίας, ενώ αποτελούν θεμελιώδες μέρος της εξελισσόμενης ανθρώπινης εμπειρίας και του τρόπου μέσω του οποίου ένας gamer μαθαίνει ή εξερευνεί σε ένα ασφαλές περιβάλλον, διδάσκοντας τις δεξιότητες όπως τον στόχο, την ταχύτητα, το κυνήγι, την στρατηγική και τον χειρισμό της δύναμης. Υπάρχουν πολλά παραδείγματα των διαφορετικών και καινοτόμων τρόπων με τους οποίους τα βιντεοπαιχνίδια έχουν χρησιμοποιηθεί με σκοπό να ψυχαγωγήσουν και να διδάξουν όπως και πολλά διαφορετικά κίνητρα και Χαρακτηριστικά που ωθούν έναν gamer στην επιλογή του βιντεοπαιχνιδιού.

## **Μεθοδολογία Έρευνας**

Η μελέτη εξελίσσεται σε -νοητά- δύο κυρίως μέρη, αυτά του θεωρητικού πλαισίου και της ανάλυσης του ερωτηματολογίου.

Όσον αφορά στο πρώτο μέρος, η μελέτη εξελίσσεται σε δύο κυρίως ενότητες (με τις απαραίτητες υποενότητες στην καθεμία), όπου γενικά αναλύεται η ιστορική αναδρομή των βιντεοπαιχνιδιών και του σχεδιασμού τους, η ανάπτυξη των εφαρμογών των βιντεοπαιχνιδιών αλλά και εργαλεία που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές κατά τον σχεδιασμό και τη δημιουργία ενός video game. Στην επόμενη υποενότητα αναλύεται η προσωπικότητα των Gamers και πως βάσει αυτής αναπτύσσονται οι εφαρμογές αλλά και όλα τα σχεδιαστικά μέσα για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού ανά κατηγορία. Εδώ γίνεται μία αναφορά στο ψυχολογικό Πλαίσιο και σε όλες τις παραμέτρους της συμπεριφοράς και των προτιμήσεων των ατόμων που χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια. Γίνεται αναφορά και στα εργαλεία προσωπικότητας. Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύονται οι προτιμήσεις των Gamers βάσει των στοιχείων του χαρακτήρα τους και στην υποενότητα του δεύτερου κεφαλαίου παρατίθενται αναλυτικά όλα τα είδη των video games. Στο δεύτερο κεφάλαιο επιχειρείται μία πιο λεπτομερής μελέτη του ζητήματος Με αποτελέσματα που προέκυψαν από το δομημένο ερωτηματολόγιο που απαντήθηκε από 152 άτομα.

Ειδικότερα, στην προσπάθεια διερεύνησης της μελέτης όλου του πρώτου κυρίως μέρους πραγματοποιείται έρευνα μέσω βιβλιογραφικής ανασκόπησης τα συμπεράσματα της οποίας διαφαίνονται καθόλη την διάρκεια της εργασίας και ακολουθεί η ποσοτική μέσω του ημιδομημένου ερωτηματολογίου όπου γίνεται και θεωρητική η παράθεση των αποτελεσμάτων.

Για την επίτευξη όλων των προαναφερθέντων στόχων επιλέχθηκαν συγκεκριμένες διαδικασίες/στάδια οι οποίες ονομάζονται «κύκλος έρευνας». Σε αυτόν περιλαμβάνονται τα στάδια της προπαρασκευής της έρευνας, της επιλογής του ερευνητικού προβλήματος, του καθορισμού των ερευνητικών υποθέσεων/ερωτημάτων, του προσδιορισμού πληθυσμού-στόχου, του καθορισμού της ερευνητικής μεθόδου και της τεχνικής συλλογής δεδομένων, της συλλογής δεδομένων, της επεξεργασίας αυτών (ανάλυση, ερμηνεία), και τέλος, της παρουσίασης των αποτελεσμάτων (Νόβα-Καλτσούνη 2006, 27-28).

Πιο συγκεκριμένα, για τις ανάγκες σχεδιασμού μεθοδολογίας της παρούσας εργασίας συμπεριλήφθηκαν οι εξής ενέργειες: ο καθορισμός των ερευνητικών υποθέσεων/ερωτημάτων, ο προσδιορισμός πληθυσμού-στόχου, ο καθορισμός της ερευνητικής μεθόδου και της τεχνικής συλλογής δεδομένων, ο προσδιορισμός τόπου/χρόνου της έρευνας, και τέλος ο τρόπος επεξεργασίας των πληροφοριών για την εξαγωγή αποτελεσμάτων και συμπερασμάτων.

#### Μεθοδολογία σχεδιασμού της έρευνας

Όπως διατυπώθηκε και ανωτέρω, ως θεματική περιοχή της δεύτερης έρευνας ορίστηκε η δυνατότητα σκιαγράφησης του προφίλ των σύγχρονων gamers με έμφαση στην διερεύνηση των Χαρακτηριστικών των προτιμήσεών τους αλλά και των κινήτρων που τους ωθούν ώστε να αγοράσουν ή να χρησιμοποιήσουν ένα βιντεοπαιχνίδι. Επομένως, ο πληθυσμός-στόχος της έρευνας είναι κατεξοχήν χρήστες video games όλων των ηλικιών. Τα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας που τέθηκαν ήταν:

1. Βάσει του προφίλ των ερωτηθέντων, το περιβάλλον - εν προκειμένω των video games - επηρεάζει τα συναισθήματα και τις αντιδράσεις τους;
2. Με ποιους τρόπους η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών επηρεάζει την λειτουργία των χρηστών μέσω της συμπεριφοράς και της διάθεσής τους;

3. Με ποια κριτήρια καταλήγουν στη χρήση ενός video game και ποιοί είναι οι λόγοι που το αξιοποιούν;

Σύμφωνα, λοιπόν, με την προαναφερθείσα θεματική περιοχή της έρευνας και τα ερευνητικά ερωτήματα αυτής, ως λειτουργική ερευνητική μέθοδος επιλέχθηκε η ποσοτική (σε συνδυασμό με ποιοτική καθώς στο ερωτηματολόγιο υπήρχαν και ερωτήσεις με δυνατότητα ανοιχτής απάντησης). Η θεματική περιοχή της έρευνας καθόρισε και την επιλογή της κατάλληλης τεχνικής για τη συλλογή δεδομένων.

Στο τέλος της εργασίας ακολουθεί ο Επίλογος όπου σύμφωνα με όσα προαναφέρθηκαν συνοψίζονται τα Συμπεράσματα.

## **1. Σχεδιασμός παιχνιδιών**

Ξεκινώντας την έρευνα για το ψυχολογικό προφίλ των gamers, αποφασίσαμε να εξετάσουμε την αντίληψη διαφόρων χρηστών πλατφορμών στην Ελλάδα. Τα videogames αναγνωρίζονται ως μία μορφή τέχνης και είναι ένα πολύ εκφραστικό μέσο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες βιώνουν διάφορα συναισθήματα, από τη χαρά της επιτυχίας σε ένα δύσκολο επίπεδο έως την απογοήτευση ή τον θυμό όταν χάνουν. Όπως και σε άλλες μορφές τέχνης, κάθε άνθρωπος βιώνει διαφορετικά συναισθήματα. Είναι σημαντικό να αναγνωρίζουμε ότι τα videogames μπορούν να είναι πολύ περισσότερο από απλά ένα μέσο διασκέδασης. Κάποια videogames μπορούν να προσφέρουν εκπαιδευτική αξία, όπως παιχνίδια που διδάσκουν γλώσσες, μαθηματικά και επιστήμες, και να προωθούν την επίλυση προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων. Άλλα videogames μπορούν να προσφέρουν έναν τρόπο να διασκεδάσουν άτομα με ειδικές ανάγκες ή να βοηθήσουν στην αντιμετώπιση του άγχους και της κατάθλιψης.

Επιπλέον, τα videogames μπορούν να προσφέρουν μια εμπειρία κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσω online παιχνιδιών, όπου οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν ή να ανταγωνιστούν με άλλους παίκτες από όλο τον κόσμο. Επιπλέον, ορισμένα videogames μπορούν να προσφέρουν μια πλατφόρμα για την εξέφραση καλλιτεχνικών ικανοτήτων μέσω παιχνιδιών δημιουργίας κόσμων και μουσικής σύνθεσης.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Kent L., (2001), *The ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, Crown; 1st edition

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν σημαντικό κομμάτι της καθημερινής ζωής μας, και δεν απλά παρέχουν ψυχαγωγία, αλλά επίσης εγείρουν συναισθήματα, διδάσκουν, και προσφέρουν μια ευκαιρία για απόδραση σε φανταστικούς κόσμους. Επιπλέον, προσφέρουν τρόπους αλληλεπίδρασης με διάφορους άλλους κόσμους και παίκτες.

## 1.1 Ιστορική αναδρομή

Τα VideoGames έχουν μακρά ιστορία, από παιχνίδια φαντασίας στα επιτραπέζια σε ολόκληρους εικονικούς κόσμους στις οθόνες μας, στο παρόν κεφάλαιο θα κάνουμε μια ιστορική αναδρομή. Από τα πρώτα βήματα τους, μέχρι σήμερα. Θα μιλήσουμε για τα διάφορα είδη που υπάρχουν καθώς και την μαζικότητα ατόμων που μπορούν να ασχολούνται. Τα πρώτα βήματα στον τομέα έγιναν μέσω του A.S. Douglas από το χαρτί στο ψηφιακό περιβάλλον.

Το 1958 ο William Higinbotham δημιούργησε το πρώτο multiplayer παιχνίδι στην οθόνη ενός παλμογράφου. Η εξέλιξη των βιντεοπαιχνιδιών είναι συνυφασμένη με την εξέλιξη του hardware. Με την πρόοδο στο υλικό υπολογιστών ήρθαν και οι νέες δυνατότητες να δημιουργηθούν και οι πρώτες αυτόνομες μηχανές για παιχνίδια.<sup>2</sup>

Το 1972 η πρώτη οικιακή συσκευή το Magnavox Odyssey ήταν γεγονός. Τα σχέδια για το μηχάνημα αυτό απαντώνται σε σχέδια του Ralph Bear, που το 1966 είχε σχεδιάσει ένα σύστημα μέσω του οποίου η εκτέλεση του σε τηλεόραση καθίσταται εφικτή. Το μειονέκτημα της κονσόλας Magnavox Odyssey ήταν ότι είχε ενσωματωμένο ένα μόνο παιχνίδι, μιας και τότε δεν υπήρχε η έννοια των κονσολών για παιχνίδια." όπως θα πει στο μέλλον ο πρόεδρος της Sony οι κονσόλες πρέπει να είναι φθηνές στο σύνολό τους καθώς αποτελούν μέσο χρήσης των βιντεοπαιχνιδιών (μιλώντας κατά την περίοδο του PSone), οι παίκτες επιθυμούν να ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια, ενώ διαθέτουν περισσότερα χρήματα για την αγορά της κονσόλας παρατείνοντας τη διάρκεια ζωής της και την αξία χρήσης της.

Το 1979 κυκλοφόρησε το Asteroids σε μία πρώτη σύνδεση με το πιο ευρύ κοινό πέραν αυτών που ασχολούνταν με τις γλώσσες προγραμματισμού στα Πανεπιστήμια και τα εργαστήρια πληροφορικής. Ο κόσμος αγάλιασε αυτή τη νέα μόδα γίνουν κομματι της διασκέδασης και της τέχνης.

---

<sup>2</sup> Kent L., (2001), *The ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, Crown; 1st edition

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι περιορισμένα σε συγκεκριμένο φύλο. Αντίθετα, απευθύνονται σε όλους τους ανθρώπους ανεξάρτητα από το φύλο τους. Παρόλο που στην αρχή υπήρχε ένα στερεότυπο ότι τα βιντεοπαιχνίδια απευθύνονταν αποκλειστικά στα αγόρια, αυτό το στερεότυπο καταρρίφθηκε από πολύ νωρίς, καθώς υπήρχαν και παιχνίδια με γυναικείους χαρακτήρες και δημιουργούς. Για παράδειγμα, η Donna Bailey δημιούργησε το Centipede το 1981, ενώ η Roberta Williams ίδρυσε μαζί με τον σύζυγό της την Sierra-On-Line το 1979 και δημιούργησε επιτυχημένα παιχνίδια με γυναικείους χαρακτήρες (Lara Croft).<sup>3</sup>

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980, η Nintendo κυκλοφόρησε τη σειρά Game and Watch, που περιλάμβανε φορητές συσκευές παιχνιδιών που υποστήριζαν ένα μόνο παιχνίδι. Ωστόσο, το 1989, η ίδια εταιρεία πραγματοποίησε σημαντικό βήμα προς την κατεύθυνση των φορητών παιχνιδιών, εισάγοντας το Game Boy, το οποίο έκανε τα παιχνίδια προσιτά και προσιτά σε όλους, επεκτείνοντας το κοινό των βιντεοπαιχνιδιών. Αργότερα ακολούθησαν άλλες φορητές κονσόλες όπως το Game Boy Color και το Game Boy Advance. Η Sony προσπάθησε επίσης το 2004 να εισάγει τις φορητές κονσόλες στην αγορά με το PSP (PlayStation Portable).

Καθώς τα βιντεοπαιχνίδια απέκτησαν μεγάλη δημοφιλία, δημιουργήθηκε ένας νέος τομέας ανταγωνισμού και τεχνολογικής πρόοδου. Η επιτυχία ενός παιχνιδιού εξαρτιόταν από την εμπορική επιτυχία και τις στρατηγικές προώθησής του, και αυτό μπορούσε να καθορίσει αν θα επιβιώσει και αν θα ευδοκιμήσει στην αγορά, ή αν θα αποσυρθεί. Για παράδειγμα, το 1982, η Atari απέκτησε τα δικαιώματα για ένα παιχνίδι βασισμένο στην ταινία E.T. και κατασκεύασε 6 εκατομμύρια αντίτυπα. Ωστόσο, μετά από αποτυχημένες πωλήσεις, η Atari βρέθηκε να θάβει τα περισσότερα από αυτά σε μια έρημο της Νεβάδα. Στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, πριν το 2000, οι δύο μεγάλοι "παίκτες" ήταν η PlayStation της Sony και η Xbox της Microsoft, με ανταγωνισμό και "μάχες" μεταξύ τους, καθώς και αντιπαράθεση με την τότε ηγέτιδα, την Nintendo. Η ιστορία των παιχνιδοκονσολών είναι μια συναρπαστική περιπέτεια που περιλαμβάνει αμέτρητα γεγονότα και εξελίξεις. Η Sony κατάφερε να αλλάξει το τοπίο της βιομηχανίας των παιχνιδιών με το PlayStation και να γίνει μια από τις μεγαλύτερες εταιρείες στον κλάδο. Ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιρειών οδήγησε σε σημαντικές τεχνολογικές εξελίξεις, όπως η αύξηση της ισχύος των κονσολών και η εισαγωγή τρισδιάστατων γραφικών στα παιχνίδια. Η επιτυχία των κονσολών έχει καταστήσει τον ανταγωνισμό ακόμα πιο έντονο και έχει οδηγήσει σε διαρκείς καινοτομίες στον κλάδο. Η κίνηση της Nintendo το 2006 να περάσει από τις

---

<sup>3</sup> Kent L., (2001), *The ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, Crown; 1st edition

φορητές παιχνιδομηχανές σε μια κονσόλα απευθυνόμενη σε όλη την οικογένεια, αποδείχθηκε επιτυχημένη. Η κονσόλα Wii έγινε δημοφιλής για την ευκολία χρήσης της και την ποικιλία των παιχνιδιών της που ήταν κατάλληλα για παιδιά, ενήλικες και ηλικιωμένους. Επιπλέον, η χρήση αισθητήρων κίνησης και η αλληλεπίδραση με το παιχνίδι έκανε την εμπειρία παιχνιδιού πιο φυσική και διασκεδαστική. Η κίνηση αυτή δείχνει ότι οι εταιρείες κονσολών συνεχώς αναζητούν νέους τρόπους για να προσελκύσουν νέους παίκτες και να διατηρήσουν την προσοχή τους. Η στρατηγική της Nintendo έδειξε ότι η καινοτομία και η προσαρμοστικότητα είναι ζωτικές για την επιτυχία στην αγορά των οικιακών κονσολών.<sup>4</sup>

Το Avatar, που κυκλοφόρησε το 1986, ήταν ένα παιχνίδι που έδρασε ως προτότυπο για τα διαδικτυακά παιχνίδια που ακολούθησαν. Αν και δεν είχε την απήχηση που είχαν τα μεγαλύτερα και πιο διάσημα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν αργότερα, όπως το World of Warcraft, έδωσε το έναυσμα για τη δημιουργία πολλών άλλων online παιχνιδιών. Σήμερα, υπάρχουν διαδικτυακά παιχνίδια σε πολλά διαφορετικά είδη, όπως παιχνίδια πολλαπλών παικτών (multiplayer games), παιχνίδια κοινωνικής δικτύωσης (social games), παιχνίδια στρατηγικής (strategy games), παιχνίδια σε πραγματικό χρόνο (real-time games) και πολλά άλλα. Το Ultima Online που σχεδιάστηκε από την Origin Systems ήταν το πρώτο MMOG (Massively Multiplayer Online Game) που κατάφερε να επιτύχει μαζικότητα, με τους παίκτες να μπορούν να συναντηθούν και να αλληλεπιδράσουν σε έναν εικονικό κόσμο. Η κυκλοφορία του το 1997 σηματοδότησε την έναρξη μιας νέας εποχής για το gaming στο διαδίκτυο, και άνοιξε τον δρόμο για πολλά άλλα MMOG παιχνίδια που ακολούθησαν. Το World of Warcraft, που κυκλοφόρησε το 2004 και έγινε ένα από τα πιο δημοφιλή MMOG παιχνίδια όλων των εποχών, με 50.000 χρήστες στους πρώτους 3 μήνες (World of Warcraft της Blizzard) που βασίστηκε σε μεγάλο βαθμό στο πρότυπο που έθεσε το Ultima Online που από το 2004, μέσα σε πέντε χρόνια κυκλοφορίας του μέχρι ξεπέρασε τους 12.000.000 χρήστες παγκοσμίως.<sup>5</sup>

Κάποιες κρίσεις των βιντεοπαιχνιδιών κατά το 1978 και 1983 συνέβαλαν στην εκτόνωση του ανταγωνισμού στη βιομηχανία τους και οδήγησαν σε μια πιο στρατηγική προσέγγιση στη δημιουργία παιχνιδιών. Επίσης, ανέπτυξαν μια πιο αποδοτική παραγωγή και κατασκευή παιχνιδιών, και βελτίωσαν την ποιότητα των παιχνιδιών που δημιουργούνταν.

Σήμερα, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών είναι μια από τις μεγαλύτερες και πιο κερδοφόρες βιομηχανίες ψυχαγωγίας στον κόσμο. Ενώ αντιμετωπίζει ακόμα προκλήσεις, όπως η ανταγωνιστική φύση της βιομηχανίας και η συνεχής ανάγκη για καινοτομία και

---

<sup>4</sup>Kent L., (2001), *The ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, Crown; 1st edition

<sup>5</sup> Kent L., (2001), *The ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, Crown; 1st edition



ανάπτυξη, έχει αναπτύξει μια σταθερή βάση φανατικών οπαδών και καταναλωτών που επιθυμούν να παίζουν τα αγαπημένα τους παιχνίδια, με παιχνίδια μάλιστα -κυρίως με αθλητικό περιεχόμενο- να βγαίνουν κάθε χρόνο.

## **1.2 Αρχές εφαρμογής**

Το πλεονέκτημα της υποστήριξης μέσω υπολογιστή στον σχεδιασμό εκπαιδευτικών βιντεοπαιχνιδιών είναι ότι αποσκοπεί στην προσέγγιση του παίκτη σε συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς στόχους που έχουν καθοριστεί από το παιχνίδι. Αυτό γίνεται μέσω ειδικών εφαρμογών των Τεχνολογιών Πληροφορίας και Επικοινωνίας. Οι εφαρμογές σχεδιάζονται και αναπτύσσονται με σκοπό να στηρίζουν το εκπαιδευτικό μήνυμα που προσπαθεί να μεταφέρει το βιντεοπαιχνίδι. Το κύριο πλεονέκτημα της χρήσης αυτών των εργαλείων είναι:

- Η δυνατότητα του χρήστη να προχωρήσει σε μάθηση με τον δικό του ρυθμό.
- Το δικαίωμα του χρήστη να κάνει λάθη κατά τη διάρκεια της δοκιμής και να μάθει από αυτά.
- Η αξιολόγηση των αντιδράσεων του χρήστη που συμβαίνει αμέσως (χρονική συνάφεια).
- Ο συνεχής προσανατολισμός των επιθυμητών αντιδράσεων του χρήστη μέσω μιας αλυσιδωτής διαδικασίας που περιλαμβάνει τους τρεις βασικούς παράγοντες: ένα ερέθισμα, την αντίδραση του χρήστη και την ενίσχυση. Αυτό δίνει τη δυνατότητα σε όλους να βιώσουν μικρές επιτυχίες, πράγμα που ενισχύει την αυτοπεποίθηση.

Οι χρήστες δεν αισθάνονται ντροπή απέναντι στον υπολογιστή, καθώς αντιλαμβάνονται ότι αυτός είναι απλώς μια μηχανή και δεν επηρεάζεται από αρνητικά σχόλια. Αντίθετα, αντιμετωπίζουν αρνητικές ανατροφοδοτήσεις ως μέρος της πρόκλησης και ξέρουν ότι, με περισσότερη προσπάθεια και προσοχή, μπορούν να προχωρήσουν στο παιχνίδι. Για να καταστεί η εφαρμογή ευχάριστη για τον χρήστη, βασίζεται σε σύγχρονους τρόπους επικοινωνίας, περιλαμβάνοντας πολλαπλές αναπαραστάσεις, εικόνες, κείμενα και σύμβολα, προσφέροντας ένα πολυμεσικό περιβάλλον.

Οι αρχές ανάπτυξης πολυμεσικού εκπαιδευτικού υλικού, εμπνευσμένες από τη θεωρία του Mayer, αποτελούν κατευθυντήριες αρχές για τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού. Αυτές οι αρχές είναι σημαντικές και χρήσιμες κατά την ανάπτυξη πολυμεσικού υλικού που χρησιμοποιείται και στα βιντεοπαιχνίδια.

Οι αρχές αυτές είναι:

- η "Αρχή της Πολυμεσικότητας (Multimedia Principle)."

Αυτή η αρχή σημαίνει ότι το εκπαιδευτικό υλικό πρέπει να περιλαμβάνει πολλές διαφορετικές μορφές επικοινωνίας, όπως κείμενο, γραφικές αναπαραστάσεις και πολυμέσα. Ο στόχος είναι να παρουσιάζονται οι πληροφορίες με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, προκειμένου να διευκολυνθεί η κατανόηση και η ενσωμάτωση του νοήματος από τον μαθητή. Οι γραφικές αναπαραστάσεις πρέπει να χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με το κείμενο για να βοηθούν στην καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου.

- Αρχή της Συνάφειας (Contiguity Principle)

Σύμφωνα με αυτήν την αρχή, κατά τη δημιουργία ενός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού, είναι σημαντικό να χρησιμοποιούνται πολλά μέσα (media) στον ίδιο ψηφιακό "χώρο." Τα μέσα αυτά πρέπει να διαμορφώνονται έτσι ώστε η σχέση μεταξύ τους να είναι σαφής και κατανοητή, χωρίς να απαιτείται από τον χρήστη επιπλέον προσπάθεια για να αναγνωρίσει και να κατανοήσει αυτήν τη σύνδεση. Για παράδειγμα, όταν ένα εκπαιδευτικό υλικό περιλαμβάνει ένα μακροσκελές κείμενο σε συνδυασμό με εικόνες, η τοποθέτηση των εικόνων πρέπει να γίνεται έτσι ώστε να υπάρχει άμεση σχέση μεταξύ του κειμένου και της εικόνας που το συνοδεύει. Αυτό βοηθά στην καλύτερη κατανόηση και αφομοίωση του περιεχομένου από τον χρήστη.

- Αρχή της Τροπικότητας (Modality Principle)

Το περιεχόμενο μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης σε ψηφιακά παιχνίδια μπορεί να παρουσιαστεί με διάφορους τρόπους. Το σημαντικό είναι να αξιολογείτε κατά κάθε περίπτωση ποιος από αυτούς τους τρόπους είναι ο πιο αποτελεσματικός και μπορεί να προάγει τη διαδικασία μάθησης.

- Αρχή του Πλεονασμού (Redundancy Principle)

Κατά τον σχεδιασμό ενός βιντεοπαιχνιδιού, είναι σημαντικό να συνδυάζονται διάφορα πολυμεσικά στοιχεία για την παρουσίαση του περιεχομένου. Αυτά τα πολυμεσικά στοιχεία μπορούν να περιλαμβάνουν γραφικά, κείμενο, ήχο, βίντεο και άλλα. Ωστόσο, πρέπει να είμαστε προσεκτικοί κατά την επιλογή των μέσων και να αποφεύγουμε την υπερβολική χρήση πολλαπλών μέσων για την παρουσίαση του ίδιου περιεχομένου, εκτός αν υπάρχει συγκεκριμένος λόγος για αυτό. Η ακατάλληλη χρήση πολλαπλών μέσων μπορεί να δυσκολέψει τον χρήστη και να τον αποσπάσει από το κύριο περιεχόμενο, επιδεινώντας την αντίληψή του και δυσκολεύοντάς τον να συνδέσει τα διάφορα μέσα που χρησιμοποιούνται, όπως το κείμενο και το βίντεο.

- Αρχή της Συνοχής (Coherence Principle)

Συχνά, αντιμετωπίζεται το δίλημμα του πώς θα εμπλουτιστεί το υλικό με πολλά γραφικά στοιχεία. Αυτά τα στοιχεία μπορεί να είναι καθαρά διακοσμητικά (π.χ., γραφικά

περιγράμματα, εμφατικά στοιχεία πλοήγησης) ή να έχουν ως στόχο την επέκταση και την ανάλυση του περιεχομένου (π.χ., βίντεο που αποκαλύπτουν νέες πλευρές ενός θέματος, κείμενα που εξετάζουν ειδικές διαστάσεις του θέματος). Ωστόσο, κατά την επίτευξη συγκεκριμένων προκαθορισμένων στόχων, είναι σημαντικό να αποφασίζεται ότι τα γραφικά στοιχεία που έχουν περιφερειακό χαρακτήρα πρέπει να παραλείπονται από το τελικό υλικό που δημιουργείται. Σε άλλα λόγια, πρέπει να εξετάζουμε κριτικά τη χρήση αυτών των γραφικών στοιχείων και να αξιολογούμε εάν συμβάλλουν πραγματικά στην επίτευξη των στόχων μας. Για παράδειγμα, η προσθήκη εξωτερικών ήχων που δεν συνδέονται άμεσα με τον βασικό στόχο του παιχνιδιού δεν προσφέρει καμία απτή προσφορά προς την εκπλήρωση αυτού του στόχου. Επίσης, η υπερβολική προσθήκη γραφικών στοιχείων που δεν σχετίζονται στενά με το θέμα του βιντεοπαιχνιδιού μπορεί να αποσπάσει την προσοχή του παίκτη από τον πραγματικό πυρήνα του παιχνιδιού. Η επιλεκτική χρήση γραφικών στοιχείων μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κάνει το περιβάλλον του παιχνιδιού πιο ελκυστικό, αλλά όταν υπερβαίνει ένα συγκεκριμένο όριο, υπάρχει ο κίνδυνος να αποσπαστεί ο παίκτης από τον πυρήνα της εμπειρίας του παιχνιδιού.

- Αρχή της Εξατομίκευσης (Personalization Principle)

Κατά την διαδικασία σχεδιασμού του εκπαιδευτικού υλικού, υπάρχουν σημεία που, με την κατάλληλη προσοχή, μπορούν να δημιουργήσουν μια περισσότερο εξατομικευμένη 'εκπαιδευτική' εμπειρία και να βελτιώσουν τη συμμετοχή των χρηστών και τη φιλικότητα του περιβάλλοντος. Για παράδειγμα, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε φιλική γλώσσα κατά τη σύνταξη του εκπαιδευτικού υλικού. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί κυρίως μέσω της χρήσης ενεργητικής φωνής στα κείμενα αντί για την παθητική φωνή. Επιπλέον, μπορούμε να ενσωματώσουμε τμήματα στο υλικό όπου το περιεχόμενο παρουσιάζεται ως αφήγηση, αντί να παρουσιάζεται ως γραπτό κείμενο.

- Αρχή της Τμηματοποίησης (Segmenting Principle)

Σε αυτό το πλαίσιο, ο Mayer προτείνει τα εξής:

A) Είναι σημαντικό να αποφεύγουμε τη χρήση μακροσκελών υλικών, καθώς αυτά είναι πιο δύσκολα να επεξεργαστούμε σε σχέση με πιο σύντομα υλικά.

B) Όσο πιο πολύπλοκο είναι το θέμα που εξετάζουμε, τόσο περισσότερο πρέπει να το διαμερίζουμε σε μικρότερα και πιο κατανοητά μέρη.

### 1.3 Θεωρία και εργαλεία

Τα τελευταία χρόνια, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν διαδραματίσει έναν ρόλο αυξανόμενης σημασίας στη ζωή μας. Προκαλούν έντονα συναισθήματα και ενθουσιασμό τόσο σε παιδιά όσο και σε εφήβους, και, σε ορισμένες περιπτώσεις, ακόμα και σε ενήλικες. Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν μια σχετικά νέα εφεύρεση, που έχει εξελιχθεί δραματικά από την εμφάνιση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και σε πολλές περιπτώσεις έχουν συμβάλει στην εξέλιξη της τεχνολογίας των υπολογιστών. Παρόλο που συχνά υπάρχουν αμφισβητήσεις σχετικά με τα βίαια στοιχεία που περιλαμβάνουν ή τον εθισμό που μπορούν να προκαλέσουν, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν επίσης να έχουν θετικά αποτελέσματα σε διάφορους τομείς. Ερευνητές και δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών έχουν αναγνωρίσει το δυναμικό τους να επηρεάσουν θετικά την υγεία, την εκπαίδευση και άλλα κοινωνικά ζητήματα.

Υπάρχουν διάφορες περιγραφές για τα βιντεοπαιχνίδια, αλλά ο πιο κατάλληλος ορισμός θεωρείται: "Τα βιντεοπαιχνίδια είναι ηλεκτρονικά παιχνίδια που απαιτούν αλληλεπίδραση από ανθρώπους μέσω μιας διεπαφής χρήστη για τη δημιουργία οπτικής ανατροφοδότησης σε μια οθόνη. Τα παιχνίδια ηλεκτρονικών υπολογιστών μπορούν να κατηγοριοποιηθούν σε διάφορα είδη, όπως περιπέτεια, δράση, τρόμου και άλλα, αλλά ο βασικός τους στόχος είναι να προσφέρουν διασκέδαση στον χρήστη." Μια δραστηριότητα γίνεται ευχάριστη και ψυχαγωγική όταν εκμεταλλευόμαστε την ενσωματωμένη ικανότητά μας να ανιχνεύουμε μοτίβα στον κόσμο γύρω μας. Καθημερινά, αναζητούμε πρότυπα στη συμπεριφορά των ανθρώπων, στη φύση και σε ό,τι μας περιβάλλει, ακόμα και όταν αυτά τα πρότυπα δεν είναι εμφανή. Όταν αντιμετωπίζουμε πολύπλοκες καταστάσεις που δεν μπορούμε να αναγνωρίσουμε ή να αντιληφθούμε μοτίβα, αισθανόμαστε απογοήτευση και ενδεχομένως εγκαταλείπουμε την προσπάθεια. Αντίθετα, όταν ανακαλύπτουμε μοτίβα, απολαμβάνουμε την επίλυσή τους και τον τρόπο με τον οποίο επαναλαμβάνονται.

Η εκπαίδευση του νου μας μπορεί να είναι διασκεδαστική, καθώς μέσω των παιχνιδιών μπορούμε να αναπτύξουμε τη σκέψη μας και να ασχοληθούμε με την ανάλυση προτύπων, λύνοντας γρίφους. Συνήθως, παίζουμε ένα παιχνίδι μέχρι να το κατανοήσουμε και να γίνουμε εξαιρετικοί σε αυτό. Καθώς κατανοούμε τα πρότυπα και αναπτύσσουμε μια ιδανική τεχνική παιχνιδιού, καταστύμμε το παιχνίδι προβλέψιμο όσο το δυνατόν περισσότερο. Παρόλα αυτά, αυτή η διαδικασία μπορεί να οδηγήσει στην εγκαθίδρυση μιας ρουτίνας και να αφαιρέσει το στοιχείο της διασκέδασης. Στην πραγματικότητα, αυτή η κατάσταση ονομάζεται "ασφάλεια", "σταθερή δουλειά" ή "ρουτίνα", καθώς ο εγκέφαλος και ο άνθρωπος πάντα προσπαθούν να

βελτιστοποιήσουν και να απλοποιήσουν τις ενέργειές τους για να επιτύχουν τους στόχους τους και να καλύψουν τις ανάγκες τους όσο το δυνατόν αποτελεσματικότερα.

Το σκάκι είναι ένα παιχνίδι με μια ιστορία που υπερβαίνει τα 1500 χρόνια και παραμένει δημοφιλές ακόμα και σήμερα, λόγω της πολυπλοκότητας και των πολλών γρίφων που προσφέρει. Σε άλλα λόγια, μπορούμε να εντοπίσουμε συγκεκριμένα πρότυπα κινήσεων για ορισμένες περιπτώσεις στο σκάκι, αλλά είναι αδύνατο να βρούμε έναν ιδανικό τρόπο παιξίματος για όλες τις πιθανές εξελίξεις του παιχνιδιού. Γι' αυτό το λόγο, είναι ένα παιχνίδι που είτε θα λατρεύεις αφού το κατανοήσεις, είτε θα σου φανεί ανούσιο και βαρετό αν δεν καταλάβεις τη λογική του. Αν μπορούσαμε να δώσουμε μια ερμηνεία του τι είναι διασκεδαστικό στο σκάκι, αυτό θα ήταν: "Διασκεδαστικό είναι το να εξερευνάς πιθανούς χώρους και να ανακαλύπτεις νέες περιοχές".

Οι game designers έχουν ως στόχο να δημιουργήσουν εκπληκτικούς κόσμους εξερεύνησης στα παιχνίδια τους, προκειμένου να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των παικτών αμείωτο. Γι' αυτό χρησιμοποιούν διάφορες τεχνικές, όπως το αναδυόμενο gameplay και η μη γραμμική εξέλιξη της ιστορίας του παιχνιδιού, προκειμένου να δημιουργήσουν διαφορετικούς γρίφους κάθε φορά. Στόχος τους είναι να δημιουργήσουν γρίφους που έχουν περισσότερες από μία λύσεις και προσφέρουν διαφορετικές ερμηνείες. Ένα παιχνίδι θεωρείται τέχνη όταν γίνεται αντικείμενο ερμηνείας.

## **Σχεδίαση βιντεοπαιχνιδιών**

Ένα βιντεοπαιχνίδι αντιπροσωπεύει πολύ περισσότερα από απλά τα μεμονωμένα του στοιχεία. Είναι μια σύνθετη αλληλουχία δράσης και αποτελεσμάτων, η οποία καθιστά το παιχνίδι μοναδικό και αξιομνημόνευτο όταν ολοκληρώνεται. Η δημιουργία αυτής της συνεργασίας απαιτεί τεχνογνωσία και μια αίσθηση σχεδιασμού και τέχνης. Ο σχεδιασμός ενός παιχνιδιού αναφέρεται στη διαδικασία δημιουργίας της δομής και των χαρακτηριστικών του παιχνιδιού, καθώς και στον τρόπο λειτουργίας του. Αυτό περιλαμβάνει τους κανόνες και τους αλγόριθμους που αποτελούν τη βάση του σχεδιασμού παιχνιδιών, αλλά και πιο αόρατα χαρακτηριστικά, όπως η διεπαφή που καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αλληλεπιδρά με το παιχνίδι, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο το παιχνίδι ανταποκρίνεται στον παίκτη.

Στο παιχνίδι του σκακιού, όπως παράδειγμα, η κίνηση των κομματιών, η εναλλαγή των παικτών, οι κανόνες για την κίνηση και αιχμαλωσία των πιονιών, η δημιουργία νέας βασίλισσας από πόνια και η λήξη του παιχνιδιού με το checkmate, είναι όλα κομμάτια του

σχεδιασμού του παιχνιδιού. Επιπλέον, η διάταξη της σκακιέρας, το σχήμα και η ονομασία των πιονιών είναι στοιχεία σχεδιασμού που αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της ουσίας του παιχνιδιού. Χωρίς αυτά τα στοιχεία, το παιχνίδι δεν θα υπήρχε στην ουσία του.

Η αρχική φάση του σχεδιασμού ενός παιχνιδιού είναι πράγματι μια πολύπλοκη διαδικασία και δεν μπορεί να περιοριστεί σε μια πλήρως μοντελοποιημένη διαδικασία. Η προσωπικότητα του σχεδιαστή του παιχνιδιού έχει σημαντική επίδραση στην προσέγγιση που ακολουθεί στον σχεδιασμό, οπότε δεν μπορεί να υπάρξει μια αυτοματοποιημένη ή τυποποιημένη διαδικασία για τον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά, μπορούν να υπάρχουν ορισμένες γενικές κατευθυντήριες γραμμές για τον σχεδιασμό, αλλά πάντα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι προσωπικές προτιμήσεις του σχεδιαστή. Αυτή η δημιουργική προσέγγιση είναι αυτή που καθιστά κάθε παιχνίδι μοναδικό και αναδεικνύει το ταλέντο του σχεδιαστή.

### **Επιλογή ιδέας και στόχων**

Πριν αρχίσει η διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού, είναι αναγκαίο να βρεθεί μια μοναδική ιδέα ή ιστορία που θα εμπνεύσει το παιχνίδι. Η ιδέα του παιχνιδιού αποτελείται από συγκεκριμένους κανόνες και γεγονότα που καθορίζουν τον βασικό στόχο του. Κάθε παιχνίδι πρέπει να έχει έναν σαφή στόχο που περιγράφεται σχετικά με τον τρόπο που επηρεάζει τον παίκτη. Οι στόχοι των παιχνιδιών μπορεί να είναι πολλοί και διαφορετικοί, όπως η συλλογή του μέγιστου αριθμού πόντων ή η εξερεύνηση ενός τόπου χωρίς να χάσει ο παίκτης όλες τις ζωές του. Επίσης, μπορεί να υπάρχει ένας συνδυασμός στόχων στο παιχνίδι. Μερικοί σχεδιαστές ακολουθούν τη διαδικασία σχεδίασης ανάποδα, ξεκινώντας από τους στόχους και στη συνέχεια αποφασίζοντας το θέμα του παιχνιδιού.

Ένας από τους καλύτερους τρόπους για να ξεκινήσει η δημιουργία ενός παιχνιδιού είναι να δημιουργηθεί ένα storyboard. Αυτό περιλαμβάνει μια σειρά από σχέδια και εικόνες που αναπαριστούν τα διάφορα επίπεδα και σκηνές του παιχνιδιού, καθώς και τις αποστολές που πρέπει να εκτελέσει ο παίκτης. Είναι σημαντικό να περιγράφεται συνοπτικά τι συμβαίνει σε κάθε σκηνή, έτσι ώστε να είναι κατανοητό και στα υπόλοιπα μέλη της ομάδας των παικτών.

Πρέπει να σημειωθεί ότι το storyboard είναι ένα εργαλείο που χρησιμοποιείται συχνά στον χώρο της δημιουργίας παιχνιδιών για να οπτικοποιήσει τη ροή του παιχνιδιού και να βοηθήσει στην κατανόηση του σεναρίου και των διαφόρων επιπέδων. Επίσης, βοηθά στον συντονισμό της ομάδας εργασίας και στην αποτελεσματική επικοινωνία των ιδεών.

## Έρευνα και προετοιμασία

Για να αναπτύξουμε το θέμα μας με επιτυχία, πρέπει να έχουμε σαφή και καθορισμένη την κύρια ιδέα και τον στόχο του παιχνιδιού στο μυαλό μας. Στη συνέχεια, πρέπει να συγκεντρώσουμε όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το θέμα, και να εξετάσουμε όλες τις προηγούμενες σκέψεις και ιδέες του σχεδιαστή που σχετίζονται με τον στόχο ή το θέμα του παιχνιδιού.<sup>6</sup> Τέλος, πρέπει να βεβαιωθούμε ότι έχουμε κατανοήσει πλήρως το περιβάλλον στο οποίο το παιχνίδι θα αναπτυχθεί, ώστε να μπορέσουμε να δώσουμε μια αίσθηση αυθεντικότητας και να αναπαραστήσουμε με ακρίβεια την υφή του πραγματικού κόσμου. Αυτές οι διαδικασίες είναι απαραίτητες για να επιτευχθεί ένα παιχνίδι που θα μεταδίδει μια πραγματική εμπειρία στον παίκτη.<sup>7</sup>

Κύριες δομές του παιχνιδιού είναι η δημιουργία των τριών αυτών αλληλοεξαρτώμενων δομών που είναι πολύ σημαντική για τη σωστή ανάπτυξη του παιχνιδιού. Η διεπαφή ή I/O structure περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης αλληλεπιδρά με το παιχνίδι και πώς ο υπολογιστής απαντά σε αυτήν την αλληλεπίδραση.<sup>8</sup> Η δομή του παιχνιδιού σαν ιδέα και κανόνες, Game structure, περιγράφει τη λογική του παιχνιδιού και τους κανόνες του. Αυτό είναι πολύ σημαντικό για τη δημιουργία ενός ελκυστικού παιχνιδιού που ο παίκτης θα θέλει να παίξει ξανά και ξανά. Τέλος, η δομή του παιχνιδιού σαν υπολογιστικό πρόγραμμα, Program structure, περιγράφει την οργάνωση του προγραμματιστικού κώδικα και των αλγορίθμων που χρησιμοποιούνται για την υλοποίηση του παιχνιδιού.<sup>9</sup>

Η Program structure περιλαμβάνει την οργάνωση του κώδικα σε λογικά τμήματα, τη διαχείριση της μνήμης και την επικοινωνία μεταξύ των διαφόρων τμημάτων του προγράμματος. Συνήθως, ο προγραμματιστής χρησιμοποιεί κάποια μέθοδο για την οργάνωση του κώδικα, όπως η αντικειμενοστραφής προγραμματισμός ή ο δομημένος προγραμματισμός.<sup>10</sup>

Η Game structure περιγράφει την εσωτερική αρχιτεκτονική του παιχνιδιού και τις αιτιωδώς συνδεδεμένες σχέσεις μεταξύ των διαφόρων στοιχείων του. Αυτό περιλαμβάνει τους κανόνες του παιχνιδιού, τις διάφορες δυνατότητες και τις διαδικασίες που απαιτούνται για την προσπέλαση και τη χρήση των διαφόρων στοιχείων του παιχνιδιού. Τέλος, το I/O structure περιγράφει τη διασύνδεση του παιχνιδιού με το χρήστη. Αυτό περιλαμβάνει τις διάφορες

---

<sup>6</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

<sup>7</sup> Sadigh M., (2002), *How to Design a Computer Game?*, Project, ARCH 587, Study Guides, Projects, University of Washington

<sup>8</sup> M. Saltzman, (2002): *Game Design: Secrets of the Sages - Creating Characters, Storyboarding, and Design Documents*, Gamasutra

<sup>9</sup> Oxland K. (2004), *Gameplay and design*, Addison-Wesley

<sup>10</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

διεπαφές που χρησιμοποιούνται για την αλληλεπίδραση μεταξύ του παίκτη και του υπολογιστή, όπως το πληκτρολόγιο, το ποντίκι, την οθόνη και τα ηχεία.<sup>11</sup>

Η δομή της εισόδου-εξόδου (I/O) αποτελείται από τα δεδομένα που εισέρχονται και εξέρχονται από τον υπολογιστή. Σε αντίθεση με τις ανθρώπινες γλώσσες, αυτή η σχέση δεν είναι συμμετρική. Ο υπολογιστής χρησιμοποιεί δύο μέσα για την παραγωγή αποτελεσμάτων που προορίζονται για τον άνθρωπο: τα γραφικά στην οθόνη και τον ήχο. Τα γραφικά πρέπει να επικοινωνούν με το χρήστη δυναμικά και με συναίσθημα και να είναι ελκυστικά.<sup>12</sup> Επιπλέον, ο σχεδιασμός των γραφικών πρέπει να είναι λειτουργικός και να παρέχει τις κρίσιμες πληροφορίες του παιχνιδιού, ενισχύοντας ταυτόχρονα τη φαντασία του παίκτη.

Αυτό είναι ένα πολύ σημαντικό ζήτημα για τους σχεδιαστές παιχνιδιών και απαιτεί μια ισορροπημένη προσέγγιση. Η δομή εισόδου δεδομένων πρέπει να είναι αρκετά ευέλικτη και απλή ώστε να επιτρέπει στον παίκτη να επιλέξει αυτό που του ταιριάζει και να αισθάνεται άνετα με το παιχνίδι.<sup>13</sup> Οι σχεδιαστές πρέπει να επιλέξουν μια δομή εισόδου που να είναι εύκολη στη χρήση και στην κατανόηση, αλλά παράλληλα να επιτρέπει στον παίκτη να εκφράσει την προσωπικότητά του και να αποφασίζει μεγάλο αριθμό επιλογών.<sup>14</sup> Μια καλή πρακτική είναι να προσφέρουν στον παίκτη βασικές επιλογές στην αρχή και σταδιακά να τους δίνονται περισσότερες προχωρημένες επιλογές καθώς προχωράει στο παιχνίδι. Επιπλέον, μπορεί να χρησιμοποιηθούν επιλογές όπως αναδυόμενα μενού, διαδραστικά στοιχεία και εργαλεία στο παιχνίδι για να διευκολυνθεί η επιλογή των παικτών.

Η δομή του I/O είναι ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες στον σχεδιασμό ενός παιχνιδιού υπολογιστή, καθώς αποτελεί το κύριο μέσο επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης του παίκτη με το παιχνίδι. Ωστόσο, η σχεδιάσή του απαιτεί τόσο ανθρώπινη καλλιέργεια όσο και τεχνικές γνώσεις του υπολογιστή.<sup>15</sup>

#### - Game structure

Η δημιουργία μιας δομής παιχνιδιού απαιτεί τη συνεργασία των σχεδιαστών και των τεχνικών, καθώς και την ικανότητα του σχεδιαστή να εντοπίζει τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού και να τα ενσωματώνει στη δομή. Το βασικό στοιχείο πρέπει να είναι κεντρικό για το θέμα και να αντιπροσωπεύει τα θέματα που εξετάζονται στο παιχνίδι, καθώς και να είναι εύχρηστο και κατανοητό από τον παίκτη. Παρόλο που κάποια παιχνίδια μπορεί να έχουν

---

<sup>11</sup> Sadigh M., (2002), *How to Design a Computer Game?*, Project, ARCH 587, Study Guides, Projects, University of Washington

<sup>12</sup> Oxland K. (2004), *Gameplay and design*, Addison-Wesley

<sup>13</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

<sup>14</sup> Sadigh M., (2002), *How to Design a Computer Game?*, Project, ARCH 587, Study Guides, Projects, University of Washington

<sup>15</sup> Oxland K. (2004), *Gameplay and design*, Addison-Wesley



πολλά βασικά στοιχεία, αυτό μπορεί να οδηγήσει σε σύγχυση και παραβίαση των αρχών του παιχνιδιού. Η συνεργασία και ο καλός σχεδιασμός μπορούν να οδηγήσουν σε ένα επιτυχημένο παιχνίδι με σαφείς και συνεκτικές δομές.<sup>16</sup>

Το κύριο πρόβλημα κατά την δημιουργία του I/O structure, κατά την δημιουργία της δομής εισόδου/εξόδου είναι η απομάκρυνση των εμποδίων που επηρεάζουν τη λειτουργικότητα, ενώ το κύριο πρόβλημα κατά τη δημιουργία της δομής του παιχνιδιού είναι η κατανόηση των λειτουργιών που θα παρέχονται μέσω του παιχνιδιού. Επιπλέον, οι σχεδιαστές πρέπει να επικεντρωθούν στο να δώσουν έμφαση στην αισθητική και τη φαντασία του παιχνιδιού τους, έτσι ώστε να μεταδώσουν στον χρήστη μια αυθεντική αίσθηση της πραγματικότητας. Ωστόσο, πολλοί σχεδιαστές κάνουν το συνηθέστερο λάθος να φορτώνουν το παιχνίδι τους με πάρα πολλά χαρακτηριστικά και λειτουργίες, δημιουργώντας ένα χαοτικό και περίπλοκο παιχνίδι που είναι δύσκολο να κρατήσει το κοινό τους ενδιαφέρον.<sup>17</sup>

Το Program Structure αποτελεί ένα σημαντικό στοιχείο στο σχεδιασμό ενός προγράμματος, καθώς αναλαμβάνει να μεταφράσει τον σχεδιασμό του I/O Structure και του Game Structure σε ένα λειτουργικό προϊόν. Η δομή του προγράμματος πρέπει να είναι κατανοητή, οργανωμένη και καλά τεκμηριωμένη, προκειμένου να εξασφαλιστεί η ομαλή λειτουργία του προγράμματος.<sup>18</sup>

Η διαχείριση της μνήμης αποτελεί ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία της δομής του προγράμματος, καθώς πρέπει να διασφαλίζεται η αποδοτική κατανομή της μνήμης σε κάθε λειτουργία του παιχνιδιού. Η μη αποδοτική κατανομή της μνήμης μπορεί να οδηγήσει στην απώλεια της ομαλής λειτουργίας του προγράμματος, καθώς μπορεί να οδηγήσει σε εξάντληση της μνήμης ή σε άλλα προβλήματα. Επιπλέον, η τεκμηρίωση της ροής του προγράμματος είναι επίσης σημαντική. Πρέπει να εξασφαλιστεί ότι η ροή του προγράμματος λειτουργεί όπως ακριβώς σχεδιάστηκε, και πρέπει να υπάρχει κατάλληλη τεκμηρίωση Του προγράμματος με όλα να λειτουργούν ακριβώς έτσι όπως σχεδιάστηκαν.<sup>19</sup>

## **1.4 Η προσωπικότητα ενός gamer**

### **1.4.1 Ψυχολογικό πλαίσιο**

---

<sup>16</sup> Sadigh M., (2002), *How to Design a Computer Game?*, Project, ARCH 587, Study Guides, Projects, University of Washington

<sup>17</sup> Oxland K. (2004), *Gameplay and design*, Addison-Wesley

<sup>18</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

<sup>19</sup> Oxland K. (2004), *Gameplay and design*, Addison-Wesley

Η έννοια της προσωπικότητας μπορεί να ανιχνευθεί στην ιστορία μέχρι την αρχαία ελληνική εποχή, όταν οι ηθοποιοί φορούσαν μάσκες για να αναπαραστήσουν ρόλους. Αυτές οι μάσκες αναφέρονταν ως «persona» από το οποίο προέρχεται ο όρος προσωπικότητα.<sup>20</sup>

Έκτοτε, η έννοια της προσωπικότητας έχει χρησιμοποιηθεί σε διάφορους τομείς, συμπεριλαμβανομένων των μελετών παιχνιδιών. Ορισμένοι προγραμματιστές παιχνιδιών και ερευνητές παιχνιδιών έχουν χρησιμοποιήσει την έννοια με διαισθητικό τρόπο, βασιζόμενοι σε μια καλλιτεχνική έκφραση για να τονίσουν τα βασικά χαρακτηριστικά,<sup>21</sup> ενώ άλλοι την έχουν χρησιμοποιήσει με ορθολογικό τρόπο χρησιμοποιώντας καλά καθιερωμένα ψυχολογικά μοντέλα, για παράδειγμα σε εργασίες με εφαρμογή μοντέλων προσωπικότητας για χαρακτήρες παιχνιδιού.<sup>22</sup> Ο εντοπισμός μιας κατάλληλης θεωρίας προσωπικότητας για τις μελέτες βιντεοπαιχνιδιών είναι μια γόνιμη προσπάθεια με την προσωπικότητα να ορίζεται στην ψυχολογία ως η οργανωμένη ολότητα που κάνει το άτομο μοναδικό και με αυτό τον συγκεκριμένο συνδυασμό χαρακτηριστικών, αναγκών και κινήτρων να επηρεάζει τον τρόπο συμπεριφοράς, σκέψης και προσέγγισης εσωτερικών και εξωτερικών καταστάσεων.<sup>23</sup>

Αν και είναι γενικά αποδεκτός αυτός ο ευρύς ορισμός της προσωπικότητας, υπάρχουν αρκετές θεωρίες που υπογραμμίζουν διαφορετικές πτυχές, με μερικές από αυτές να βασίζονται σε αφηρημένες εννοιολογήσεις και άλλες να βασίζονται σε διαδικασίες λειτουργικοποίησης.<sup>24</sup> Οι θεωρίες προσωπικότητας μπορούν να ομαδοποιηθούν σε δύο ομάδες ανάλογα με το πώς μπορούν να γενικευθεί (ή όχι) η εννοιολόγηση της προσωπικότητας. Από τη μία πλευρά, υπάρχει η νομοθετική προοπτική που αναζητά μοντέλα από τα οποία μπορούν να εντοπιστούν πρότυπα προσωπικότητας, από την άλλη πλευρά, υπάρχει η ιδιογραφική προοπτική που υποστηρίζει ότι η προσωπικότητα είναι τόσο μοναδική για κάθε άτομο που υπάρχουν τόσες προσωπικότητες όσοι και οι άνθρωποι στον κόσμο.<sup>25</sup>

---

<sup>20</sup> Ewen B., (2003), *An Introduction to Theories of Personality*, Mahwah, Lawrence Erlbaum

<sup>21</sup> M. Saltzman, (2002): *Game Design: Secrets of the Sages - Creating Characters, Storyboarding, and Design Documents*, Gamasutra

<sup>22</sup> E. Andre, M. Klesen, P. Gebhard, S. Allen, and T. Rist, (2000), pp.150-165: *Integrating models of personality and emotions into lifelike characters*, *Affective interactions: towards a new generation of computer interfaces*, Springer-Verlag New York, Inc.

<sup>23</sup> Zammito V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology

<sup>24</sup> Aiken R., (1993): *Personality: Theories, Research, and Applications*, Englewood Cliffs, Prentice Hall, NJ

<sup>25</sup> Zammito V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology

## 1.5 Εργαλείο προσωπικότητας

Το Μοντέλο Πέντε Παραγόντων (FFM) ορίζει την προσωπικότητα ως συνδυασμό στάσεων, κινήτρων, διαπροσωπικών δεξιοτήτων, συναισθηματικών και βιωματικών στυλ.<sup>26</sup> Αυτός ο συνδυασμός αποτελείται από πέντε παράγοντες: Ανοιχτότητα, ευσυνειδησία, Εξωστρέφεια, Συμφωνία και Νευρωτισμός. Αυτοί οι παράγοντες είναι συνεχείς μεταβλητές και η προσωπικότητα ενός ατόμου μπορεί να περιγραφεί ως η πιθανότητα να εμφανιστούν αυτές οι τάσεις. Για παράδειγμα, ένα άτομο με υψηλό Ανοιχτό είναι περίεργο και απολαμβάνει νέες εμπειρίες, ενώ ένα άτομο με χαμηλό Ανοιχτό προτιμά ευθείες καταστάσεις και να χρησιμοποιεί γνωστές μεθόδους. Ο Costa και ο McCrae ανέπτυξαν τον πρώτο κατάλογο για να μετρήσουν αυτά τα πέντε χαρακτηριστικά προσωπικότητας. Το FFM ξεχωρίζει από άλλες θεωρίες παραγόντων λόγω της υψηλής συνέπειας των χαρακτηριστικών του, συμπεριλαμβανομένων των καταστάσεων και των πολιτισμών, και επειδή παρέχει ένα μοντέλο που δεν είναι πολύ απλό (όπως του Eysenck) ούτε υπερβολικά πολύπλοκο (όπως του Cattell).<sup>27</sup>

Σε μια πιο λεπτομερή εξήγηση των πέντε παραγόντων:

**Νευρωτισμός:** Ο παράγοντας Νευρωτισμός καλύπτει τη συναισθηματική σταθερότητα. Ένα άτομο με υψηλή βαθμολογία σε αυτόν τον παράγοντα είναι επιρρεπές να βιώσει αρνητικές καταστάσεις όπως άγχος, φόβος, ενοχή, θυμός, ντροπή, αποστροφή και κατάθλιψη. Ενώ η χαμηλή βαθμολογία μπορεί να ερμηνευθεί ως ένα χαλαρό άτομο που έχει σταθερό χαρακτήρα και μπορεί να διατηρήσει αυτή τη στάση όταν αντιμετωπίζει τεταμένες καταστάσεις.

**Εξωστρέφεια:** Αυτός ο παράγοντας απευθύνεται σε μια σειρά από κοινωνικά στυλ. Οι υψηλές βαθμολογίες συνδέονται με την προτίμηση για μεγαλύτερες ομάδες, το να είσαι ομιλητικός και δραστήριος, να ασχολείσαι με τους ανθρώπους, να μιλάς δυναμικά, να υιοθετείς αισιόδοξες και χαρούμενες στάσεις. Όταν η βαθμολογία είναι χαμηλή, αυτά τα χαρακτηριστικά αραιώνουν, κάτι που δεν πρέπει να συγχέεται με τη στροφή στο αντίθετο, όπως επισημαίνουν οι Costa και McCrae.<sup>28</sup> Για παράδειγμα, ένας εσωστρεφής δεν είναι εχθρικός αλλά συγκρατημένος, αυτό το άτομο θα προτιμούσε να είναι ανεξάρτητο παρά να ακολουθεί το κοπάδι των ανθρώπων και θα κρατούσε ομοίμορφο ρυθμό αντί να είναι αργός.

---

<sup>26</sup> Costa P., McCrae R., (2003), *NEO PI-R Professional Manual, Personality Inventory (NEO PI-R) and NEO Five-Factor Inventory*, Lutz, FL, USA: Psychological Assessment Resources, Inc.

<sup>27</sup> Ewen B., (2003), *An Introduction to Theories of Personality*, Mahwah, Lawrence Erlbaum

<sup>28</sup> Vick H., (2007), pp. 53-60: *Designing Intentional, Emotional Characters Personality and Personality Dynamics in Video Games*, Journal of Game Development, vol. 2, May

Ειλικρίνεια: Αυτός ο παράγοντας αναφέρεται στο άνοιγμα στις εμπειρίες. Τα άτομα με υψηλή βαθμολογία τείνουν να είναι ευφάνταστα, προτιμούν την ποικιλία, έχουν αισθητική εκτίμηση, δείχνουν πνευματική περιέργεια (όχι απαραίτητα έξυπνα), δίνουν ιδιαίτερη προσοχή στα συναισθήματά τους και αγκαλιάζουν νέες ιδέες.<sup>29</sup> Από την άλλη πλευρά του φάσματος, τα άτομα με χαμηλές βαθμολογίες ανοιχτότητας είναι πιο συμβατικά, προτιμούν γνωστές καταστάσεις, η έκφραση των συναισθημάτων είναι κομμένη και η σειρά των ενδιαφερόντων τους είναι στενότερη.

Τερπνότητα: Αυτός ο παράγοντας μετράει την αλτρουιστική τάση των ανθρώπων. Η υψηλή βαθμολογία σχετίζεται με την ενσυναίσθηση, το να είσαι χρήσιμος στους άλλους και να περιμένεις ότι οι άλλοι θα είναι επίσης χρήσιμοι, και με την εύκολη ανάπτυξη εμπιστοσύνης, ενώ η χαμηλή βαθμολογία σχετίζεται με τον ανταγωνισμό και όχι με τη βοήθεια, με το να είσαι καχύποπτος και με την τάση να δίνεις προτεραιότητα στις δικές σου ανάγκες.

Ευσυνειδησία: Αυτό το χαρακτηριστικό σχετίζεται με την ικανότητα αυτοελέγχου. Όταν ένα άτομο έχει υψηλή βαθμολογία Ευσυνειδησίας, είναι καλά οργανωμένο και αξιόπιστο, μπορεί να προσδιορίσει ξεκάθαρους στόχους, να σχεδιάσει ανάλογα και να έχει ισχυρή θέληση. Μια χαμηλή βαθμολογία υποδηλώνει ότι οι άνθρωποι έχουν περισσότερες δυσκολίες στην επίτευξη στόχων, περιλαμβάνουν αδύναμη θέληση και χαμηλότερες οργανωτικές δεξιότητες. Για παράδειγμα, με τη θεωρία Five Factor Model δεν γνωρίζουμε μόνο ότι ένα άτομο είναι εξωστρεφές αλλά ότι το χαρακτηριστικό της εξωστρεφείας του είναι πολύ υψηλό. Το FFM έχει χρησιμοποιηθεί εκτενώς στην ψυχολογική έρευνα δείχνοντας υψηλή συνέπεια των αποτελεσμάτων μεταξύ των πολιτισμών.<sup>30</sup> Ως εκ τούτου, το μοντέλο των πέντε παραγόντων Εδώ παρουσιάζεται για το θεωρητικό πλαίσιο και στην προσπάθεια να καθοριστεί η προσωπικότητα γενικά αλλά και των εν δυνάμει gamers ή gamers ειδικά.<sup>31</sup>

### Εργαλείο Προσωπικότητας

Αφού γίνει η επιλογή για τη θεωρία της προσωπικότητας, είναι απαραίτητο να επιλεγθεί το εργαλείο αναζήτησης που μπορεί να μετρήσει αυτό το κατασκεύασμα. Υπάρχουν πολλά αποθέματα που αποτιμούν το μοντέλο των πέντε παραγόντων. Οι κύριες διακρίσεις μεταξύ τους είναι το μήκος του ερωτηματολογίου, η γλώσσα, ο πληθυσμός που καλύπτουν, το μέσο επικοινωνίας και η ηλικία των θεμάτων.

---

<sup>29</sup> Aiken R., (1993), *Personality: Theories, Research, and Applications*, Englewood Cliffs, Prentice Hall

<sup>30</sup> McCrae R., Allik J., (2002), *The Five-Factor Model of Personality Across Cultures*, Springer, New York

<sup>31</sup> Saltzman M., (2002), *Game Design: Secrets of the Sages - Creating Characters, Storyboarding, and Design Documents*, Gamasutra

Η προτίμηση παιχνιδιού είναι μια προτεινόμενη κατασκευή για αναφορά στις πτυχές των βιντεοπαιχνιδιών που απολαμβάνουν περισσότερο οι παίκτες. Η δυνατότητα αναγνώρισης τέτοιων πληροφοριών θα μας επέτρεπε να βγάλουμε συμπεράσματα σχετικά με τα χαρακτηριστικά παιχνιδιού που θα επέλεγαν οι άνθρωποι πέρα από άλλα. Ωστόσο, αυτά τα χαρακτηριστικά πρέπει να ομαδοποιηθούν σε ένα ουσιαστικό και συνεπές μοντέλο προκειμένου να δημιουργηθούν γενικεύσεις. Υπάρχουν πολλά έργα που επιχειρούν να ταξινομήσουν τα παιχνίδια μέσω διαφορετικών εννοιολογήσεων. Ορισμένα έργα έχουν τις ρίζες τους στη σφαίρα της βιομηχανίας παιχνιδιών, ενώ άλλα βασίζονται στον ακαδημαϊκό χώρο.<sup>32</sup>

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν αλλάξει ουσιαστικά από τότε που πρωτοεμφανίστηκαν και συνεχίζουν να αναδιαμορφώνονται κάθε χρόνο, για παράδειγμα από την πρόοδο στην ποιότητα των γραφικών, στην τεχνητή νοημοσύνη, στην αναπαράσταση avatar, στη γραμμή ιστορίας και στην καινοτομία στο σχεδιασμό. Ο πιο δημοφιλής τρόπος ομαδοποίησης παιχνιδιών είναι ανά είδος που περιλαμβάνει ομαδοποίηση σύμφωνα με κοινά χαρακτηριστικά. Ωστόσο, έχουν υπάρξει πολλές προσεγγίσεις για την ταξινόμηση των παιχνιδιών τόσο από τον ακαδημαϊκό κόσμο όσο και από τη βιομηχανία, και δεν έχει ακόμη επιτευχθεί συμφωνία για το λεξιλόγιο. Μέσα αναθεώρησης εξειδικευμένων βιντεοπαιχνιδιών (για παράδειγμα, GameSpot) και οι εταιρείες βιντεοπαιχνιδιών χρησιμοποιούν είδη παιχνιδιών για να ομαδοποιήσουν τις κριτικές και τα παιχνίδια τους, αλλά το κάνουν χωρίς να δίνουν κανένα συγκεκριμένο ορισμό για το ποιος είναι ο συλλογισμός πίσω από κάθε είδος.<sup>33</sup>

Οι Rollings και Adams εισάγουν την έννοια των «βασικών στοιχείων των παιχνιδιών» για να υποδείξουν ότι τα παιχνίδια αποτελούνται από ορισμένα στοιχεία και ότι τα είδη παιχνιδιών είναι συμπλέγματα μιας συγκεκριμένης σειράς στοιχείων. Η ιδέα δεν είναι να υποβαθμίσουμε την καινοτομία των σχεδιαστών αλλά να θέσουμε τα βασικά στοιχεία στο gaming. Το δομικό στοιχείο περιλαμβάνει διαφορετικές πτυχές: 1) κανόνες, 2) τύπος προκλήσεων που ξεπερνιούνται, 3) συνθήκες νίκης, 4) παγκόσμιες ρυθμίσεις, 5) επίπεδο αφαίρεσης-ρεαλισμού, 6) τρόπο αλληλεπίδρασης, 7) ρόλους παικτών, 8) δομές και 9) αφήγηση. Κοιτάζοντας πιο κοντά σε αυτές τις πτυχές των στοιχείων, οι Rollings και Adams

---

<sup>32</sup> Rollings A., Adams E., (2003), *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, New Riders Games

<sup>33</sup> Rollings A., Adams E., (2003), *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, New Riders Games

υποδεικνύουν ότι οι κανόνες ενός παιχνιδιού καθορίζουν αυτό που επιτρέπεται να κάνει ο παίκτης, τα οποία προσδιορίζονται σε δύο επίπεδα, ένα άρρητο και ένα άλλο ρητό.<sup>34</sup>

Οι σιωπηροί κανόνες σχετίζονται με τον τρόπο με τον οποίο ο παίκτης μπορεί να κινηθεί μέσα στο παιχνίδι, για παράδειγμα οι παίκτες δεν μπορούν να πετάξουν ή οι παίκτες επιτρέπεται να πυροδοτούν βόμβες από απόσταση. Οι ρητοί κανόνες σχετίζονται με τις ενέργειες που κάνει ο παίκτης για να αντιμετωπίσει τις προκλήσεις, αυτή η ομάδα ενεργειών συμμορφώνεται με το παιχνίδι.<sup>35</sup>

Η συνθήκη νίκης είναι ένας κανόνας που υποδεικνύει μια συγκεκριμένη κατάσταση στο παιχνίδι που δίνει το δικαίωμα στον παίκτη ως νικητή. Υπάρχει ένα άλλο σύνολο κανόνων που υποδεικνύει την κατάσταση της συνθήκης απώλειας. Το παγκόσμιο σκηνικό είναι η τοποθεσία όπου λαμβάνουν χώρα αυτοί οι κανόνες. Μπορεί να υιοθετήσει οποιαδήποτε μορφή, από έναν ιππόδρομο μέχρι το φανταστικό σύμπαν ή αφηρημένους κόσμους. Η συνοχή του σκηνικού θα έχει αντίκτυπο στην ψυχοσύνθεση του παίκτη. Οι κόσμοι μπορούν να αναλυθούν σε ενδιάμεσες χωρικές και χρονικές διαστάσεις, για παράδειγμα τις κλίμακες, τα όριά τους, τον συνεχή χρόνο. Επίσης στο περιβάλλον του παιχνιδιού παρουσιάζεται ένα επίπεδο αφαίρεσης ρεαλισμού όπου οι επιπτώσεις της φυσικής και οι πραγματικές συνέπειες μπορούν να αναδείξουν προκλήσεις που εναπόκειται στον σχεδιαστή του παιχνιδιού να συμπεριλάβει ή να απλοποιήσει.<sup>36</sup>

Συνεχίζοντας με τα στοιχεία του παιχνιδιού είναι η λειτουργία αλληλεπίδρασης που υπαγορεύει πώς ο παίκτης αλληλεπιδρά με τον κόσμο. Υπάρχουν δύο βασικές διακρίσεις, η μία μεσολαβείται από μια αναπαράσταση του παίκτη, όπως μέσω ενός avatar (π.χ., πρώτου ή τρίτου προσώπου), και η άλλη είναι όταν ο παίκτης είναι πανταχού παρών (για παράδειγμα, στην επίβλεψη ενός χάρτη και τη δυνατότητα κατασκευής σπίτια). Αυτό το στοιχείο συνδέεται με το επόμενο που είναι ο ρόλος του παίκτη. Δίνεται δηλαδή στον παίκτη ένας ρόλος για να παίξει, για παράδειγμα ένας στρατιώτης του Β 'Παγκοσμίου Πολέμου, ένας μάγος ή ένας θεός και αυτός ο ρόλος έχει επιπτώσεις στο να παρασύρει τον παίκτη στον κόσμο και στους κανόνες.<sup>37</sup>

Το επόμενο στοιχείο είναι η δομή που αξιολογεί τις αλλαγές των προηγούμενων συστατικών, για παράδειγμα αλλαγή της λειτουργίας από πανταχού παρών σε avatar παρακάμπτοντας ένα από τα πλάσματα όπως συμβαίνει στο *Dungeon Keeper 2*. Το τελευταίο στοιχείο που πρέπει

---

<sup>34</sup> Rollings A., Adams E., (2003), *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, New Riders Games

<sup>35</sup> Ewen B., (2003), *An Introduction to Theories of Personality*, Mahwah, Lawrence Erlbaum

<sup>36</sup> Vick H., (2007), pp. 53-60: *Designing Intentional, Emotional Characters Personality and Personality Dynamics in Video Games*, Journal of Game Development, vol. 2, May

<sup>37</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

να συζητηθεί είναι η αφήγηση, που παρουσιάζει την ιστορία του παιχνιδιού που μπορεί να πάει σε μια γραμμική ιστορία που ακολουθεί μόνο ένα μονοπάτι, ή ενσωματώνοντας την απόφαση του παίκτη στην εξέλιξη της ιστορίας ενώ διακλαδίζεται. Με αυτό εννοιολογικό πλαίσιο για την κατανόηση των ειδών παιχνιδιών, οι Rollings και Adams ταξινομούν τα παιχνίδια σε δέκα είδη και περιγράφουν διεξοδικά πώς σχετίζονται τα στοιχεία με κάθε είδος.<sup>38</sup>

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν διαμορφώσει καινούργιους τρόπους προώθησης μέσω του διαδικτύου. Οι κατασκευαστές μπορούν να επικοινωνήσουν απευθείας με το κοινό τους μέσω διαδικτυακών πλατφόρμων (όπως blogs, YouTube και Facebook), να λαμβάνουν ανατροφοδότηση και να προσπαθούν να ικανοποιήσουν μεγαλύτερο μέρος του κοινού τους χάρη στην αμεσότητα αυτή. Επίσης, μέσω των demos που συνήθως παρέχονται στις ιστοσελίδες τους, μπορούν να επιτρέψουν στους χρήστες να δοκιμάσουν το παιχνίδι και να αποκτήσουν μια ιδέα για την περιεχόμενό του.<sup>39</sup>

Μέσω του διαδικτύου, έχουν αναπτυχθεί διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών, συμπεριλαμβανομένων των flash games. Αυτά τα παιχνίδια είναι προγραμματισμένα μέσω Flash ή Java και είναι διαθέσιμα στον χρήστη μέσω ενός browser. Αυτά τα παιχνίδια δεν απαιτούν ένα ισχυρό μηχάνημα, αλλά μόνο μια σύνδεση στο διαδίκτυο, κάτι που τα καθιστά κατάλληλα για όσους έχουν λίγο χρόνο και ψάχνουν ένα γρήγορο παιχνίδι.<sup>40</sup>

Ένα άλλο είδος κατασκευαστών παιχνιδιών που έχουν αναπτυχθεί μέσω του διαδικτύου είναι οι ανεξάρτητοι δημιουργοί. Αυτοί οι δημιουργοί μπορούν να ανεβάσουν το υλικό τους, να το προωθήσουν μέσω πλατφορμών όπως το Steam, το Origin, το 7DFPS και να δημιουργήσουν ένα κοινό. Έτσι, οι προγραμματιστές και άλλα άτομα που επιθυμούν να ασχοληθούν με τη δημιουργία παιχνιδιών μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους χώρο, χωρίς να είναι υποχρεωμένοι να συνεργαστούν με μια εταιρεία για να αναδειχθούν. Αυτό δίνει την δυνατότητα σε όλους με τις απαραίτητες γνώσεις να το υλοποιήσουν.<sup>41</sup>

### **Εναλλακτικότητα και βιντεοπαιχνίδια**

Η επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών σε άλλους χώρους εκτός της ψυχαγωγίας έχει αναγνωριστεί ως σημαντική και έχει διευρύνει το φάσμα των εφαρμογών τους. Για

<sup>38</sup> Rollings A., Adams E., (2003), *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, New Riders Games

<sup>39</sup> Saltzman A., (2002), *Game Design: Secrets of the Sages - Creating Characters, Storyboarding, and Design Documents*, Gamasutra

<sup>40</sup> Bateman C., Boon R., (2005), *21st Century Game Design*, Hingham, Charles River Media

<sup>41</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

παράδειγμα, στην παιδεία, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εκπαιδευτικά εργαλεία για την ενίσχυση των μαθησιακών δεξιοτήτων και την εκμάθηση νέων γνώσεων σε διασκεδαστικό περιβάλλον.

Στην υγεία, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση της φυσικής κατάστασης και της ψυχικής υγείας. Παιχνίδια που απαιτούν σωματική δραστηριότητα, όπως τα παιχνίδια με κινητικό σύστημα, μπορούν να βελτιώσουν την καρδιαγγειακή υγεία και την αντοχή του σώματος. Επίσης, παιχνίδια που βασίζονται στην απομίμηση καταστάσεων δυσκολίας, όπως η αντιμετώπιση προβλημάτων υγείας, μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη επιδεξιότητας και την αύξηση της πνευματικής αντίληψης.<sup>42</sup>

Είναι αλήθεια ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν εισχωρήσει σε πολλούς χώρους πέραν της ψυχαγωγίας και έχουν αρχίσει να ασκούν επιρροή στη διαμόρφωση αντιλήψεων και στην πνευματική προετοιμασία σε διάφορους τομείς. Για παράδειγμα, οι παιδαγωγικές εφαρμογές των βιντεοπαιχνιδιών έχουν αρχίσει να αναγνωρίζονται, καθώς παιχνίδια όπως το Minecraft μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αναπτύξουν τη δημιουργικότητα και τη σκέψη εκτός των συνηθισμένων ακαδημαϊκών προκλήσεων.<sup>43</sup>

Επίσης, οι βιομηχανίες της υγείας και του στρατού έχουν αρχίσει να χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια ως μέσο εκπαίδευσης και εκπαίδευσης στην αντίληψη των κινδύνων και στρατηγικής σκέψης. Παραδείγματος χάριν, στρατιωτικά παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν στην εκπαίδευση στρατιωτικού προσωπικού στην αντίληψη κινδύνων και στρατηγικής σκέψης σε πραγματικό χρόνο.<sup>44</sup>

Τέλος, οι εξομοιωτές που βασίζονται σε βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση. Στον τομέα του στρατού, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση και την προετοιμασία των στρατευμάτων, καθώς και για την ανάπτυξη της στρατηγικής και των τακτικών.

Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να διδάξουν πολλές άλλες δεξιότητες και ικανότητες, όπως η στρατηγική σκέψη, η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης, η επίλυση προβλημάτων, η ανάπτυξη της κατανόησης της φυσικής και της επιστήμης, και η βελτίωση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και των δεξιοτήτων συνεργασίας. Αυτές οι δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν μέσω των διαφόρων τύπων βιντεοπαιχνιδιών, όπως οι παιχνίδια στρατηγικής, τα παιχνίδια παζλ, οι περιπέτειες, και οι παιχνίδια ρόλων.

---

<sup>42</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

<sup>43</sup> Saltzman A., (2002), *Game Design: Secrets of the Sages - Creating Characters, Storyboarding, and Design Documents*, Gamasutra

<sup>44</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano



Επιπλέον, οι σύγχρονες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη και τη βελτίωση των γνωστικών ικανοτήτων, όπως η μνήμη, η προσοχή και η αντίληψη. Για παράδειγμα, μερικά βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούν τεχνολογίες εγκεφαλικής εκπαίδευσης για να βελτιώσουν την αντίληψη και την επεξεργασία πληροφοριών.

Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να παρέχουν εκπαιδευτικό περιεχόμενο σε διάφορους τομείς, όπως η ιστορία, η επιστήμη, η μαθηματική λογική και η γλωσσική ανάπτυξη. Πολλά εκπαιδευτικά παιχνίδια έχουν αναπτυχθεί για τη βελτίωση των δεξιοτήτων ανάγνωσης, γραφής, αριθμητικής και κοινωνικών δεξιοτήτων. Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαίδευση μπορεί να ενθαρρύνει την ενασχόληση με τη μάθηση, ειδικά όταν παρουσιάζεται με ενδιαφέρουσα και διαδραστική μορφή.<sup>45</sup>

Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν τις δεξιότητες που απαιτούνται για την απόδοση σε επαγγελματικούς τομείς, όπως η επικοινωνία, η συνεργασία και η ανάλυση προβλημάτων. Πολλά βιντεοπαιχνίδια προάγουν την ομαδικότητα και τη συνεργασία, καθώς οι παίκτες συνεργάζονται για την επίλυση προβλημάτων και την επίτευξη κοινών στόχων.

Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να λειτουργήσουν ως εξομοιωτές και να βοηθήσουν τους παίκτες να μάθουν τους κανόνες και τους τρόπους αντίδρασης σε διάφορες φάσεις του παιχνιδιού, ενώ παράλληλα προσφέρουν διασκέδαση. Στα αθλητικά παιχνίδια, οι παίκτες μπορούν να μάθουν όχι μόνο τους κανόνες του αθλήματος, αλλά και τη φιλοσοφία που το καθοδηγεί. Στα βιντεοπαιχνίδια εξομοίωσης οδήγησης, ο παίκτης μπορεί να εκπαιδευτεί στην καλύτερη οδήγηση μέσω της χρήσης περιφερειακών εξαρτημάτων όπως τιμονιέρες και πετάλια, και να ασκηθεί στον χειρισμό τους από την άνεση του σπιτιού του.<sup>46</sup>

Ο στρατός εκμεταλλεύτηκε την τεχνολογία των βιντεοπαιχνιδιών προσφέροντας εκπαίδευση στους στρατιώτες του μέσω υπολογιστών που ενσωματώθηκαν στα οχήματά τους. Αυτό επέτρεπε στους εκπαιδευόμενους να εξασκηθούν στην οδήγηση των οχημάτων χωρίς τον κίνδυνο της μάχης ή τυχόν βλάβης του οχήματος. Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών μπορεί επίσης να βοηθήσει στην προσέλκυση νέων στρατιωτών μέσω στρατιωτικής προπαγάνδας και της ανάδειξης του ηρωισμού μέσω του εικονικού κόσμου των βιντεοπαιχνιδιών.<sup>47</sup> Ο στρατός έχει αξιοποιήσει τον ψηφιακό κόσμο για την εκπαίδευση των στρατιωτών σε διάφορα θέματα που περιλαμβάνουν επιχειρήσεις σε εχθρικό έδαφος, διαχείριση

---

<sup>45</sup> Σκουρολιάκος Α. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>

<sup>46</sup> Σκουρολιάκος Α. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>

<sup>47</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

καταστάσεων έκτακτης ανάγκης και τακτικές εισχώρησης. Ακόμα και για στρατηγικές τακτικές προετοιμάζει τους στρατιώτες σε ένα εικονικό περιβάλλον. Παιχνίδια όπως το Tactical Iraqi έχουν σχεδιαστεί για να βοηθήσουν τους στρατιώτες να μάθουν την αραβική γλώσσα και κουλτούρα και να εξοικειωθούν με τακτικές επιχειρήσεων. Ο στρατός έχει αναγνωρίσει το δυναμικό των βιντεοπαιχνιδιών για την εκπαίδευση των στρατιωτών και το χρησιμοποιεί ως εργαλείο για τη βελτίωση της εκπαίδευσης τους.<sup>48</sup>

Η ιδέα να χρησιμοποιηθεί το Tom Clancy's End War σαν εκπαιδευτικό εργαλείο στην εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας είναι ενδιαφέρουσα. Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να παρέχουν ένα πιο ευχάριστο περιβάλλον για την εκμάθηση και την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών, καθώς βελτιώνουν την προσοχή και τη συγκέντρωσή τους. Στα συμβατικά μαθήματα, οι μαθητές συνήθως χάνουν την συγκέντρωσή τους μετά από μερικά λεπτά, αλλά με τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να παραμένουν προσηλωμένοι και να μην χάνουν την συγκέντρωσή τους.<sup>49</sup> Η χρήση των ψηφιακών τεχνολογιών, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών, μπορεί να βελτιώσει τη διαδικασία εκπαίδευσης και να καταστήσει τη μάθηση πιο διασκεδαστική και ενδιαφέρουσα για τους μαθητές. Ο ρόλος των καθηγητών είναι σημαντικός σε αυτό το πλαίσιο, καθώς θα πρέπει να είναι σε θέση να επιλέγουν τα κατάλληλα βιντεοπαιχνίδια και να τα ενσωματώνουν στη διδασκαλία τους με σκοπό την ενίσχυση της κατανόησης και της μάθησης των μαθητών. Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαίδευση έχει αρχίσει να γίνεται όλο και πιο δημοφιλής και αποτελεί μια ενδιαφέρουσα επιλογή για τους εκπαιδευτικούς που θέλουν να ενθαρρύνουν τους μαθητές τους να μάθουν με πιο διασκεδαστικό τρόπο. Τα βιντεοπαιχνίδια, όπως το Assassins Creed, μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν την κριτική σκέψη και την ικανότητα ανάλυσης πληροφοριών.<sup>50</sup>

Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μια διαδραστική μορφή μάθησης, που μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να αποκτήσουν καλύτερη κατανόηση σε θέματα ιστορίας, φυσικής, μηχανικής και άλλα πολλά. Μπορούν να δώσουν στους μαθητές πρακτική εμπειρία σε προβλήματα και καταστάσεις που απαιτούν λογική σκέψη και διαχείριση του χρόνου. Παρόλα αυτά, είναι

---

<sup>48</sup> Becker K., (2005), *How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games*, Digital Games Research Conference, διαθέσιμο στο: [https://www.researchgate.net/publication/221217423\\_How\\_Are\\_Games\\_Educational\\_Learning\\_Theories\\_Embodied\\_in\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/221217423_How_Are_Games_Educational_Learning_Theories_Embodied_in_Games)

<sup>49</sup> Becker K., (2005), *How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games*, Digital Games Research Conference, διαθέσιμο στο: [https://www.researchgate.net/publication/221217423\\_How\\_Are\\_Games\\_Educational\\_Learning\\_Theories\\_Embodied\\_in\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/221217423_How_Are_Games_Educational_Learning_Theories_Embodied_in_Games)

<sup>50</sup> Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition

σημαντικό να επισημανθεί ότι η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών στην εκπαίδευση πρέπει να είναι προσεκτικά σχεδιασμένη και πρέπει να συμπληρώνει την παραδοσιακή εκπαίδευση και όχι να την αντικαθιστά.<sup>51</sup>

Η χρήση βιντεοπαιχνιδιών στον τομέα της υγείας μπορεί να έχει πολλά οφέλη. Όπως αναφέρετε, οι γιατροί μπορούν να χρησιμοποιούν προηγμένα βιντεοπαιχνίδια για να προσομοιώσουν επεμβάσεις και να εκπαιδεύσουν τους εαυτούς τους σε συγκεκριμένες τεχνικές και κινήσεις. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στην αύξηση της ακρίβειας και της ταχύτητας των εγχειρήσεων και μπορεί να ελαττώσει τον κίνδυνο σφαλμάτων.<sup>52</sup>

Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μέσο αποκατάστασης και αποθεραπείας μετά από μια επέμβαση ή ασθένεια. Για παράδειγμα, τα ειδικά σχεδιασμένα παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν στην αποκατάσταση της κινητικότητας και της λειτουργικότητας μετά από ένα εγκεφαλικό επεισόδιο ή άλλο είδος ατυχήματος που επηρεάζει την κινητικότητα του ασθενούς. Τα παιχνίδια αυτά μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη των μυών και της λειτουργικότητας των άκρων και να βοηθήσουν τους ασθενείς.

Η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών για την ενημέρωση του κοινού σχετικά με ασθένειες αποτελεί μια ενδιαφέρουσα εφαρμογή της τεχνολογίας στον τομέα της υγείας και της εκπαίδευσης. Τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη διασκέδαση αλλά και για την ενημέρωση του κοινού σχετικά με πολλά θέματα υγείας, ακόμα και για αυτά που θεωρούνται ταμπού.<sup>53</sup>

Επίσης μπορούν να παρέχουν στους παίκτες τους μια ευκαιρία να κινηθούν και να βελτιώσουν την φυσική τους κατάσταση μέσω παιχνιδιών όπως το Wii fit. Αυτό συνδυάζει τις προτροπές για μια πιο αθλητική ζωή και καλύτερη υγεία με την αγαπημένη δραστηριότητα τους, τα βιντεοπαιχνίδια. Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια που προτρέπουν τον παίκτη να κινηθεί μπορούν να βοηθήσουν στην καλύτερη κυκλοφορία του αίματος, ιδιαίτερα στα κάτω άκρα, καθώς η καθιστική ζωή μπορεί να περιορίζει την κυκλοφορία του αίματος σε αυτές τις περιοχές. Όλα αυτά μπορούν να ελκύσουν νέους ανθρώπους να ασχοληθούν με τα βιντεοπαιχνίδια και να απολαύσουν τα ομαδικά παιχνίδια και τον ανταγωνισμό.<sup>54</sup>

---

<sup>51</sup> Becker K., (2005), *How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games*, Digital Games Research Conference, διαθέσιμο στο: [https://www.researchgate.net/publication/221217423\\_How\\_Are\\_Games\\_Educational\\_Learning\\_Theories\\_Embodied\\_in\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/221217423_How_Are_Games_Educational_Learning_Theories_Embodied_in_Games)

<sup>52</sup> Vick H., (2007), pp. 53-60: *Designing Intentional, Emotional Characters Personality and Personality Dynamics in Video Games*, Journal of Game Development, vol. 2, May

<sup>53</sup> Σκουρολιάκος Α. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>

<sup>54</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

## 2. Προτιμήσεις gamers για τα παιχνίδια

Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν γίνει μια φυσιολογική λειτουργία ψυχαγωγίας από την εμφάνιση του Nintendo Entertainment System το 1985 (Sheff, 1993). Από τότε, έχουν εμφανιστεί πολλά νέα παιχνίδια, ιδέες, εικονικοί κόσμοι και κονσόλες σε πολλές μορφές που ικανοποιούν τους gamers. Αν και υπάρχουν γνωστά γεγονότα σχετικά με τον πληθυσμό των gamers (π.χ. η μέση ηλικία του gamer στις Ηνωμένες Πολιτείες είναι 31 ετών), υπάρχουν πολλά γεγονότα που παραμένουν άγνωστα, συμπεριλαμβανομένων των κινήτρων, των χαρακτηριστικών προσωπικότητας και των επιπτώσεων του παιχνιδιού στα άτομα (ESA, 2021; Ferguson, 2013). Η Entertainment Software Association (2021) ανέφερε ότι τα casual παιχνίδια είναι τα πιο δημοφιλή παιχνίδια που παίζονται online (63%), ακολουθούμενα από παιχνίδια δράσης, αθλητισμού, στρατηγικής και ρόλων (39%), shooter παιχνίδια (39%), αγωνιστικά παιχνίδια (37%), οικογενειακά παιχνίδια (33%) και τέλος περιπετειώδη παιχνίδια (31%). Επιπλέον, 227 εκατομμύρια Αμερικανοί παίζουν βιντεοπαιχνίδια, η μέση οικογένεια στις Ηνωμένες Πολιτείες έχει τουλάχιστον έναν gamer, και το φύλο των παικτών βιντεοπαιχνιδιών κλίνει ελαφρώς προς τα αρσενικά (55%) έναντι των θηλυκών (45%; ESA, 2021).

Οι έρευνες δείχνουν ότι τα βιντεοπαιχνίδια έχουν θετικές επιδράσεις στα άτομα, εξυπηρετώντας μια ευρεία γκάμα συναισθηματικών αναγκών, καθώς και παρέχοντας διανοητική διέγερση (Granic, Lobel, & Engels, 2013). Έχει δειχθεί ότι η χρήση των βιντεοπαιχνιδιών αυξάνει τη δημιουργικότητα και την περιέργεια των νέων, βοηθά στη συμμετοχή και τη διαχείριση του πόνου στα νοσοκομεία, αυξάνει τη συνεργασία και τον ενθουσιασμό των ασθενών σε ορισμένες ψυχιατρικές ρυθμίσεις, και βελτιώνει τα αποτελέσματα των μαθητών, τη μάθηση, την ανάγνωση και την ικανότητά τους να εργαστούν με αφηρημένες ιδέες (Gee, 2007; Koster, 2006). Τα βιντεοπαιχνίδια επιτρέπουν στα άτομα να αντιληφθούν διάφορες εικονικές πραγματικότητες (Goode, 2013). Οι έρευνες έχουν υποδείξει ότι οι επιδράσεις κυμαίνονται από αρνητικές (δηλαδή, κακές σχέσεις και τάση προς τη βία) έως θετικές (υψηλή νοημοσύνη και γρηγορότερο χρόνο αντίδρασης). Επομένως, οι ερευνητές συνεχίζουν να εξερευνούν τα βιντεοπαιχνίδια και τα άτομα που τα παίζουν ενώ, παρά την τάση αυτή, έχει διεξαχθεί λίγη έρευνα σχετικά με την προσωπικότητα των ατόμων και την επιλογή τους ως προς τα στοιχεία του χαρακτήρα τους. Ωστόσο, υπάρχει επαρκής έρευνα σχετικά με τις διάφορες τυπολογίες και τα στοιχεία των παικτών βιντεοπαιχνιδιών για να δημιουργηθούν πολλές προοπτικές των προφίλ των gamers.

## 2.1 Είδη βιντεοπαιχνιδιών

Τα βιντεοπαιχνίδια χαρακτηρίζονται από τον τρόπο που παίζονται, τον σχεδιασμό και την συνολική εμπειρία που προσφέρουν στον χρήστη. Ανάλογα με κάποια βασικά χαρακτηριστικά που περιλαμβάνουν, κατατάσσονται σε διάφορες κατηγορίες. Ένα παιχνίδι μπορεί να ανήκει σε περισσότερες από μία κατηγορίες, αλλά βασίζεται κυρίως σε μία από αυτές με στοιχεία άλλων. Για παράδειγμα, πολλά παιχνίδια τα τελευταία χρόνια περιλαμβάνουν στοιχεία των RPG χωρίς να είναι αποκλειστικά RPG, αλλά επειδή το κοινό δείχνει ενδιαφέρον στο να μπορεί να προσαρμόσει τον χαρακτήρα του και άλλα στοιχεία περιβάλλοντος, ανεξάρτητα από το είδος του παιχνιδιού, είτε αυτό είναι FPS, Racing, ή ακόμα και Simulation.<sup>55</sup>

Οι κύριες κατηγορίες των βιντεοπαιχνιδιών είναι η Δράση, οι Αγώνες, οι Γρίφοι, η Περιπέτεια και η Στρατηγική. Κάθε μία από αυτές τις κατηγορίες έχει διάφορες υποκατηγορίες και χαρακτηριστικά.

Πιο συγκεκριμένα οι κατηγορίες είναι:<sup>56</sup>

### **Βολών πρώτου προσώπου - F.P.S (First Person Shooter)**

Τα παιχνίδια δράσης είναι εκείνα στα οποία ο παίκτης βλέπει το περιβάλλον μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα που ελέγχει και μπορεί να χρησιμοποιήσει όπλα, όπως πιστόλια ή σπαθιά, μόνο με τα χέρια του χαρακτήρα. Αυτά τα παιχνίδια απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας, και βοηθούν στη βελτίωση του συντονισμού μεταξύ χεριού και ματιού, καθώς και στην παρατηρητικότητα του παίκτη για το περιβάλλον του. Συχνά ο εχθρός κρύβεται και κινείται γρήγορα, ενώ υπάρχουν επίσης μυστικά μονοπάτια που μπορεί να μην προσέχει κάποιος λιγότερο προσεκτικός παίκτης. Η δράση είναι γρήγορη και έντονη. Στα παιχνίδια δράσης, ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος παίζει σημαντικό ρόλο στη δημιουργία μιας αληθοφανούς εμπειρίας για τον παίκτη. Αν και ο παίκτης μπορεί να παραβλέψει μικρές λεπτομέρειες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, η προσεγμένη σχεδίαση του περιβάλλοντος βοηθά στη δημιουργία μιας αποτελεσματικής ατμόσφαιρας.

Οι περισσότεροι τίτλοι στην κατηγορία των FPS παρουσιάζουν μάχες σε διάφορα επίπεδα, αλλά η θεματολογία τους μπορεί να περιλαμβάνει και μεσαιωνικές εποχές ή λύση γρίφων.

---

<sup>55</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

<sup>56</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

Κάποια από τα δημοφιλέστερα παιχνίδια στην κατηγορία των FPS περιλαμβάνουν τα Half-Life, Doom, Quake, Battlefield και Halo.

### **Third Person Shooters** (Βολών τρίτου προσώπου)

Η κατηγορία των παιχνιδιών τρίτου προσώπου (third-person games) εστιάζει περισσότερο στην ανακάλυψη και εξερεύνηση του κόσμου, καθώς και στην ανάπτυξη του χαρακτήρα. Συχνά, στα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, οι παίκτες πρέπει να λύσουν γρίφους και προβλήματα για να προχωρήσουν στην ιστορία. Επίσης, οι παίκτες συνήθως έχουν πρόσβαση σε ένα ευρύ φάσμα όπλων και ικανοτήτων, και η μηχανική του παιχνιδιού επικεντρώνεται στη δράση και τη μάχη. Ωστόσο, η θέα από τρίτο πρόσωπο προσφέρει στους παίκτες μια πιο εκτενή εικόνα του κόσμου και του χαρακτήρα τους, καθιστώντας την εμπειρία πιο πλούσια και να εμβαθύνει περισσότερο σε λεπτομέρειες. Μερικά επιτυχημένα παιχνίδια της κατηγορίας είναι τα Gears Of War, Tomb Raider και Resident Evil 4.<sup>57</sup>

### **Fighting Games** (Παιχνίδια πάλης)

Η κατηγορία αυτή είναι δημοφιλής κατηγορία παιχνιδιών και έχει μακρά ιστορία, ξεκινώντας από τα παιχνίδια αρκετά παλαιότερης γενιάς κονσολών, όπως το Street Fighter II του 1991. Τα fighting games έχουν μια μακρά ιστορία και αποτελούν σημαντικό κομμάτι της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών. Πολλά από αυτά τα παιχνίδια έχουν καθιερωθεί στον χώρο των eSports και διεξάγονται διαγωνισμοί σε παγκόσμιο επίπεδο. Οι παίκτες των fighting games συχνά είναι πολύ αφοσιωμένοι στην εκμάθηση των διαφόρων κινήσεων και combo moves, και ανταγωνίζονται σε διάφορα επίπεδα.

Απαιτείται εξαιρετική αντανάκλαση και ακρίβεια κίνησης για να κερδίσει κάποιος έναν αντίπαλο σε ένα μονομαχιακό παιχνίδι. Η χρήση πολεμικών τεχνών και hand to hand combat προσφέρει στους παίκτες μια εντελώς διαφορετική εμπειρία από τα παιχνίδια που εστιάζουν σε όπλα και πυροβολισμούς. Οι διαφορετικές κινήσεις και combo moves απαιτούν αρκετή εξάσκηση και εκμάθηση για να μπορέσει κάποιος να είναι αποτελεσματικός στο παιχνίδι. Οι αντίπαλοι στα υψηλότερα επίπεδα παίζουν πολύ έξυπνα και απαιτούν από τον παίκτη να σκέφτεται στρατηγικά και να έχει καλό χρονισμό και αντίδραση.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Σκουρολιάκος Λ. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>

<sup>58</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

Όσο ανεβαίνουν τα επίπεδα ενός παιχνιδιού, ο αντίπαλος γίνεται όλο και πιο έξυπνος και χρησιμοποιεί πιο δύσκολες τακτικές και κινήσεις, που απαιτούν από να σκεφτεί ο συμπαίκτης πιο προσεκτικά και να αντιδράσει πιο γρήγορα και αποτελεσματικά. Αυτά τα παιχνίδια απαιτούν από τους παίκτες να θυμούνται και να εφαρμόζουν συγκεκριμένες κινήσεις με διαφορετικά πλήκτρα σε συγκεκριμένες στιγμές. Όσο πιο περίπλοκη και αποτελεσματική είναι η κίνηση που γίνεται, τόσο πιο πιθανό είναι να κερδίσει κανείς. Κάποια δημοφιλή παιχνίδια αυτού του είδους είναι τα Tekken, Mortal Kombat, Soul Calibur και Street Fighter.

### **Πλατφόρμα (Platform Games)**

Σε αυτά τα παιχνίδια ο σκοπός είναι να διασχίσει μια πίστα, νικώντας εχθρούς και συλλέγοντας αντικείμενα, σε έναν γραμμικό σχεδιασμό δύο διαστάσεων. Ο παίκτης μπαίνει σε ένα επίπεδο (level) και πρέπει να νικήσει τους εχθρούς για να προχωρήσει στο επόμενο, χωρίς τη δυνατότητα επιστροφής στο προηγούμενο επίπεδο. Συχνά, τα παιχνίδια αυτά δημιουργούν μια ψευδαίσθηση ενιαίου κόσμου (open world), καθώς ο παίκτης κρατά τα αντικείμενα που έχει συλλέξει και μπορεί να επιστρέψει σε προηγούμενα επίπεδα για να ανακαλύψει περισσότερα πράγματα. Αυτό το είδος παιχνιδιού δεν απαιτεί συνήθως μεγάλη υπολογιστική ισχύ και συχνά σε αυτά τα παιχνίδια τα αντικείμενα που έχει κανείς κερδίσει (όπως στα Spyro) δημιουργούν μία ψευδαίσθηση ενός ενιαίου κόσμου (Open world).<sup>59</sup>

### **Παιχνίδια Περιπέτειας**

Τα adventure games είναι ένα είδος βιντεοπαιχνιδιών που βασίζονται στην εξερεύνηση ενός εικονικού κόσμου, την ανάπτυξη μιας ιστορίας και την επίλυση γρίφων για να προχωρήσει ο παίκτης στο παιχνίδι. Τα adventure games προσφέρουν μια εκπληκτική εμπειρία για τους παίκτες που αναζητούν μια πιο ήρεμη και διασκεδαστική πρόκληση σε σχέση με άλλα είδη βιντεοπαιχνιδιών όπως τα παιχνίδια δράσης ή τα παιχνίδια FPS. Στα adventure games, οι παίκτες ελέγχουν έναν χαρακτήρα ή ομάδα χαρακτήρων καθώς αναζητούν στοιχεία και επιλύουν γρίφους για να προχωρήσουν στην ιστορία του παιχνιδιού. Οι γρίφοι αυτοί μπορεί να είναι από απλοί μέχρι πολύπλοκοι, και μπορεί να απαιτούν την αναζήτηση κρυμμένων αντικειμένων, την επικοινωνία με άλλους χαρακτήρες ή την εξερεύνηση σκηνικών που μπορεί να περιέχουν παγίδες και κρυμμένους διαδρόμους. Δημοφιλή τέτοιας κατηγορίας αποτελούν τα: Zork, The Hobbit, Avalon, The Hound of Shadow. Ακόμα και τώρα με τις

---

<sup>59</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

δυνατότητες των υπολογιστών το συγκεκριμένο είδος κάνει απόπειρες αναβίωσης μέσω των Shade (2000), Deadline Enchanter (2007), sie fate (2014).

Η σειρά Monkey Island και η σειρά Kings Quest αποτελούν μία από τις πιο πετυχημένες αυτής της κατηγορίας ενώ τα action-adventure games, όπως το God of War, το Tomb Raider και το Legend of Zelda, ενσωματώνουν δράση στα adventure games, δίνοντας έμφαση στη μάχη και την κίνηση.<sup>60</sup>

### **Παιχνίδια Στρατηγικής (Strategy Games)**

Στα "παιχνίδια στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο" ή "RTS games" (Real-Time Strategy games) ο παίκτης διαχειρίζεται έναν οικισμό ή μια πολιτεία, συλλέγει πόρους και δημιουργεί μια στρατηγική για την ανάπτυξή τους.

Τα RTS games συνήθως παίζονται σε πραγματικό χρόνο, που σημαίνει ότι οι ενέργειες του παίκτη εκτελούνται αμέσως και δεν χρειάζεται να περιμένει για τη σειρά του. Οι παίκτες μπορούν να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους σε διαδικτυακά παιχνίδια, και οι εξελίξεις του παιχνιδιού μπορούν να επηρεαστούν από τις ενέργειες των αντιπάλων.

Σε αυτά τα παιχνίδια, οι NPC's (Non-Playable Characters) είναι χαρακτήρες που ελέγχονται από τον υπολογιστή και προσφέρουν πρόσθετη πολυπλοκότητα στο παιχνίδι. Συνήθως, οι NPC's αναλαμβάνουν διάφορες εργασίες στον οικισμό του παίκτη, όπως τη συλλογή πόρων, την κατασκευή κτιρίων και την άμυνα από τους εχθρούς ακόμα και να κηρύξουν πόλεμο με αντιπάλους πολιτισμούς. Τα παιχνίδια αυτού του τύπου απαιτούν προσοχή και στρατηγική σκέψη για να επιτύχουν οι παίκτες τους στόχους τους. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να είναι διασκεδαστικά, αλλά επίσης μπορούν να αναπτύξουν και τις δεξιότητες της κριτικής σκέψης και της λήψης αποφάσεων στους παίκτες τους. Πέρα από τη διασκέδαση, αυτά τα παιχνίδια μπορούν να έχουν επίσης μια εκπαιδευτική διάσταση. Μπορούν να διδάξουν την ιστορία, τη γεωγραφία, την οικονομία, την πολιτική και άλλα σχετικά θέματα. Επιπλέον, αυτά τα παιχνίδια μπορούν να ενθαρρύνουν τους παίκτες να συνεργαστούν με άλλους και να αναπτύξουν δεξιότητες κοινωνικής αλληλεπίδρασης.<sup>61</sup>

Ωστόσο, είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι τα παιχνίδια αυτού του τύπου είναι μόνο ένα εργαλείο διασκέδασης και δεν πρέπει να λαμβάνονται ως ακριβείς αναπαραστάσεις της πραγματικότητας ή της ιστορίας.

---

<sup>60</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

<sup>61</sup> Σκουρολιάκος Α. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>



Ta strategy games απαιτούν σκέψη, στρατηγική και σχεδιασμό και σκοπός είναι η ανάπτυξη και η κατάκτηση νέων περιοχών μέσω διπλωματίας, επέκτασης ή πολεμικών επιχειρήσεων. Οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να παγώσουν τον χρόνο και να σχεδιάσουν την κάθε τους κίνηση, ενώ πρέπει να ζυγίζουν τα οφέλη και τις πιθανές ζημιές από κάθε πράξη τους. Τα παιχνίδια αυτά έχουν γρήγορους κύκλους μέρας/νύχτας για να επιταχυνθεί η μετάβαση από μια πράξη στην άλλη. Μερικά δημοφιλή strategy games είναι τα Rome: Total War, StarCraft και Command and Conquer.

### **Παιχνίδια διαχείρισης Πόρων (Construction and management simulation)**

Τα παιχνίδια εξομοίωσης ανήκουν σε μια κατηγορία παιχνιδιών που αποσκοπούν στην αναπαραγωγή φυσικών περιβαλλόντων, δραστηριοτήτων και εμπειριών. Αν και έχουν την ίδια οπτική γωνία με τα παιχνίδια στρατηγικής (Top Down view), η έμφαση δίνεται καθαρά στη διαχείριση πόρων, όπως τα ορυκτά αγαθά, η πέτρα, ξυλεία κλπ. Ο στόχος του παίκτη είναι να κατασκευάσει και να διαχειριστεί μια ολόκληρη πόλη, μια επιχείρηση ή μια κοινότητα. Σε αντίθεση με τα παιχνίδια στρατηγικής που επικεντρώνονται στην κατάκτηση, αυτά τα παιχνίδια επικεντρώνονται στην ανάπτυξη. Ορισμένα παραδείγματα επιτυχημένων παιχνιδιών στην κατηγορία είναι το The Sims, το SimCity και το Banished.<sup>62</sup>

### **Παιχνίδια οδικής εξομοίωσης (Driving/Racing Game)**

Σε αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών, οι παίκτες ασχολούνται με οχήματα, όπως αυτοκίνητα, μοτοσικλέτες ή νταλίκες. Αν και συνήθως συνδέουμε αυτά τα παιχνίδια με αγώνες μεταξύ αυτοκινήτων, σε αυτήν την κατηγορία επικεντρώνεται στην προσομοίωση της συμπεριφοράς του οχήματος. Ο παίκτης μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε πολλαπλές προοπτικές, όπως να παρακολουθήσει το αμάξι από πίσω, μπροστά από το καπό, από τα μάτια του οδηγού ή από άλλες κάμερες για μεγαλύτερο ρεαλισμό. Οι αγώνες διεξάγονται σε αντίγραφα πραγματικών αγώνων ή σε φανταστικά περιβάλλοντα, ενώ τηρούνται οι κανόνες των διαφόρων αγώνων, όπως το ράλι, το Nascar ή η Formula 1.<sup>63</sup>

Ο αριθμός των γύρων και ο χρόνος που κάνει ο παίκτης να ολοκληρώσει ένα παιχνίδι αγώνων, καθώς και άλλοι παράγοντες όπως η επιλογή των καλύτερων στρατηγικών, παίζουν σημαντικό ρόλο στην κατάκτηση της νίκης σε αυτού του είδους τα παιχνίδια εξομοίωσης. Για να αυξήσουν την απόδοση των παιχνιδιών, οι developers προσλαμβάνουν επαγγελματίες του

---

<sup>62</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

<sup>63</sup> Σκουρολιάκος Α. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>

χώρου. Παραδείγματα παιχνιδιών που ξεπερνούν τη συνήθη πρακτική των παιχνιδιών αγώνων είναι η σειρά Burnout και η σειρά Twisted Metal, όπου ο παίκτης μπορεί να επιλέξει να χρησιμοποιήσει επιθέσεις κατά των αντιπάλων του για να κερδίσει πλεονέκτημα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Στο παρελθόν, επαγγελματίες του χώρου, όπως ο Colin McRae, έχουν συνεργαστεί με τις ομάδες ανάπτυξης παιχνιδιών για να βελτιώσουν τα παιχνίδια αγώνων.

### **Role Playing Games (RPG/Παιχνίδια ρόλων)**

Αυτή η κατηγορία παιχνιδιών επιτρέπει στον παίκτη να δημιουργήσει τον δικό του χαρακτήρα και να επιλέξει τη δική του πορεία στην ιστορία. Υπάρχει ένας βασικός σκελετός, αλλά η ιστορία έχει πολλά πιθανά τέλη και διαδρομές που μπορεί να ακολουθήσει ο παίκτης. Τα παιχνίδια αυτά είναι εμπνευσμένα από τα επιτραπέζια παιχνίδια Dungeon and Dragons και τη μυθολογία του Tolkien, και συνήθως διαδραματίζονται σε μεσαιωνικά περιβάλλοντα. Ο παίκτης έχει την ευκαιρία να διαμορφώσει την εμφάνιση και την κλάση του χαρακτήρα του, όπως Μάγος, Πολεμιστής, Τοξότης, Δολοφόνος, Κλέφτης και άλλοι.<sup>64</sup> Στα RPG, η επιλογή της κλάσης που θα παίξει ο παίκτης καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο θα προσεγγίσει τις αποστολές. Η επιλογή αυτή επηρεάζεται από την ψυχολογία και τον τρόπο σκέψης του κάθε παίκτη, καθώς οι διαθέσιμες επιλογές επιτρέπουν την προσέγγιση των αποστολών με διάφορους τρόπους, όπως μεθοδικά, με ασφάλεια, κρυφά και ύπουλα, από απόσταση ή πρόσωπο με πρόσωπο.<sup>65</sup>

Σε περιπτώσεις που δεν υπάρχει επιλογή κλάσης, τα RPG παρέχουν έναν χαρακτήρα που συνδυάζει στοιχεία και δυνατότητες που ανήκουν σε διαφορετικές κλάσεις. Ένα παράδειγμα είναι ο Gerald από τη σειρά The Witcher, ο οποίος δεν ανήκει σε καμία κλάση αλλά έχει ιδιότητες από πολλές κλάσεις, είναι ένας εξπέρ σε πολλούς τρόπους μάχης.

Ορισμένα παιχνίδια ρόλων έχουν τη δυνατότητα να επιτρέπουν στους παίκτες να διαλέγουν διαφορετικές προσεγγίσεις στον τρόπο που παίζουν το παιχνίδι. Σε αυτά τα παιχνίδια, ο παίκτης μπορεί να ανακατατάξει τους πόντους εμπειρίας του χαρακτήρα του, προσφέροντάς του τη δυνατότητα να αναπτύξει δεξιότητες από διάφορα πεδία, ανεξάρτητα από την αρχική του κλάση. Αυτό επιτρέπει στον παίκτη να δημιουργήσει έναν χαρακτήρα που είναι ειδικός σε ένα πράγμα ή καλός σε διάφορα, αλλά όχι ειδικευμένος σε κάποιο συγκεκριμένο πεδίο. Το παράδειγμα αναφέρει δύο σειρές παιχνιδιών, την The Two World και την The Elder Scrolls,

---

<sup>64</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

<sup>65</sup> Σκουρολιάκος Α. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>

που προσφέρουν αυτήν τη δυνατότητα στους παίκτες τους. Στα νέα RPG, ένας μάγος μπορεί να χρησιμοποιήσει τόξο, ενώ στα παλαιότερα RPG αυτό δεν ήταν δυνατόν. Ωστόσο, λόγω των περιορισμών της κλάσης του, δεν θα είναι τόσο ικανός στη χρήση του όσο θα μπορούσε να είναι. Σε άλλα παιχνίδια όμως, ο παίκτης έχει την ελευθερία να χτίσει τον χαρακτήρα του όπως θέλει, χωρίς να υπάρχουν περιορισμοί από την κλάση του.

### **Puzzle Games** (Παιχνίδια Σκέψης/Γρίφων)

Τα puzzle games είναι παιχνίδια στα οποία ο παίκτης πρέπει να λύσει γρίφους σε περιορισμένο χρόνο ή με αυξανόμενη δυσκολία, χωρίς να χειρίζεται κάποιον συγκεκριμένο χαρακτήρα. Αυτά τα παιχνίδια έχουν βρει γρήγορη απήχηση και στα κινητά τηλέφωνα, καθώς δεν απαιτούν μεγάλη υπολογιστική ισχύ. Ωστόσο, καθώς η τεχνολογία προχωράει, βλέπουμε και πιο σύνθετα παιχνίδια γρίφων με περισσότερη πλοκή και με τον χειρισμό χαρακτήρα από προοπτική πρώτου προσώπου, όπως το Portal.

Τα puzzle games είναι δημοφιλής κατηγορία παιχνιδιών για περιστασιακούς παίκτες, οι οποίοι αναζητούν στιγμές για να παίξουν στο λεωφορείο ή στο διάλειμμα τους, αλλά δεν ασχολούνται τακτικά με τα παιχνίδια. Παρόλα αυτά, υπάρχουν και πιο σοβαροί παίκτες που ειδικεύονται σε αυτούς τους τύπους παιχνιδιών και τους αρέσει να λύνουν προκλήσεις μεγαλύτερης δυσκολίας.

### **Μουσικά παιχνίδια**

Η υποκατηγορία στην εξομοίωση έχει εξελιχθεί από το 1987 με το παιχνίδι "Dance Aerobics". Σήμερα, έχουν εισαχθεί στις κονσόλες και τους υπολογιστές πολλά παιχνίδια караόκε, ακόμα και με ψεύτικες κιθάρες που διαθέτουν αντίστοιχα χειριστήρια. Ένα παράδειγμα είναι το "Rock Band", όπου μπορείς να συνδέσεις την ηλεκτρική κιθάρα ή το μπάσο σου μέσω καλωδίου ήχου και να ανταποκριθείς στον υπολογιστή. Αυτά τα παιχνίδια είναι κατάλληλα για πάρτι και παρέες, και συνήθως παίζονται σε ομαδικό περιβάλλον.

### **Signe Player, Multiplayer** (Split-Screen,Online)

#### **Single Player**

Τα παιχνίδια Single Player είναι παιχνίδια στα οποία ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός μόνο χαρακτήρα και παίζει μόνος του, χωρίς να υπάρχουν άλλοι πραγματικοί παίκτες στο παιχνίδι. Οι επιλογές και οι αποφάσεις του παίκτη έχουν σημαντική επίδραση στο παιχνίδι και στην πλοκή του.

Στα Single Player παιχνίδια, οι NPC's (Non-Player Characters) είναι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού που ελέγχονται από τον υπολογιστή και υποστηρίζουν την πλοκή. Μπορεί να παρέχουν βοήθεια, να δίνουν καθοδήγηση και να αποστέλλουν τον παίκτη σε αποστολές ή να αποτελούν αντιπάλους ή εχθρούς που ο παίκτης πρέπει να κατατροπώσει.

Τα Single Player παιχνίδια παρέχουν συνήθως μια πλούσια και αναλυτική εμπειρία παιχνιδιού καθώς ο παίκτης είναι συνεχώς σε αλληλεπίδραση με τον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού. Επιπλέον, οι Single Player τίτλοι μπορούν να παρέχουν μια πιο βαθιά και προσωπική εμπειρία καθώς ο παίκτης έχει την ελευθερία να εξερευνήσει τον κόσμο του παιχνιδιού με τον δικό του ρυθμό και τρόπο.

### **Split-Screen**

Η χωριστή οθόνη (Split-Screen) επιτρέπει τη διαίρεση της οθόνης σε δύο, τρία ή τέσσερα τμήματα, είτε για να παίξουν οι παίκτες την κεντρική ιστορία (Main Story) είτε για ένα Deathmatch, όπου οι παίκτες συναγωνίζονται μεταξύ τους (όσοι είναι παρόντες στο δωμάτιο).

### **Local Multiplayer**

Στο Local Multiplayer, οι παίκτες συναντώνται από κοντά σε ένα τοπικό δίκτυο (LAN) και παίζουν μαζί στον ίδιο χώρο. Αυτό συνήθως συμβαίνει σε internet café ή σε κοινόχρηστους χώρους. Μπορούν να συμμετέχουν από 2 μέχρι 64 παίκτες, και τα παιχνίδια που παίζονται στα LAN party συνήθως είναι παιχνίδια όπως το Super Smash Bros, COD, Counter-Strike:1.6/GO, Halo, Dota και άλλα. Αν και αυτά τα παιχνίδια είναι διαθέσιμα και μέσω internet, τα LAN party συνεχίζουν να είναι δημοφιλή για διοργάνωση πρωταθλημάτων και τουρνουά (league of legends, starcraft, κ.α.) όπου οι παίκτες πρέπει να βρίσκονται στον ίδιο χώρο.<sup>66</sup>

### **Online Multiplayer Games**

Τα online multiplayer games είναι παιχνίδια που διαδραματίζονται σε πραγματικό χρόνο με παίκτες από διάφορα μέρη του κόσμου που συνδέονται μέσω του Διαδικτύου. Η συνεργασία και η ανταγωνιστικότητα είναι κεντρικά στοιχεία του gameplay και οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους καθώς παίζουν το παιχνίδι.

---

<sup>66</sup> Σκουρολιάκος Λ. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>

Κάποια από τα δημοφιλέστερα online multiplayer games είναι τα first-person shooters όπως το Call of Duty και το Battlefield, τα παιχνίδια ρόλων όπως το World of Warcraft και το Final Fantasy XIV, τα παιχνίδια μάχης όπως το Fortnite και το PUBG και τα παιχνίδια στρατηγικής όπως το Starcraft και το Age of Empires.<sup>67</sup>

Οι online multiplayer games έχουν γίνει ιδιαίτερα δημοφιλείς τα τελευταία χρόνια και έχουν δημιουργήσει μια κοινότητα παικτών που συνεργάζονται και ανταγωνίζονται μεταξύ τους σε διαφορετικά παιχνίδια. Η τεχνολογία πίσω από τα online multiplayer games έχει σημαντικά βελτιωθεί και επιτρέπει στους παίκτες να αλληλεπιδρούν σε πραγματικό χρόνο όσο παίζουν το παιχνίδι.

Τα online multiplayer games είναι παιχνίδια που επιτρέπουν στους παίκτες να ανταγωνιστούν ή να συνεργαστούν με άλλους παίκτες από όλο τον κόσμο μέσω του Διαδικτύου. Αυτά τα παιχνίδια είναι δημοφιλή σε όλο τον κόσμο και προσφέρουν μια εμπειρία παιχνιδιού που είναι διαφορετική από αυτή των single player παιχνιδιών.

Στα online multiplayer games, οι παίκτες μπορούν να συναντηθούν μέσω διακομιστή παιχνιδιού και να επιλέξουν το είδος του παιχνιδιού που θέλουν να παίξουν. Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, υπάρχουν διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών όπως deathmatch, capture the flag, battle royale και άλλα. Η ανταγωνιστικότητα και η συνεργασία είναι βασικά στοιχεία των online multiplayer games. Οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν για να επιτύχουν τους στόχους τους ή να ανταγωνιστούν για να βρουν τον καλύτερο παίκτη στον κόσμο.

Η ταχύτητα και η σταθερότητα της σύνδεσης στο Internet είναι ζωτικής σημασίας για την απόλαυση των online multiplayer games, ενώ οι καθυστερήσεις στη σύνδεση (LAG) μπορούν να προκαλέσουν σοβαρά προβλήματα.

Υπάρχουν και παιχνίδια όπου οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν Co-Op είτε μέσω Local είτε μέσω Online εμπειρία για την διεκπεραίωση αποστολών. Το Left 4 Dead αποτελεί ένα παράδειγμα που μέχρι και 4 παίκτες συνδέονται μεταξύ τους και συνεργάζονται για την ολοκλήρωση μιας αποστολής. Τα παιχνίδια Co-Op επιτρέπουν στους παίκτες να συνεργαστούν είτε μέσω τοπικού δικτύου (Local) είτε μέσω διαδικτύου (Online) για να επιτύχουν κοινούς στόχους και να ολοκληρώσουν αποστολές. Παραδείγματα αυτών των παιχνιδιών είναι το Left 4 Dead, όπου μέχρι και 4 παίκτες μπορούν να συνεργαστούν για να επιβιώσουν σε μια ζόμπι αποκάλυψη, ή το Minecraft, όπου οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν για να κατασκευάσουν και να επιβιώσουν σε έναν κόσμο από τουβλάκια.

---

<sup>67</sup> Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology, Universidad de Belgrano

## **MMO** (Massively Multiplayer Online Games)

Τα MMO (Massively Multiplayer Online Games) είναι διαφορετικά από άλλα παιχνίδια πολλαπλών παικτών, καθώς ο εικονικός κόσμος συνεχίζει να λειτουργεί ακόμα και αν ο παίκτης κάνει αποσύνδεση. Τα παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών περιλαμβάνουν το World of Warcraft και το Star Wars, καθώς και το PlanetSide 2, όπου οι παίκτες επιλέγουν ομάδα και κλάση και πολεμούν για την κατάκτηση περιοχών στον χάρτη. Ακόμα και όταν ο παίκτης αποχωρεί, η μάχη συνεχίζεται με τους υπόλοιπους παίκτες και ο κόσμος εξελίσσεται ανεξάρτητα από την παρουσία του παίκτη. Η ύπαρξη τριών φατριών καθιστά αδύνατη την ολική νίκη μιας φατρίας, και οι παίκτες πρέπει να προσεγγίζουν τη μάχη με διαφορετικούς τρόπους ανάλογα με την επιλεγμένη κλάση.

## **Combines Genres**

Στα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια δεν υπάρχει μόνο ένα μονοδιάστατο είδος, καθώς ο χώρος εξελίσσεται συνεχώς και τα παιχνίδια περιλαμβάνουν στοιχεία από διαφορετικά είδη. Για παράδειγμα, ένα παιχνίδι που ήταν προηγουμένως ένα παραδοσιακό FPS (first-person shooter) μπορεί πλέον να περιλαμβάνει RPG (role-playing game) στοιχεία, όπως η δυνατότητα αναβάθμισης των χαρακτηριστικών του χαρακτήρα και των όπλων του. Αυτό γίνεται γιατί οι έρευνες έχουν δείξει ότι οι παίκτες απολαμβάνουν την επιλογή να προσαρμόσουν τον χαρακτήρα τους στις προτιμήσεις τους. Ταυτόχρονα, η "αληθοφάνεια" παραμένει ένα σημαντικό στοιχείο των βιντεοπαιχνιδιών, αν και δεν είναι απαραίτητο όλα τα παιχνίδια να προσομοιάζουν ακριβώς τον πραγματικό κόσμο, καθώς αυτό μπορεί να καταστήσει το παιχνίδι απόλυτα και να αφαιρέσει το στοιχείο της ανεμελιάς και της διασκέδασης. Κάποια παιχνίδια ενσωματώνουν στοιχεία μεικτών ειδών και μπορεί να παρουσιάζουν μόνιμο θάνατο (perma death) για τον παίκτη, όπου η απώλεια σημαίνει την επανεκκίνηση του παιχνιδιού από την αρχή.

Σε άλλα online παιχνίδια, όπως το The Flock, ο παίκτης αποκλείεται από τον server εάν πεθάνει. Στις εμπειρίες Single Player, ο μόνιμος θάνατος μπορεί να προσφέρεται ως μια προηγμένη δυσκολία, ενώ τα επίπεδα ευκολίας (Easy, Medium, Hard) επιτρέπουν στον παίκτη να επανέλθει στο παιχνίδι από ένα σημείο Checkpoint ή από την αρχή της πίστας μετά το θάνατό του.

## **Multiplayer Over Splitscreen**

Η απόφαση ορισμένων εταιρειών να σταματήσουν την υποστήριξη του splitscreen στα παιχνίδια τους μπορεί να έχει δημιουργήσει προβλήματα σε ορισμένους παίκτες, ιδιαίτερα σε

αυτούς που απολάμβαναν την εμπειρία του splitscreen στην παρέα τους. Ωστόσο, η αύξηση της διαθεσιμότητας της σύνδεσης στο Internet και η ανάπτυξη της online gaming κοινότητας έχουν καταστήσει δυνατή την παροχή μιας παρόμοιας εμπειρίας μέσω της παιχνιδικής διαδικτυακής σύνδεσης.

Επιπλέον, η δυνατότητα παιχνιδιού μέσω του Internet επιτρέπει στους παίκτες να συνδεθούν με άλλους παίκτες από όλο τον κόσμο, δίνοντας τους περισσότερες επιλογές και δυνατότητες για το παίξιμο. Επιπλέον, οι εταιρείες μπορούν να παρέχουν συνεχή υποστήριξη και ενημέρωση για τα παιχνίδια τους μέσω του διαδικτύου, κάτι που δυσκολεύει να επιτευχθεί με το splitscreen.

Εκτός από το διαδικτυακό multiplayer, είναι απαραίτητη η ύπαρξη του split screen στα παιχνίδια, καθώς αυτά παρέχουν έναν τρόπο για τη συνάντηση ανθρώπων και την κοινωνικοποίησή τους. Με εξαίρεση τα παιχνίδια με αθλήματα όπως ποδόσφαιρο, μπάσκετ και αγώνες με οχήματα, πλέον δεν συναντάμε συχνά τη συγκέντρωση παικτών για να παίξουν μαζί. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι τα βιντεοπαιχνίδια δεν αποτελούν ένα μέσο διάδοσης ιδεών, απόψεων, εκμάθησης ιστορίας και προβολής μιας νέας μορφής τέχνης. Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούνται από την συνεργασία μουσικών, σχεδιαστών, animators και ιστοριογράφων και είναι κατά κάποιον τρόπο μία διαδραστική ταινία. Ορισμένα παιχνίδια που έχουν αναδείξει αυτή την πλευρά είναι τα Okami, Half-Life, Shadow of the Colossus, The Witcher 3 και Journey.

Ωστόσο, πέραν του είδους των παιχνιδιών, υπάρχουν πολλοί ακόμα παράγοντες και χαρακτηριστικά που επηρεάζουν έναν παίκτη τόσο στην επιλογή όσο και στον χρόνο που διαθέτει για τα βιντεοπαιχνίδια.

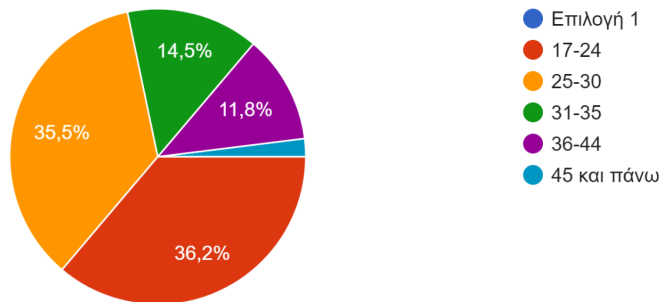
### **3. Ποσοτική έρευνα βάσει ερωτηματολογίου**

Στο πλαίσιο της έρευνας σχεδιάστηκε και διανεμήθηκε ερωτηματολόγιο που απευθύνεται σε χρήστες video games στην προσπάθεια να σκιαγραφηθεί το προφίλ των σύγχρονων gamers. Το ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε μέσω του εργαλείου google forms και στάλθηκε το link σε άτομα που χρησιμοποιούν video games. Το δείγμα αφορά σε 152 απαντήσεις.

### 3.1 Αποτελέσματα έρευνας

Όπως φαίνεται και στην Εικόνα 2, το 14,5% είναι ηλικίας 31 με 35 ετών, το 36,2% είναι από 17 έως 24 ετών, το 35,5% είναι από 25 έως 30 ετών, το 11,8% είναι από 36 έως 44 ετών και μόλις το 2% είναι από 45 ετών και πάνω (Εικόνα 2).

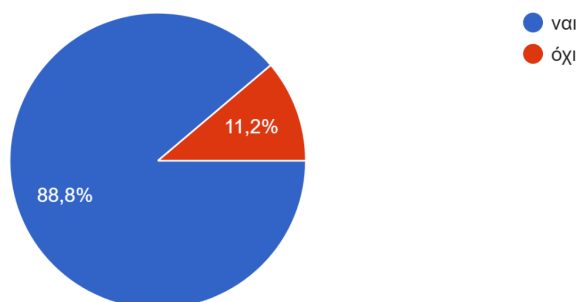
2. Ηλικία  
152 απαντήσεις



Εικ.2 Γράφημα με την ηλικία των συμμετεχόντων

Στην επόμενη ερώτηση επιλογής “ναι” ή “όχι”, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να απαντήσουν εάν παίζουν βιντεοπαιχνίδια, με 135 από αυτούς να απαντούν θετικά και μόλις 17 αρνητικά (Εικ.3), ενώ η επόμενη ερώτηση απευθύνεται σε όσους απάντησαν θετικά, αναφορικά με το πόσες ώρες χρησιμοποιούν βιντεοπαιχνίδια σε εβδομαδιαία βάση (Εικ. 4). Εδώ, οι 49 απάντησαν από 2-3 ώρες, οι 48 από 4-6 ώρες, οι 23 από 7-9 ώρες, οι 14 από 10-13 ώρες, ενώ μόλις 8 από τους συμμετέχοντες δηλώνουν ότι παίζουν πάνω από 15 ώρες εβδομαδιαίως.

3. Παίζετε video games;  
152 απαντήσεις

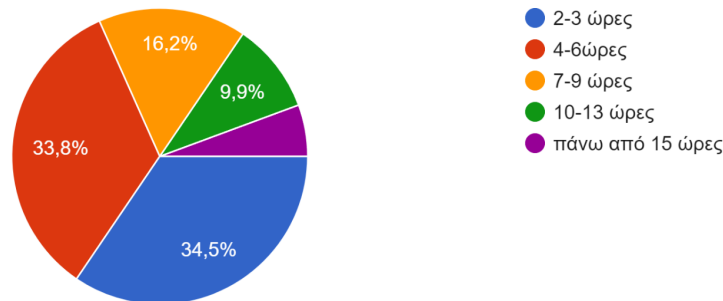


Εικ.3 Γράφημα σχετικά με το εάν παίζουν ή όχι βιντεοπαιχνίδια



3α. Αν η απάντηση είναι "ναι", πόσες ώρες παίζετε σε εβδομαδιαία βάση;

142 απαντήσεις

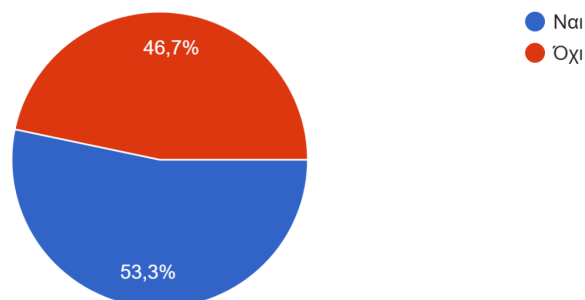


**Εικ.4** Γράφημα σχετικά με το πόσες ώρες παίζουν βιντεοπαιχνίδια σε εβδομαδιαία βάση

Στην επόμενη ερώτηση απαντούν για το εάν προτιμούν να παίζουν μόνοι ή με κάποιον ή κάποιους συμπαίκτες στον ίδιο χώρο (Εικ.5) με 71 από αυτούς να απαντούν θετικά στους συμπαίκτες στον ίδιο χώρο και με 81 να απαντούν ότι προτιμούν μόνοι τους. Στην επόμενη ερωτώνται αν ενοικιάζουν βιντεοπαιχνίδια με 111 από τους συμμετέχοντες να απαντούν αρνητικά και οι υπόλοιποι 41, θετικά (Εικ.6). Στην επόμενη απαντούν εάν προτιμούν να αγοράζουν βιντεοπαιχνίδια με 105 από τους συμμετέχοντες να απαντούν θετικά και οι 47, αρνητικά (Εικ.7).

4. Παίζετε video games με συμπαίκτες στον ίδιο χώρο συνήθως;

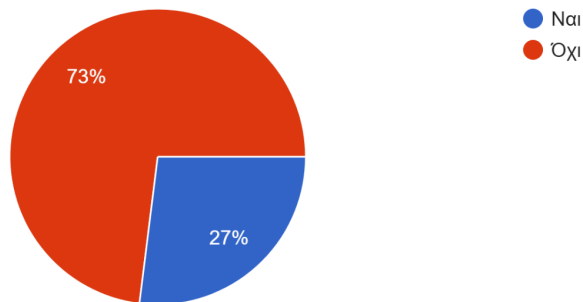
152 απαντήσεις



**Εικ.5** Γράφημα σχετικά με το εάν παίζουν video games με συμπαίκτες στον ίδιο χώρο

5. Ενοικιάζετε video games;

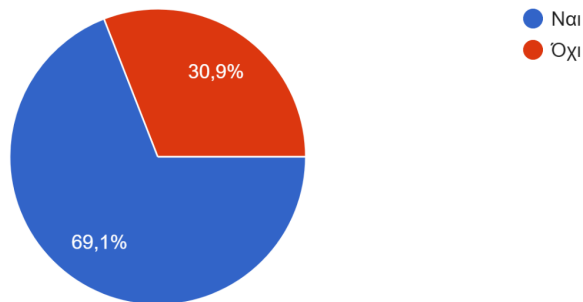
152 απαντήσεις



Εικ.6 Γράφημα σχετικά με το εάν νοικιάζουν βιντεοπαιχνίδια

6. Αγοράζετε video games;

152 απαντήσεις

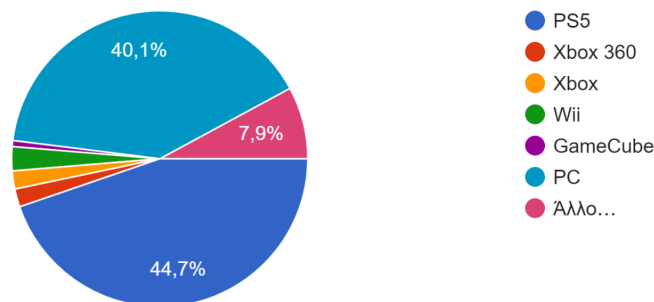


Εικ.7 Γράφημα σχετικά με το εάν αγοράζουν βιντεοπαιχνίδια

Στην επόμενη ερώτηση καλούνται να επιλέξουν ποιά από τις πλατφόρμες gaming προτιμούν (Εικ.8) να χρησιμοποιούν με 68 από τους συμμετέχοντες να απαντούν το PS5, 61 άτομα το PC, 4 άτομα το Wii, 3 το Xbox 360 και 3 άτομο το Xbox 360. 12 συμμετέχοντες απαντούν πως χρησιμοποιούν άλλη πλατφόρμα gaming ενώ κανείς δεν χρησιμοποιεί GameCube. Στην επόμενη ερώτηση, σχετικά με το πόσα χρήματα διαθέτουν σε ημερήσια βάση για βιντεοπαιχνίδια, οι 97 απαντούν ότι διαθέτουν λιγότερα από €10, οι 29 από €12-25, οι 15 από €30-40, ενώ τρεις απαντήσεις για διάθεση σε ημερήσια βάση άνω των €50 (Εικ.9)

7. Ποιά/ές πλατφόρμα/ες gaming προτιμάτε;

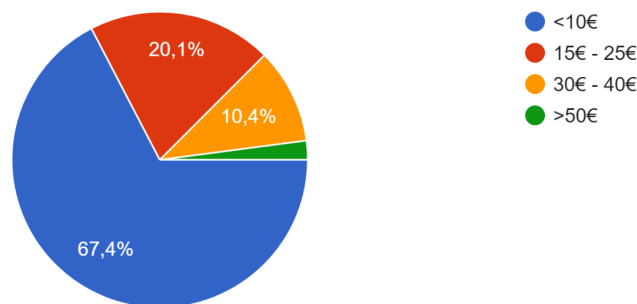
152 απαντήσεις



Εικ.8 Γράφημα σχετικά με το ποιές πλατφόρμες χρησιμοποιούν

8. Πόσα χρήματα διαθέτετε περίπου για το κάθε video game σε ημερήσια βάση;

144 απαντήσεις

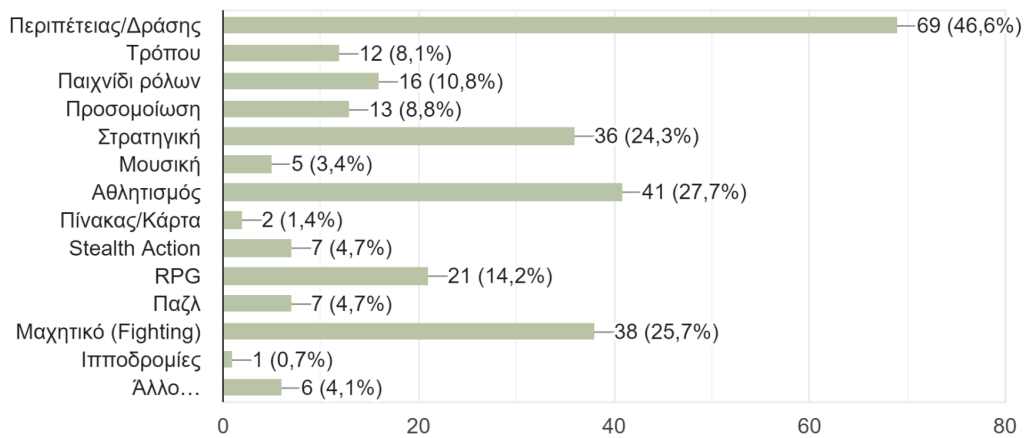


Εικ.9 Γράφημα σχετικά με το πόσα χρήματα διαθέτουν για βιντεοπαιχνίδια σε ημερήσια βάση

Στην ερώτηση σχετικά με την προτίμηση των συμμετεχόντων στις κατηγορίες gaming (Eik.10), 69 άτομα απάντησαν τα “περιπέτειας -δράσης”, 36 άτομα τα “στρατηγικής”, 41 άτομα τα “αθλητισμού”, 38 τα μαχητικά, 21 συμμετέχοντες τα RPG, 13 άτομα τα “προσομοίωσης”, 7 άτομα τα παζλ και 5 άτομα τα παιχνίδια μουσικής, ενώ 6 άτομα προτίμησαν την επιλογή “άλλο”. Επτά επέλεξαν τα Stealth Action και 1 τις ιπποδρομίες.

9. Ποιές από τις παρακάτω κατηγορίες gaming προτιμάτε;

148 απαντήσεις

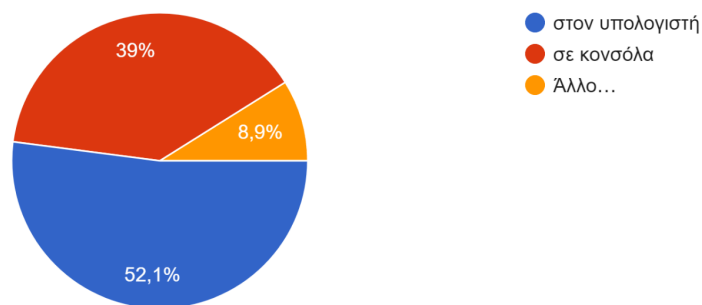


Εικ.10 Γράφημα σχετικά με την προτίμηση στις κατηγορίες gaming

Στην ερώτηση σχετικά με τον τρόπο που παίζουν video games (Εικ.11), 76 άτομα απάντησαν ‘στον υπολογιστή’, 57 άτομα απάντησαν ‘σε κονσόλα’, ενώ μόλις 13 άτομα απάντησαν ‘άλλο’ και για τους λόγους που παίζουν video games (Εικ.12), το μεγαλύτερο ποσοστό (40,8%) απάντησε “για λόγους ψυχαγωγικούς”.

10. Πώς παίζετε συνήθως video games;

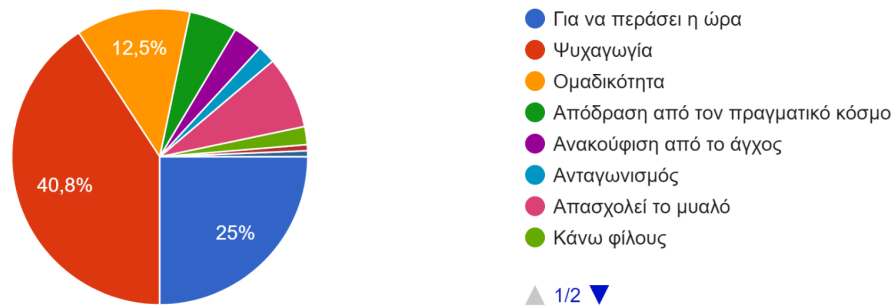
146 απαντήσεις



Εικ.11 Γράφημα σχετικά με το πώς συνήθως παίζουν video games

11. Για ποιον/ούς λόγο/ους παίζετε video games;

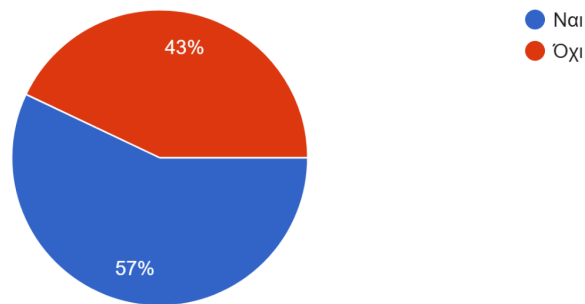
152 απαντήσεις



Εικ.12 Γράφημα σχετικά με τους λόγους που παίζουν video games

12. Πιστεύετε ότι τα video games σας διδάσκουν κάτι;

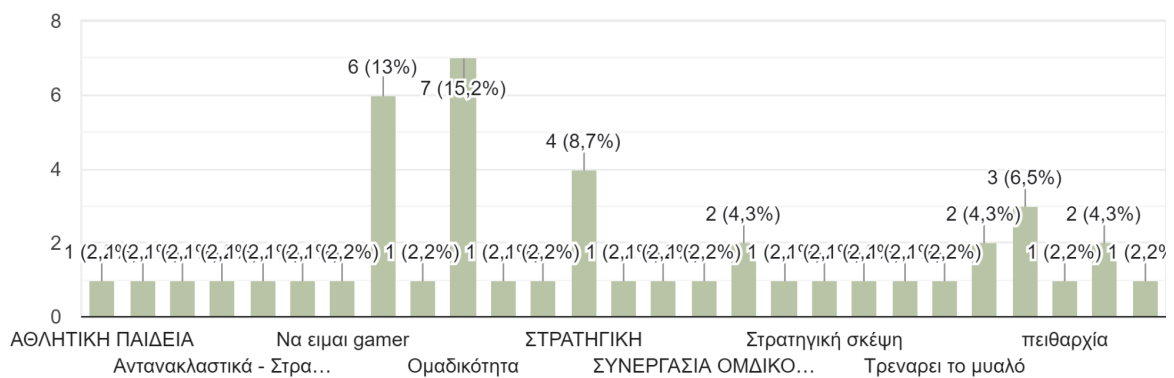
149 απαντήσεις



Εικ.13 Γράφημα σχετικά με το αν πιστεύουν ότι τα video games τους διδάσκουν κάτι

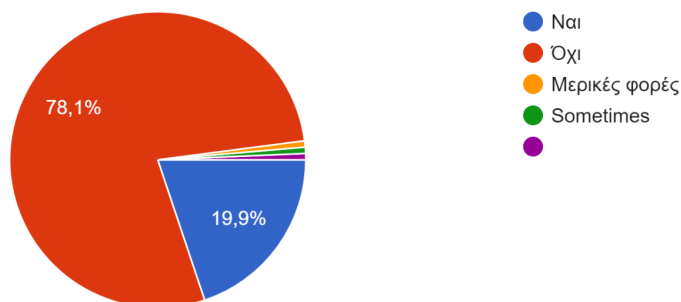
Στην ερώτηση σχετικά με τον αν πιστεύουν ότι τα videogames τους διδάσκουν κάτι (Εικ.13), 85 άτομα απάντησαν θετικά και 64 αρνητικά, ενώ αυτοί που απάντησαν θετικά οι λόγοι ήταν στο μεγαλύτερο ποσοστό ομαδικότητα, η στρατηγική και η εξάσκηση του μυαλού (Εικ.14). Ενώ στην ερώτηση για το αν παίζουν video games ακόμα κι αν είναι απασχολημένοι με άλλες υποχρεώσεις, 114 άτομα απάντησαν “όχι”, 29 άτομα απάντησαν “ναι” και τα υπόλοιπα άτομα “μερικές φορές” (Εικ.15).

12α. Αν απάντησή σας είναι "ναι", τι πιστεύετε ότι σας διδάσκουν;  
46 απαντήσεις



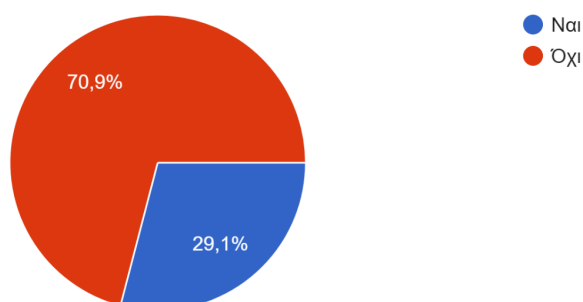
Εικ.14 Γράφημα σχετικά με το τι τους διδάσκουν

13. Παίζετε video games ακόμα και όταν είστε πολύ απασχολημένοι με άλλες υποχρεώσεις;  
146 απαντήσεις



Εικ.15 Γράφημα σχετικά με το αν παίζουν video games ακόμα και αν είναι απασχολημένοι με άλλες υποχρεώσεις

14. Θα προτιμήσετε να παίξετε ένα video game από το να πάτε κάποια έξοδο;  
148 απαντήσεις

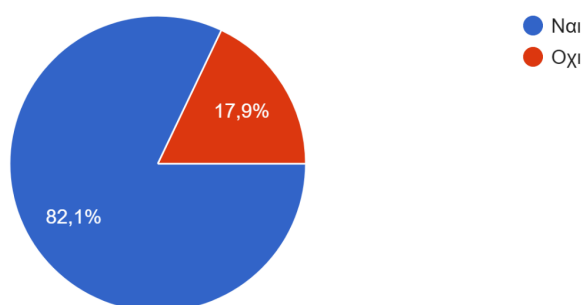


Εικ.16 Γράφημα για το αν θα προτιμήσουν το βιντεοπαιχνίδι από μία έξοδο

Στην ερώτηση για το αν θα προτιμήσουν να παίξουν ένα video game από το να διαβάζουν ένα βιβλίο (Εικ.17) 119 απάντησαν “ναι” και 26 “όχι”, ενώ στην ερώτηση για το κατά πόσο εύκολα θα δοκίμαζαν να παίξουν ένα καινούργιο video game, στην κλίμακα 1=καθόλου, 5=πολύ, 11 άτομα απάντησαν “3”, 27 άτομα το “2”, 43 άτομα το “4”, 38 άτομα το “1”, και 28 άτομα το “5”.

15. Θα προτιμήσετε να παίξετε ενα video game από το να διαβάσετε ένα βιβλίο;

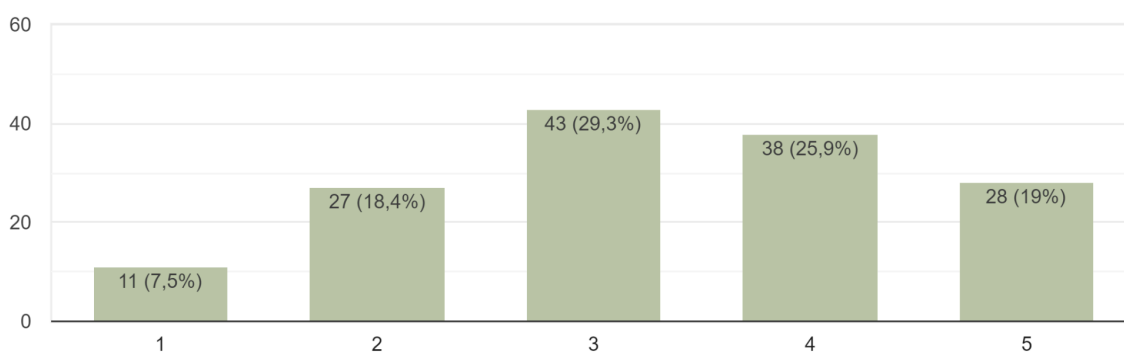
145 απαντήσεις



**Εικ.17** Γράφημα για το αν Θα προτιμούσα να παίξουν ένα video game από το να διαβάζουν ένα βιβλίο

16. Πόσο εύκολα θα δοκίμαζατε να παίξετε ένα καινούριο video games; (1=καθόλου, 5=πολύ)

147 απαντήσεις



**Εικ.18** Γράφημα για Το πόσο εύκολα θα δοκίμαζαν ένα νέο παιχνίδι

LOL  
FIFA  
PUBG  
Pubg  
pubg

FORTNITE

PRO

Fifa

call of duty

ομαδικότητα

San Andreas είναι πολύ ωραίο παιχνίδι

Φιφα για μου αρεσει το ποδόσφαιρο

Φιφα και nba γιατι μου αρεσει το ποδοσφαίρου και το μπάσκετ

Pubg

Pubg - FIFA

God of war λόγω των γραφικών του και τις δράσης του

Clash royal

Fifa. Etsi

League of Legends, επειδή συμπεριλαμβάνει όλα τα στοιχεία που μου αρέσουν σε ένα video game μαζί με την μαμα σου

Valorant, ευκολο και δυναμικο

World of Warcraft,

Raid redemption

Fifa

Fifa παίζω από μωρό παιδί και υπάρχει συναισθηματικό δέσιμο

Fortnite

fifa γιατι μου αρεσει το ποδόσφαιρο

Fifa γιατι ειναι πολυ αληθινός ο τροπος παιχνιδιού

Crash Bandicoot

Age of Empires γιατί έχει να κάνει με στρατηγική επιλέγοντας παλιές αυτοκρατορίες

need for speed

F1

lol

f1 pubg

CS

Φιφα γιατί έχει ωραια γραφικά και ειναι κοντα στην πραγματικότητα

NBA γιατι ειναι σαν να παιζεις κανονικό μπάσκετ

The last of us γιατί έχει ωραία ιστορία



Wow γιατί Μ'αρέσει

Shadow of the tomb raider αλλά και η σειρά uncharted. Ο λόγος είναι απλός. Εξαιρετικά γραφικά, γρίφοι οι οποίοι εξασκούν το μυαλό καθώς και καλογραμμένες ιστορίες που κεντρίζουν το ενδιαφέρον .

Crash bandicoot... Επειδή είναι για όλες τις ηλικίες...

The last of us

God of war

Resident evil 7

Gta

Sim's

grand theft auto

Gta

nba 2k24 kobe bryant edition

Injustice 2 γιατί μ'αρέσουν οι ήρωες κόμικ

LoI για την παρέα

San Andreas γιατί είναι ελεύθερο παιχνίδι

Δεν έχω αγαπημένο.

P5

PS5

need for speed για τα γραφικά και τα πολλά αυτοκίνητα

fifa

pubg, call of duty

στρατιγηκή

Call of duty λόγω του ότι υπάρχει αρκετή δράση

ΦΙΦΑ

Fifa λόγω του ότι μου αρέσει το ποδόσφαιρο σαν αθλημα

Νταντά γιατί μου αρέσει το στυλ παιχνιδιού

Call of duty λόγω της δράσης

DOTA

WORLD OF WARCRAFT

**Εικ.19** Γράφημα για το ποιά είναι το αγαπημένο τους βιντεοπαιχνίδι και γιατί

## Συμπεράσματα

Συμπερασματικά, το προφίλ ενός σύγχρονου gamer μπορεί να ποικίλει ανάλογα με τα ενδιαφέροντα και τα είδη παιχνιδιού που επιλέγει, αλλά υπάρχουν ορισμένα χαρακτηριστικά και συνήθειες που συχνά συνδέονται με τον σύγχρονο gamer, όπως η ποικιλία των παιχνιδιών καθώς ο σύγχρονος gamer δεν περιορίζεται σε ένα μόνο είδος παιχνιδιού, αλλά απολαμβάνει παιχνίδια από διάφορες κατηγορίες, όπως δράσης, περιπέτειας, ρόλων, στρατηγικής, παζλ, και πολλά άλλα. Ένα άλλο βασικό χαρακτηριστικό όπως φάνηκε και με βάση το ερωτηματολόγιο, είναι οι συσκευές των παιχνιδιών. Ο σύγχρονος gamer χρησιμοποιεί διάφορες συσκευές για να παίζει, όπως κονσόλες, υπολογιστές, κινητά τηλέφωνα, και φορητές κονσόλες. Έχει δηλαδή πρόσβαση σε πληθώρα παιχνιδιών από διάφορες πλατφόρμες με δεδομένη την διαδικτυακή συνδεσιμότητα αφού συχνά παίζει online με άλλους παίκτες ανά τον κόσμο, συμμετέχει σε παιχνίδια με πολλούς παίκτες, συνεργατικά παιχνίδια, και διαγωνισμούς. Ακόμα ένα χαρακτηριστικό είναι ότι επενδύει σε εξοπλισμό που βελτιώνει την εμπειρία παιχνιδιού. Η κοινότητα των gamers είναι επίσης ένα χαρακτηριστικό που επηρεάζει τη δραστηριότητά του γύρω από τα βιντεοπαιχνίδια. Συχνά, ο σύγχρονος gamer είναι μέρος μιας online κοινότητας, συζητά για τα παιχνίδια, ανταλλάσσει συμβουλές, και μοιράζεται εμπειρίες με άλλους gamers μέσω φόρουμ, κοινωνικών μέσων και streaming πλατφορμών. Επίσης χαρακτηριστικό αποτελεί η παρακολούθηση gaming content: Ο σύγχρονος gamer συχνά παρακολουθεί online περιεχόμενο σχετικό με τα παιχνίδια, όπως live streams, βίντεο προσφορές, και reviews παιχνιδιών και όπως φάνηκε και με βάση το ερωτηματολόγιο είναι αρκετά θετικός στο να δοκιμάσει καινούρια βιντεοπαιχνίδια. Ο σύγχρονος gamer επίσης είναι θετικός με την νέα τεχνολογία και την αισθητική και αναζητά υψηλής ποιότητας γραφικά, ανάλυση, και ολοκληρωμένη εμπειρία παιχνιδιού, καθώς και θα προτιμήσει να παίζει ένα νέο βιντεοπαιχνίδι από το να διαβάσει ένα βιβλίο αλλά δεν θα αντικαθιστούσε μία έξοδο με ένα βιντεοπαιχνίδι. Γενικά, αυτά είναι μερικά από τα κύρια χαρακτηριστικά ενός σύγχρονου gamer και είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι τα ενδιαφέροντα και ο τρόπος παιχνιδιού μπορεί να διαφέρουν ανάλογα με τον καθένα, καθώς και ότι υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία στην κοινότητα των gamers.

## Βιβλιογραφία

- Νόβα-Καλτσούνη Χ. (2006), σ.σ.27-28, *Μεθοδολογία εμπειρικής έρευνας στις κοινωνικές επιστήμες*, Gutenberg, Αθήνα
- Kent L., (2001), *The ultimate History of Video Games*, Three Rivers Press, Crown; 1st edition
- Brathwaite B., Schreiber I., (2009), *Challenges for Game Designers*, Charles River Media 1st edition
- Sadigh M., (2002), *How to Design a Computer Game?*, Project, ARCH 587, Study Guides, Projects, University of Washington
- M. Saltzman, (2002): *Game Design: Secrets of the Sages - Creating Characters, Storyboarding, and Design Documents*, Gamasutra
- Oxland K., (2004), *Gameplay and design*, Addison-Wesley
- Sadigh M., (2002), *How to Design a Computer Game?*, Project, ARCH 587, Study Guides, Projects, University of Washington
- Ewen B., (2003), *An Introduction to Theories of Personality*, Mahwah, Lawrence Erlbaum
- E. Andre, M. Klesen, P. Gebhard, S. Allen, and T. Rist, (2000), pp.150-165: *Integrating models of personality and emotions into lifelike characters*, Affective interactions: towards a new generation of computer interfaces , Springer-Verlag New York, Inc.
- Zammitto V. (2010), *Gamers' Personality and Their Gaming Preferences*, School of Interactive Arts and Technology
- Aiken R., (1993): *Personality: Theories, Research, and Applications*, Englewood Cliffs, Prentice Hall, NJ
- Costa P., McCrae R., (2003), *NEO PI-R Professional Manual, Personality Inventory (NEO PI-R) and NEO Five-Factor Inventory*, Lutz, FL,USA: Psychological Assessment Resources, Inc.
- Vick H., (2007), pp. 53-60: *Designing Intentional, Emotional Characters Personality and Personality Dynamics in Video Games*, Journal of Game Development, vol. 2,May
- McCrae R., Allik J., (2002), *The Five-Factor Model of Personality Across Cultures*, Springer, New York
- Rollings A., Adams E., (2003), *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*, Indianapolis, New Riders Games
- Vick H., (2007), pp. 53-60: *Designing Intentional, Emotional Characters Personality and Personality Dynamics in Video Games*, Journal of Game Development, vol. 2,May
- Bateman C., Boon R., (2005), *21st Century Game Design*, Hingham, Charles River Media
- Σκουρολιάκος Λ. (2017), Διερεύνηση ψυχολογικού προφίλ Ελλήνων Gamers με χρήση μεθόδων υπολογιστικής νοημοσύνης, διαθέσιμο στο: <http://repository.library.teimes.gr/xmlui/bitstream/handle/1234567>
- Becker K., (2005), *How Are Games Educational? Learning Theories Embodied in Games* ,Digital Games Research Conference