



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ**
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE

Department of Graphic Design and Visual Communication

Πτυχιακή Εργασία

«Σχεδιασμός ταυτότητας και προώθηση της ομάδας e -sports

“THE UNGAMERZ”

Τόπη Αικατερίνη

AM: 15052

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Ελένη Μαρτίνη

Λέκτορας Εφαρμογών Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

ΑΘΗΝΑ 2024



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ**
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE

Department of Graphic Design and Visual Communication

Εξεταστική επιτροπή:

Ρωσέττος Μετζητάκος / Αναπληρωτής Καθηγητής

Γιώργος Ματθιόπουλος / Επίκουρος Καθηγητής

Ελένη Μαρτίνη / Λέκτορας Εφαρμογών



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

SCHOOL OF APPLIED ARTS & CULTURE

Department of Graphic Design and Visual Communication

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Τόπη Αικατερίνη του Αποστόλου, με αριθμό μητρώου 15052 φοιτητής/τρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Ο/Η Δηλών/ούσα

ΤΟΠΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ

ΑΦΙΕΡΩΣΗ

Αφιερωμένο σε όλους τους gamers που αντιμετωπίζουν το κάθε παιχνίδι με αγάπη και έχουν σαν γνώμονα μονάχα την διασκέδαση.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Εισαγωγή: Τα παιχνίδια, ως μια από τις παλαιότερες μορφές ανθρώπινης αλληλεπίδρασης, έχουν διαδραματίσει θεμελιώδη ρόλο στη διαμόρφωση της κοινωνικής δυναμικής σε όλη την ιστορία.

Σκοπός: Αυτή η εργασία εμβαθύνει στη δημιουργία, σχεδιασμό και προώθηση της εταιρικής ταυτότητας μιας συλλογικότητας διαδικτυακών παιχνιδιών. Λειτουργεί ως πλατφόρμα για ψυχαγωγία από απόσταση, ανταγωνισμό και κοινωνικοποίηση, καλύπτοντας ιδιαίτερα τα ενδιαφέροντα των νέων.

Μέθοδος: Η μελέτη βασίζεται στην ολοκληρωμένη ανασκόπηση της διεθνούς βιβλιογραφίας γύρω από την εταιρική ταυτότητα. Στη συνέχεια δημιουργήθηκε ένα ερωτηματολόγιο για να συγκεντρωθούν πληροφορίες για τις στάσεις και τις συνήθειες των ατόμων απέναντι σε διάφορες κατηγορίες παιχνιδιών. Τα δεδομένα που ελήφθησαν αναλύθηκαν αυστηρά προκειμένου να τεκμηριώσουν τη δημιουργία της υπό διερεύνηση εταιρικής ταυτότητας.

Συμπεράσματα – Συζήτηση: Η ανάλυση της υπάρχουσας βιβλιογραφίας και τα ευρήματα από το ερωτηματολόγιο υπογραμμίζουν την πολύπλευρη φύση της εταιρικής ταυτότητας στη σφαίρα των κοινοτήτων διαδικτυακών παιχνιδιών. Κατανοώντας το πλούσιο ιστορικό πλαίσιο και την εξελισσόμενη δυναμική της κοινωνικής αλληλεπίδρασης στον περιβάλλοντα χώρο των παιχνιδιών, είμαστε καλύτερα εξοπλισμένοι για να πλοηγηθούμε στις πολυπλοκότητες της δημιουργίας μιας εταιρικής ταυτότητας. Μέσω της σύνθεσης θεωρητικού πλαισίου και εμπειρικών δεδομένων, αποκτούμε πολύτιμες γνώσεις για τις προτιμήσεις, τις συμπεριφορές και τις φιλοδοξίες του κοινού-στόχου μας. Αυτή η διαφοροποιημένη κατανόηση μάς δίνει τη δυνατότητα να προσαρμόσουμε τις στρατηγικές επωνυμίας μας ώστε να ευθυγραμμίζονται με τα ενδιαφέροντα και τις αξίες των μελών της κοινότητάς μας, ενισχύοντας την αίσθηση του ανήκειν και της συνοχής μέσα στη συλλογικότητα διαδικτυακών παιχνιδιών. Η διαδικασία δημιουργίας, σχεδιασμού και προώθησης της εταιρικής μας ταυτότητας δεν είναι απλώς μια επιφανειακή άσκηση, αλλά μια σκόπιμη και στρατηγική προσπάθεια που στοχεύει στη δημιουργία μιας ξεχωριστής και διαρκούς παρουσίας στο τοπίο του gaming. Αξιοποιώντας τις γνώσεις που προκύπτουν από την έρευνα και την ανάλυση, μπορούμε να καλλιεργήσουμε μια ταυτότητα που έχει απήχηση στο κοινό μας, προκαλεί συναισθήματα και ενισχύει τη δέσμευση και την αφοσίωση σε διάρκεια χρόνου.

Λέξεις κλειδιά: Ηλεκτρονικά παιχνίδια, Φίλοι, e-sports, Ασφαλής χώρος, Μέλλον, Διασκέδαση

ABSTRACT

Introduction: Games, as one of the oldest forms of human interaction, have played a fundamental role in shaping social dynamics throughout history.

Purpose: This paper delves into the intricacies of creating, designing and promoting the corporate identity of an online gaming collective. It acts as a platform for remote entertainment, competition and socializing, particularly catering to the interests of young people.

Method: The basis of this study is a comprehensive review of the international literature surrounding corporate identity. A questionnaire was then carefully designed and administered to gather information about people's attitudes and habits in various gambling categories. The data obtained was rigorously analyzed to inform the development of the corporate identity under investigation.

Conclusions – Discussion: The analysis of existing literature and findings from the questionnaire highlight the multifaceted nature of corporate identity in the realm of online gaming communities. By understanding the rich historical context and evolving dynamics of social interaction in gaming environments, we are better equipped to navigate the complexities of creating a compelling and compelling corporate identity. Through the synthesis of theoretical frameworks and empirical data, we gain valuable insights into the preferences, behaviors and aspirations of our target audience. This nuanced understanding enables us to tailor our brand strategies to align with the interests and values of our community members, fostering a sense of belonging and cohesion within our online gaming community. The process of creating, designing and promoting our corporate identity is not just a superficial exercise, but a deliberate and strategic effort aimed at creating a distinct and lasting presence in the gaming landscape. By leveraging the insights gained from research and analysis, we can cultivate a brand identity that resonates with our audience, evokes emotion, and builds engagement and loyalty over time.

Keywords: Electronic Games, Friends, Electronic Sports, Safe Space, Future, Entertainment

Περιεχόμενα

Πρόλογος.....	8
Κεφάλαιο 1 Εισαγωγή.....	8
1.1 Προσδιορισμός του προβλήματος.....	8
1.2 Σκοπός της εργασίας.....	9
1.3 Ερευνητική Μεθοδολογία.....	10
Κεφάλαιο 2 Βιβλιογραφική Ανασκόπηση.....	10
2.1 Ιστορική εξέλιξη των παιχνιδιών.....	10
2.2 Κατηγορίες παιχνιδιών.....	19
2.3.1. Σε ποιους απευθύνονται τα videogames.....	22
2.3.2 Ορισμός Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών.....	22
2.4 Η επίδραση των παιχνιδιών στα άτομα (ψυχικά, οικονομικά, κοινωνικά).....	23
Κεφάλαιο 3.....	26
3.1 Εταιρική ταυτότητα.....	26
3.2 Η ομάδα μας THE UNGAMERZ.....	28
3.3 Έρευνα.....	29
3.3.1 Ανάλυση λογοτύπου.....	41
3.3.2 Ανάλυση εταιρικής ταυτότητας.....	50
3.3.3 Ανάλυση καμπάνιας.....	51
3.3.4 Ανάλυση Website.....	55
Κεφάλαιο 4ο Εφαρμογές– Συμπεράσματα.....	58
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ.....	63

Πρόλογος

Τα παιχνίδια σε οποιαδήποτε μορφή ανά τα χρόνια, έχουν συμβάλει με ποικίλους τρόπους στην ανάπτυξη και την εξέλιξη του ανθρώπινου είδους, από την βρεφική και παιδική ηλικία, μέχρι και την ενηλικίωση.

Τα τελευταία χρόνια, με την εξέλιξη της τεχνολογίας, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εξελιχθεί σε βαθμό που -ειδικά για τις παιδικές ηλικίες- έχουν αντικαταστήσει το φυσικό παιχνίδι. Επιπλέον, για πολλούς ανθρώπους όλων των ηλικιών αποτελούν συντροφιά και ειδικά σε εποχές εγκλεισμού και κοινωνικής απομόνωσης, όπως την περίοδο της πανδημίας της Covid 19.

Στο σημείο αυτό, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την καθηγήτρια μου κυρία Μαρτίνη, χωρίς το χρόνο, τον πλούτο των γνώσεων, την επιμονή και την καθοδήγησή της η διεξαγωγή της παρούσας εργασίας θα ήταν αδύνατη.

Επίσης, θα ήθελα να ευχαριστήσω, όλες, όλα και όλους εκείνους που αφιέρωσαν λίγο από το χρόνο τους για να συμμετέχουν στη διεξαγωγή της παρούσας έρευνας.

Κεφάλαιο 1 Εισαγωγή

1.1 Προσδιορισμός του προβλήματος

Τα παιχνίδια είναι ευρέως αποδεκτά σε πολλούς διαφορετικούς πολιτισμούς σε όλο τον κόσμο και αποτελούν από καιρό αναπόσπαστο μέρος του ελληνικού πολιτισμού. Τα παιχνίδια ήταν ένα ζωτικό εργαλείο για την προώθηση των κοινωνικών συνδέσεων και την ενθάρρυνση της δέσμευσης μεταξύ των ανθρώπων από την αρχαιότητα. Οι τεχνικές μας για την κατασκευή παιχνιδιών και το παιχνίδι γενικότερα, έχουν αναπτυχθεί μαζί με την ανθρωπότητα, αντικατοπτρίζοντας τη δυναμική φύση του ελεύθερου χρόνου και της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Οι απαρχές του gaming εντοπίζονται στις παλαιότερες περιόδους της ανθρώπινης ιστορίας και τα ιστορικά γραπτά και τα αρχαιολογικά ευρήματα παρέχουν ισχυρή απόδειξη της παγκόσμιας παρουσίας του. Τα παιχνίδια ήταν πάντα ένας δημοφιλής τρόπος κοινωνικοποίησης και διασκέδασης των ανθρώπων, είτε ζουν σε σύγχρονους πολιτισμούς είτε σε αρχαίους πολιτισμούς. Αυτό το πλούσιο ιστορικό υπόβαθρο λειτούργησε ως έμπνευση για τα ιδρυτικά μέλη του συλλόγου «**THE UNGAMERZ**».

Η ίδρυση του οργανισμού «**THE UNGAMERZ**» αποτελεί παράδειγμα της διαχρονικής δύναμης του παιχνιδιού να καλλιεργεί τη φιλία και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Μπορεί να μάθουμε πολλά για την πολιτιστική συνάφεια και την κοινωνικοοικονομική επιρροή των παιχνιδιών εξερευνώντας την ιστορία και την ετυμολογία τους. Θέλουμε να ρίξουμε φως στις θεμελιώδεις ιδέες που καθοδηγούν το ήθος του οργανισμού μας και να τονίσουμε την άρρηκτη σύνδεση μεταξύ των παιχνιδιών και της ανθρώπινης αλληλεπίδρασης μέσω μιας εις βάθος εξέτασης σημαντικών εννοιών και ιστορικών καμπών. Θα εξετάσουμε την ιστορία του gaming στα επόμενα μέρη, αποκαλύπτοντας πώς έχουν εξελιχθεί τα παιχνίδια και πόσο έχουν επηρεάσει την κοινωνία. Μέσα από μια εξερεύνηση της ιστορίας του gaming και της συνεχιζόμενης επιρροής του, θέλουμε να αποσαφηνίσουμε τους θεμελιώδεις στόχους και τα κίνητρα που οδηγούν τη συλλογική αναζήτηση της κοινότητας "**THE UNGAMERZ**" στον κόσμο του gaming. Θέλουμε να δημιουργήσουμε μια δυναμική κουλτούρα gaming που αγκαλιάζει τη διαφορετικότητα, την καινοτομία και τη φιλία, καλλιεργώντας ουσιαστικές σχέσεις μέσω μιας εξελιγμένης γνώσης των παιχνιδιών και του ιστορικού τους πλαισίου.

1.2 Σκοπός της εργασίας

Η παρούσα εργασία εστιάζει στη δημιουργία, τον σχεδιασμό και την προώθηση της εταιρικής ταυτότητας μιας ομάδας που ασχολείται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, η οποία λειτουργεί ως πλατφόρμα διασκέδασης, συναγωνισμού, διαγωνισμού και κοινωνικοποίησης για νέους και μη.

Επιμέρους στόχοι:

1. **Μελέτη και Κατανόηση των Κριτηρίων Σχεδιασμού Εταιρικής Ταυτότητας:** Η εξερεύνηση των βασικών αρχών και των κριτηρίων που αφορούν τον σχεδιασμό της εταιρικής ταυτότητας. Αυτό περιλαμβάνει τη μελέτη του ρόλου της εταιρικής ταυτότητας σε παρόμοιες πλατφόρμες.
2. **Ολιστική Προσέγγιση στον Σχεδιασμό:** Για το σκοπό αυτό, πρέπει να ληφθούν υπόψη όλες οι πτυχές της εταιρικής ταυτότητας, τόσο σε έντυπα όσο και σε ψηφιακά μέσα.
3. **Κατανόηση του Ρόλου του Σχεδιαστή:** Βασικός σκοπός είναι η ανάλυση του ρόλου του σχεδιαστή στη δημιουργία μιας ιδέας και στην εφαρμογή της εταιρικής ταυτότητας. Σε αυτό συμπεριλαμβάνεται και η κατανόηση του οφέλους τόσο για τον ίδιο το σχεδιαστή, όσο και για την εταιρεία – επιχείρηση αλλά και τους χρήστες της.

1.3 Ερευνητική Μεθοδολογία

Σε αρχικό στάδιο, διεξάχθηκε μελέτη της υπάρχουσας επιστημονικής βιβλιογραφίας, βιβλίων, δημοσιεύσεων, άρθρων και έγκυρων διαδικτυακών πηγών. Από τη μελέτη αυτή, προέκυψε το θεωρητικό μέρος της εργασίας το οποίο υποστηρίζει τη βάση στην οποία βασίστηκαν οι ιδέες, το σχεδιασμό και τις εφαρμογές της εταιρικής ταυτότητας των «**THE UNGAMERZ**».

Στη συνέχεια κατασκευάστηκε και χορηγήθηκε ένα ερωτηματολόγιο σχετικά με τις στάσεις, τις αντιλήψεις, τις συνήθειες αλλά και τις προσδοκίες των ατόμων από τις διάφορες μορφές των παιχνιδιών. Το ερωτηματολόγιο προωθήθηκε μέσα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου συλλέχθηκαν και αναλύθηκαν με σκοπό να συμβάλλουν στην δημιουργία της εταιρικής ταυτότητας της παρούσας εργασίας.

Κεφάλαιο 2 Βιβλιογραφική Ανασκόπηση

2.1 Ιστορική εξέλιξη των παιχνιδιών

Η ιστορία της δημιουργίας και εξέλιξης των παιχνιδιών ανά τους αιώνες αποτελεί μια αναδρομή σε πολιτισμικές και τεχνολογικές εποχές, η οποία αντανακλά την ανθρώπινη δημιουργικότητα, τις

κοινωνικές και τεχνολογικές εξελίξεις. Από τους αρχαίους πολιτισμούς μέχρι την τεχνολογική και ψηφιακή επανάσταση στον 21^ο αιώνα, το παιχνίδι έχει συμβάλλει σημαντικά στη διαμόρφωση της ανθρώπινης ψυχαγωγίας και δημιουργικότητας.¹

Τα προϊστορικά παιχνίδια, είναι τα πρώτα παιχνίδια που υπήρξαν χιλιετίες πριν και περιλάμβαναν αντικείμενα όπως πέτρες, ζάρια και παιχνίδια στρατηγικής. Τα παιχνίδια αυτά αποτέλεσαν μέσο διασκέδασης, κοινωνικής αλληλεπίδρασης και εκπαίδευσης. Σε αρχαίες πολιτείες, όπως αυτές της Ρώμης και της Ελλάδας αναπτύχθηκαν παιχνίδια όπως οι λεωφόροι και το σκάκι. Στο Μεσαίωνα, υπάρχουν αναφορές για παιχνίδια όπως ζάρια, η τράπουλα και τα τάβλι, τα οποία έγιναν δημοφιλή και πρόσφεραν διασκέδαση.

Στις αρχές της ιστορίας των παιχνιδιών, συναντάμε τα κοκάλινα ζάρια (κότσια), που χρονολογούνται το 3000 π.Χ. στην Κίνα. Αυτά δεν είχαν την συνήθη εξάπλευρη μορφή των σημερινών ζαριών, ενώ χρησίμευαν για χρησμούς ή και μαντικές λειτουργίες. Άλλα εργαλεία εκτός από κότσια που χρησιμοποιούνταν ήταν κοχύλια, πέτρες και ραβδιά. Παρόλο που για κάποιους ερευνητές πιθανά ευρήματα των πρώτων παιχνιδιών χρονολογούνται το 7000 με 9000 π.Χ. δεν υπάρχουν αποδεικτικά στοιχεία αυτών, εκτός κάποιων σκαλιστών πετρωμάτων σε μορφή πολεμιστών.

Το πρώτο επιτραπέζιο παιχνίδι, για το οποίο απαιτούνταν δύο παίκτες, πόνια, ταμπλό και ζάρια, είναι το Senet², στην Αίγυπτο (χρονολογείται το 3500 π.Χ. ενώ αναφορές του σε ιερογλυφικά αποτυπώνονται από το 3100 π.Χ.). Εξίσου σημαντικό και με συχνές αναφορές ήταν το βασιλικό παιχνίδι Ουρ (RoyalGameUr), στην Αίγυπτο το 2600-2400 π.Χ. και το “Κυνηγόσκυλα και Τσακάλια” (Hounds and Jackals), στην Αίγυπτο το 2000 π.Χ.

¹[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_\(%CE%B4%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1\)](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_(%CE%B4%CF%81%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B7%CF%81%CE%B9%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1))

² <https://www.archaiologia.gr/blog/2011/12/08/%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%AF%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B6%CE%B5%CE%B9-%CE%B5%CF%80%CE%B9%CF%84%CF%81%CE%B1%CF%80%CE%AD%CE%B6%CE%B9%CE%B1-%CE%B1%CF%80%CF%8C-%CF%84%CE%BF-3500-%CF%80/>



Βασιλικό Παιχνίδι Ουρ³



Παιχνίδι Σένετ από τον KV62 τάφο του Τουτανχαμόν στις Θήβες⁴

³https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

⁴https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

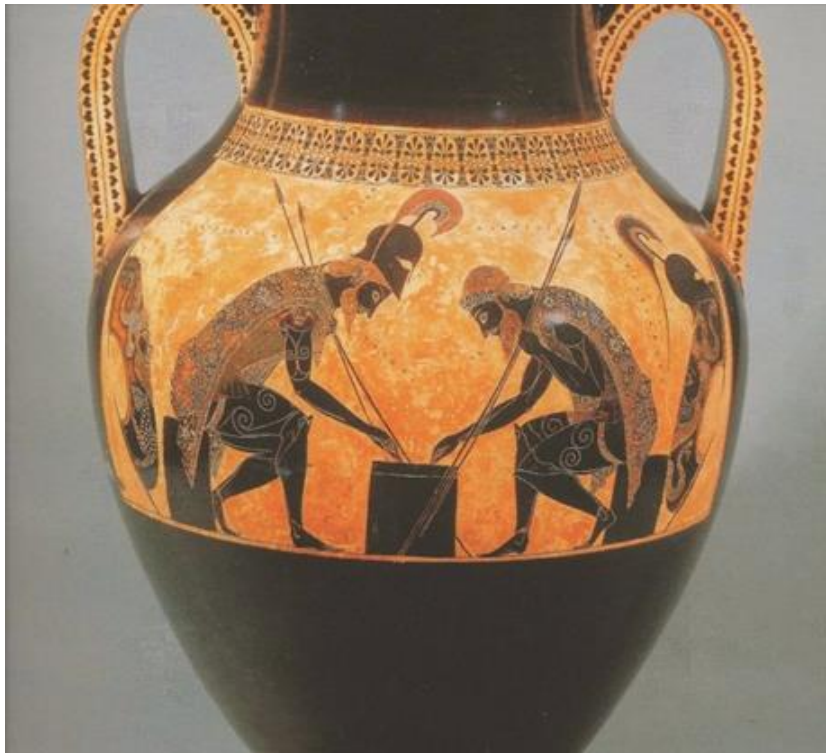


Xiangqi χρονολογείται από την Δυναστεία των Σονγκ (960-1279)⁵

Στην Αρχαία Ελλάδα και τη Ρωμαϊκή Αυτοκρατορία, τα πιο δημοφιλή παιχνίδια που έχουν καταγραφεί και αποτυπωθεί περιλάμβαναν τη χρήση της μπάλας, (Επίσκυρος, Χαρπαστούμ), τα ζάρια, τα κότσια, η τρίλιζα και όπως αναφέρθηκε και παραπάνω επιτραπέζια και παιχνίδια στρατηγικής στρατηγικής (9 Men's Norris). Ο Όμηρος και ο Πλάτων αναφέρουν στα γραπτά τους το επιτραπέζιο παιχνίδι Πέττεια (1) , ένα παιχνίδι στρατηγικής που μοιάζει με πρόγονο του σκακιού, μία ανακάλυψη του Παλαμήδη, όμως με προέλευσή από την Αίγυπτο. (2) Στην Οδύσσεια, εντοπίζονται αναφορές για το παιχνίδι Πέττεια, το οποίο έπαιζαν οι μνηστήρες της Πηνελόπης. Οι Ρωμαίοι κάνουν αναφορές στο ίδιο παιχνίδι με άλλη ονομασία «latrunculin» ή «Luduslatruncolorum»⁶.

⁵https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

⁶https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games



Αχιλλέας και Άγιαξ παίζουν «Πέττεια» στην Τροία⁷



Σύγχρονη μορφή του επιτραπέζιου Πέττεια⁸

⁷https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games



Ρωμαϊκό άγαλμα, κορίτσι που παίζει κότσια 150 – 130 πχ, Βερολίνο, Μουσείο αντίκας⁹

Μετά την Μουσουλμανική κατάκτηση της Περσίας, τα παιχνίδια αυτά εξαπλώνονται στην ανατολή και εκεί γεννιέται το σκάκι το οποίο γίνεται ιδιαίτερα δημοφιλές την περίοδο του Χαλιφάτου του Αμπασίντ τον 9ο αι. μ.Χ. Αξίζει να αναφερθεί η αλλαγή που παρατηρήθηκε στις φιγούρες του σκακιού πριν και μετά την εμφάνιση του Ισλάμ. Πριν το Ισλάμ οι φιγούρες του σκακιού αναπαριστούσαν άλογα, στρατηγούς, βασιλιάδες κλπ, όμως με την απαγόρευση αναπαράστασης εικόνων λατρείας τα πιόνια έγιναν απλώς κυλινδρικά, κυβικά και κωνικά.¹⁰

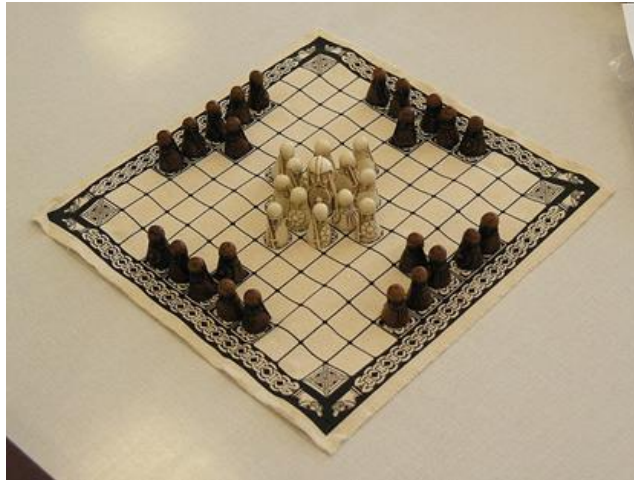
Από την ανακάλυψη του σκακιού μέχρι την σύγχρονη εποχή έχουμε παρόμοια παιχνίδια στρατηγικής σε ταμπλό ανά τον κόσμο, με διαφορετικό τρόπο παιζίματος, στησίματος ή ακόμη και διαμόρφωσης του ταμπλό και των πιονιών. Από την Ανατολική Ασία με το AgateGo, Xiangqi, Dominos, Cardgames (China), Shogi (Japan), Janggi (Korean) μέχρι την Αμερική με τα Patolli (παιχνίδι αγώνων με ζάρια), το Ōllamaliztli (παιχνίδι με μπάλα) και ενδιάμεσους σταθμούς την Αφρική με το Μανκάλα (οικογενειακό επιτραπέζιο παιχνίδι) και την Ευρώπη Tafl games, αρχαία

⁸https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

⁹https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

¹⁰https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

Γερμανικά και Κέλτικα επιτραπέζια παιχνίδια, περνάμε στην σύγχρονη εποχή όπου τα επιτραπέζια παιχνίδια γίνονται αγωνίσματα.¹¹



Ηnefatafl αναδόμηση¹²



Εικόνα μεσαιωνικής εποχής 13ου αι. tabula παίκτης, CarminaBurana¹³

Όσον αφορά τα επιτραπέζια παιχνίδια, αντικείμενο της δράσης και έρευνας μας, το παιχνίδι των βασιλικών τάφων της Ουρ στη Μεσοποταμία (σημερινό Ιράκ), είναι το αρχαιότερο επιτραπέζιο παιχνίδι που έχει έρθει στο φως, το οποίο χρονολογικά προσδιορίζεται στο 2600 πριν την εποχή μας.

¹¹https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

¹²https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

¹³https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

Τα πρώτα ζάρια σε σχήμα κύβων έκαναν την εμφάνισή τους γύρω στο 2300 πριν την εποχή μας, στον πολιτισμό της κοιλάδας του Ινδού. Η σημερινή τους αριθμηση με το άθροισμα των αντίθετων πλευρών τους ισότιμο με 7 γενικεύθηκε στην αρχαία Ελλάδα τον 7ο π.Χ αιώνα.¹⁴ Στην αρχαία Ελλάδα το παιχνίδι αποτελούσε αναπόσπαστο κομμάτι τόσο της παιδικής ζωής όσο και της καθημερινότητας των ενηλίκων. Φιλόσοφοι όπως ο Πλάτωνας γνώριζαν καλά τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού στη διαμόρφωση χαρακτήρα, ήθους και σωματικών δεξιοτήτων του ατόμου.

Ένα άλλο σημαντικό στάδιο στην παγκόσμια ιστορία των παιχνιδιών φέρει τη σφραγίδα του Alphonse X, βασιλιά της Καστίλης. Γνωστός στην ιστορία ως Alphonse ο Σοφός, διηύθυνε προσωπικά μια ομάδα ειδικών η οποία ανέλαβε τη συγγραφή μιας σειράς βιβλίων πάνω σε θέματα που για τον ίδιο τον Σοφό αποτελούσαν τη βάση της κοινωνίας. Μεταξύ αυτών των θεμάτων, όπως η ιστορία, η θρησκεία, η αστρονομία και η μαγεία είχε τη θέση του και το “Βιβλίο των παιχνιδιών”.

Τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια αρχίζουν να κάνουν την εμφάνισή τους γύρω στο 1840, την ίδια εποχή με τη χρωμολιθογραφία. Είναι το σημείο εκκίνησης της μαζικής παραγωγής του παιχνιδιού με χρώματα και σε χαρτόνι, όπως το γνωρίζουμε σήμερα. Στη διάρκεια του 19^{ου} αιώνα, η αλληλεπίδραση και η ανταλλαγή πολιτισμικών επιρροών, επέφερε και την εμφάνιση και συνάντηση παιχνιδιών από διάφορα μέρη του κόσμου. Στην περίοδο της βιομηχανικής επανάστασης, έχουμε την εμφάνιση παιχνιδιών όπως η Μονόπολη και το Σκραμπλ έγιναν δημοφιλή. Επιπλέον, τυχερά παιχνίδια όπως η ρουλέτα δημιουργήθηκαν την περίοδο αυτή.

Την σύγχρονη εποχή, ξεκινάμε με το σκάκι, όπου διαμορφώθηκε με την μορφή που ξέρουμε σήμερα στην Ισπανία και Ιταλία κατά την διάρκεια του 15ου αι. Το 1851 έχουμε το πρώτο διεθνές τουρνουά σκάκι στο Λονδίνο με νικητή τον Γερμανό Adolf Anderssen, ενώ το 1886 έχουμε το Επίσημο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Σκακιού στην Αμερική με νικητή τον Wilhelm Steinitz. Με την υποδοχή του 20ου αι. το σκάκι γίνεται επισήμως επαγγελματικό παιχνίδι, στην Ιαπωνία το Go και Shogi είναι τα κύρια επαγγελματικά παιχνίδια κατά τον 17ο αι. όμως αργότερα κατά την δυναστεία του Qing (1636-1912) δημιουργούνται οι πρώτες λέσχες Xiangqi, με αποκορύφωμα το 1997 κατά την πρώτη Ολυμπιάδα Παιχνιδιών Σκέψης/ Νου στο Λονδίνο, κατά την οποία βλέπουμε περισσότερα επιτραπέζια στρατηγικής ή και όχι, όπως το Backgammon, Scrabble και Risk.

¹⁴https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games



Emanuel Lasker (στα δεξιά) παίζει Steinitz για το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Σκάκι, Νέα Υόρκη 1894¹⁵

Gyanchauper, Πίνακας παιχνιδιών Τζαϊν στα τέλη του 18ου αιώνα σε ύφασμα στη γκαλερί διακοσμητικών τεχνών του Εθνικού Μουσείου της Ινδίας. Λογ. Νο. 85.312¹⁶

Στον 20ο πλέον αιώνα, εμφανίζονται τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα οποία επέφεραν την επανάσταση στον κόσμο της ψυχαγωγίας. Το βιντεοπαιχνίδι, "TennisforTwo," και το "Spacewar!" αποτελούν δύο από τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τη δεκαετία του '70, το "Pong" κυκλοφόρησε ως το πρώτο εμπορικό βιντεοπαιχνίδι. Ειδικά οι δεκαετίες του 1980 και 1990 αποτελούν τις περιόδους άνθισης των βιντεοπαιχνιδιών. Η εμφάνιση των πρώτων οικιακών κονσολών, όπως το Atari και το Nintendo, άνοιξε νέους ορίζοντες για τον κόσμο του gaming. Τα PC παιχνίδια επίσης εξελίχθηκαν και έφεραν πολλές καινοτομίες. Τέλος, ο 21ος αιώνας και η ψηφιακή και τεχνολογική επανάσταση μιας διαδικτυακής πλέον εποχής, άνοιξε νέους ορίζοντες για το gaming. Τα διαδικτυακά παιχνίδια, οι πλατφόρμες gaming και η online κοινότητες ανθρώπων, άλλαξαν σημαντικά τον τρόπο αλληλεπίδρασης και διασκέδασης μέσα από τη χρήση της τεχνολογίας.¹⁷

¹⁵https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

¹⁶https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

¹⁷https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

2.2 Κατηγορίες παιχνιδιών

Τα παιχνίδια είναι ένα ευρύ φάσμα εμπειριών και μπορούν να χωριστούν σε πολλές κατηγορίες με βάση τα δικά τους χαρακτηριστικά, τους στόχους και τους μηχανισμούς του παιχνιδιού. Τα βιντεοπαιχνίδια που παίζονται σε ψηφιακές πλατφόρμες όπως υπολογιστές, κονσόλες και κινητά τηλέφωνα είναι ένα από τα πιο δημοφιλή μεταξύ τους¹⁸. Δράση, περιπέτεια, πάζλ και προσομοίωση είναι μερικά μόνο από τα υποείδη που καλύπτουν. Παρέχουν στους παίκτες δυναμικές, καθηλωτικές αλληλεπιδράσεις με εικονικά περιβάλλοντα και ανθρώπους. Τα βιντεοπαιχνίδια καλύπτουν μια ευρεία ποικιλία προτιμήσεων και ενδιαφερόντων των παικτών, από γρήγορες μάχες, πολέμους έως πολύπλοκους γρίφους, καθιστώντας τα ένα από τα πιο δημοφιλή είδη ψυχαγωγίας στη σύγχρονη κουλτούρα¹⁹.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια, από την άλλη πλευρά, παρέχουν ένα πιο συμβατικό είδος παιχνιδιού, όπου οι παίκτες αναλαμβάνουν στρατηγικές εργασίες σε πίνακες επιπέδου. Κλασικά παιχνίδια όπως το Monopoly, το Scrabble και το Chess προωθούν την κοινωνική αλληλεπίδραση, τη στρατηγική σκέψη και το ανταγωνιστικό παιχνίδι²⁰. Καθώς οι παίκτες ανταγωνίζονται για την επιτυχία, χτίζουν επίσης συντροφικότητα μεταξύ τους. Ένα δημοφιλές παρελθόν τόσο για οικογένειες όσο και για φίλους, τα επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρουν μια συγκεκριμένη, απτική εμπειρία που εκτείνεται σε γενιές²¹.

Η αναπαραγωγή παιχνιδιών ρόλων (RPG) βυθίζει τους παίκτες σε φανταστικά περιβάλλοντα όπου κάνουν ηρωικές αποστολές και παίζουν ως χαρακτήρες. Οι παίκτες μπορούν να συμμετέχουν σε περίτεχνες ιστορίες, να βελτιώσουν τα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων τους και να σχηματίσουν συμμαχίες με άλλους παίκτες σε συνεργατικές περιπέτειες, παίζοντας παιχνίδια όπως το World of Warcraft και το Dungeons & Dragons. Ένας συνδυασμός ανάπτυξης χαρακτήρων, περιπέτειας και αφήγησης που συναντάμε στα παιχνίδια ρόλων μαγεύει τους παίκτες και δημιουργεί την αίσθηση ότι ανήκουν σε εικονικούς κόσμους. Τα παιχνίδια και τα αθλήματα βοηθούν να κλείσει το χάσμα μεταξύ

¹⁸Scurati, G. W., Kwok, S. Y., Ferrise, F., & Bertoni, M. (2023). A study on the potential of game based learning for sustainability education. *Proceedings of the Design Society*, 3, 415–424. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.42>

¹⁹Bylieva, D., & Sastre, M. (2018). Classification Of Educational Games According To Their Complexity And The Player's Skills. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2018.12.02.47>

²⁰Zadtootaghaj, S., Schmidt, S. K., Barman, N., Möller, S., & Martini, M. G. (2018). A Classification of Video Games based on Game Characteristics linked to Video Coding Complexity. <https://doi.org/10.1109/netgames.2018.8463434>

²¹Bylieva, D., & Sastre, M. (2018). Classification Of Educational Games According To Their Complexity And The Player's Skills. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2018.12.02.47>

εικονικών και πραγματικών εμπειριών, ενθαρρύνοντας τη σωματική δραστηριότητα και την καλή ζωή²². Αυτά τα παιχνίδια, τα οποία κυμαίνονται από προπονήσεις ελεγχόμενης κίνησης έως εικονικούς αγώνες τένις, προωθούν τη συνεργασία, τον συντονισμό και την κίνηση, καθιστώντας τα δημοφιλή λύσεις για όσους αναζητούν ψυχαγωγικές δραστηριότητες που περιλαμβάνουν κίνηση.

Τα εκπαιδευτικά και μαθησιακά παιχνίδια παρέχουν διαδραστικές εμπειρίες που μεταφέρουν αποτελεσματικά πληροφορίες και δεξιότητες με διασκεδαστικό τρόπο, συνδυάζοντας την ψυχαγωγία με την εκπαίδευση²³. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια παρέχουν εξαιρετικές ευκαιρίες για γνωστική ανάπτυξη και ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενώ είναι επίσης διασκεδαστικά και προσβάσιμα σε μια ευρεία ποικιλία ηλικιακών ομάδων και επιστημονικών κλάδων. Για να επιβιώσουν, οι παίκτες στα παιχνίδια επιβίωσης πρέπει να αποκτήσουν πόρους, να ξεπεράσουν εμπόδια και να διασχίσουν επικίνδυνες περιοχές. Η δημιουργικότητα και το σθένος των παικτών δοκιμάζονται σε παιχνίδια όπως το Rust και το Minecraft, όπου πρέπει να σφυρηλατήσουν εργαλεία, να κατασκευάσουν καταφύγια και να πολεμήσουν τους εχθρούς σε σκληρά περιβάλλοντα²⁴. Τα διαδικτυακά παιχνίδια παρέχουν στιγμιαία επικοινωνία μεταξύ των παικτών σε όλο τον κόσμο, προάγοντας τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, καθώς και τις ευκαιρίες για ομαδική εργασία και ανταγωνιστικότητα. Τα διαδικτυακά παιχνίδια, τα οποία κυμαίνονται από battleroyales και shooters για πολλούς παίκτες έως μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια για πολλούς παίκτες, παρέχουν στους παίκτες δυναμικές ρυθμίσεις που αλλάζουν συνεχώς και μπορούν να εξερευνηθούν και να αλληλοεπιδράσουν²⁵.

Η κατανόηση του ευρέος φάσματος ταξινομήσεων παιχνιδιών επιτρέπει στους παίκτες να εμβαθύνουν σε νέες συναντήσεις, να εξακριβώσουν τις κλίσεις τους και να αλληλοεπιδράσουν με ομάδες όμοιων ανθρώπων. Οι παίκτες μπορεί να βρουν απεριόριστες ευκαιρίες για ανακάλυψη και

²²Scurati, G. W., Kwok, S. Y., Ferrise, F., & Bertoni, M. (2023). A study on the potential of game based learning for sustainability education. *Proceedings of the Design Society*, 3, 415–424. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.42>

²³Zadtootaghaj, S., Schmidt, S. K., Barman, N., Möller, S., & Martini, M. G. (2018). A Classification of Video Games based on Game Characteristics linked to Video Coding Complexity. <https://doi.org/10.1109/netgames.2018.8463434>

²⁴Scurati, G. W., Kwok, S. Y., Ferrise, F., & Bertoni, M. (2023). A study on the potential of game based learning for sustainability education. *Proceedings of the Design Society*, 3, 415–424. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.42>

²⁵Bylieva, D., & Sastre, M. (2018). Classification Of Educational Games According To Their Complexity And The Player's Skills. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2018.12.02.47>

διασκέδαση στον κόσμο του gaming, είτε αναζητώντας προκλήσεις, είτε δράση ή κοινωνική συναναστροφή²⁶.

2.3 Η ιστορική εξέλιξη των Ηλεκτρονικών παιχνιδιών ή Βιντεοπαιχνιδιών

Η ιστορική εμφάνιση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, στον κόσμο της ψυχαγωγίας, άλλαξε ριζικά τον τρόπο αλληλεπίδρασης με την τεχνολογία και διασκέδασης για μεγάλο μέρος του πληθυσμού²⁷. Από τα πρώτα πειράματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών μέχρι την επανάσταση της σύγχρονης gaming κουλτούρας αναδεικνύεται η επίδραση της τεχνολογίας σε διαφορετικές εκφάνσεις της κοινωνικής ζωής.

Τα πρώτα Videogames, έκαναν την εμφάνισή τους τη δεκαετία του 1950, με τους ακαδημαϊκούς επιστήμονες να σχεδιάζουν απλά βιντεοπαιχνίδια και προσομοιώσεις στα πλαίσια ερευνών. Με την εισαγωγή των arcade παιχνιδιών κατά τις δεκαετίες 1970 και 1980 τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται πιο δημοφιλή, ενώ οι πρώτες κονσόλες παιχνιδιών κάνουν την εμφάνισή τους.

Πιο συγκεκριμένα, η δεκαετία του 1980 – κυρίως μεταξύ 1978 και 1982 - αποτέλεσε τη «χρυσή εποχή» ανόδου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε ολόκληρο τον κόσμο. Μια πιθανή εξήγηση είναι η δημιουργία των RPG παιχνιδιών (όπως του Dungeons&Dragons), τα οποία έφεραν μεγάλη τομή στον κόσμο του παιχνιδιού. Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι, είναι το Spacewar, το οποίο δημιουργήθηκε από επιστήμονες ηλεκτρονικών υπολογιστών.



²⁶Zadtootaghaj, S., Schmidt, S. K., Barman, N., Möller, S., & Martini, M. G. (2018). *A Classification of Video Games based on Game Characteristics linked to Video Coding Complexity*. <https://doi.org/10.1109/netgames.2018.8463434>

²⁷Scurati, G. W., Kwok, S. Y., Ferrise, F., & Bertoni, M. (2023). A study on the potential of game based learning for sustainability education. *Proceedings of the Design Society*, 3, 415–424. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.42>

Η εποχή των arcades, περιλαμβάνει τα μηχανήματα που λειτουργούσαν με κέρματα σε αντίστοιχα μέρη διασκέδασης, ενώ παράλληλα κυκλοφόρησαν και οι κονσόλες Atari 2600 και Intellivision, τις οποίες μπορούσε να συνδέσει κανείς στην οθόνη της τηλεόρασης, μεταφέροντας πλέον το παιχνίδι στα σπίτια. Μετά τη δεκαετία του 1980, εμφανίζονται οι πρώτοι ηλεκτρονικοί υπολογιστές gaming με σύστημα οθόνης LCD και ταυτόχρονα τα πρώτα online games. Τέλος, στις αρχές του 21^{ου} αιώνα εμφανίζονται και τα πρώτα mobile games.²⁹

2.3.1. Σε ποιους απευθύνονται τα videogames

Ο μύθος που ανέφερε ως βασικούς παίκτες videogames τους άνδρες νεαρής ηλικίας, έχει καταρριφθεί. Σύμφωνα με στατιστικές αναλύσεις της Pew Research, το 21% των γυναικών παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια τουλάχιστον μερικές φορές, ενώ το 19% αναφέρουν ότι παίζουν συχνά. Οι ηλικιωμένοι Αμερικανοί απολαμβάνουν επίσης τα βιντεοπαιχνίδια, με το ένα τέταρτο των ατόμων ηλικίας 65 ετών και άνω να λένε ότι παίζουν τουλάχιστον μερικές φορές. Διαφορές στα ποσοστά των ατόμων που ασχολούνται με το Gaming, φάνηκαν να ποικίλλουν και ανάλογα με το επίπεδο εκπαίδευσης. Οι απόφοιτοι κολλεγίων (36%) ανέφεραν πολύ μικρότερες πιθανότητες να παίζουν κάποιο βιντεοπαιχνίδι σε σχέση με τους ενήλικες που δεν αποφοίτησαν (50%). Στην έρευνα υπολογίστηκαν τα βιντεοπαιχνίδια που παίζονται σε υπολογιστή, τηλεόραση, κονσόλα παιχνιδιών ή φορητή συσκευή, όπως κινητό τηλέφωνο.³⁰

2.3.2 Ορισμός Ηλεκτρονικών Παιχνιδιών

Η φράση βιντεοπαιχνίδι και ηλεκτρονικό παιχνίδι χρησιμοποιούνται συχνά εναλλακτικά. Συνήθως τα παιχνίδια αυτά αποτελούνται από μια οθόνη (τηλεόραση, οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, ή μικρή οθόνη υγρών κρυστάλλων) μέσω της οποίας το παιχνίδι αναπαράγεται. Οι συσκευές ποικίλλουν, ανάλογα με το παιχνίδι που χρησιμοποιείται, αλλά συνήθως περιλαμβάνουν έναν επεξεργαστή, ένα πηδάλιο (joystick), και ένα πληκτρολόγιο. Αυτά τα παιχνίδια:

- **Αναπαράγονται σε τηλεόραση.** Το λογισμικό παιχνιδιών προσεγγίζεται μέσω μιας κονσόλας παιχνιδιών, στην οποία συνδέονται περιφερειακές μονάδες, όπως για παράδειγμα το joystick.

²⁸https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

²⁹ https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

³⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_games

- **Αναπαράγονται με τη χρήση της τηλεόρασης**, με δυνατότητα πρόσβασης του παιχνιδιού μέσω internet ή μέσω δορυφορικής ή ψηφιακής συνδρομής.

- **Αναπαράγονται σε ηλεκτρονικό υπολογιστή**

-**Αποθηκεύεται σε μία καμπίνα με ενσωματωμένη οθόνη** και ένα joystick για την εισαγωγή δεδομένων. Αυτού του είδους τα παιχνίδια συναντώνται συνήθως σε λέσξεις.

- **Αναπαράγονται από μικρές φορητές μηχανές παιχνιδιών**, το δημοφιλέστερο των οποίων είναι το GameBoy.

Όλο και περισσότερα βιντεοπαιχνίδια συναντώνται σε ηλεκτρονικές συσκευές, ως δευτερεύουσα χρήση, όπως για παράδειγμα τα κινητά τηλέφωνα.

2.4 Η επίδραση των παιχνιδιών στα άτομα (ψυχικά, οικονομικά, κοινωνικά)

Ο αντίκτυπος των βιντεοπαιχνιδιών στις ψυχικές, οικονομικές και κοινωνικές πτυχές των ανθρώπων είναι ένα θέμα σημαντικής συζήτησης και ενδιαφέροντος³¹. Τα παιχνίδια έχουν τεράστιο αντίκτυπο στη ζωή και τις συμπεριφορές των ανθρώπων επειδή είναι διαδραστική ψυχαγωγία. Έχουν βαθιά επίδραση στις κοινωνικές σχέσεις, στη λήψη οικονομικών αποφάσεων και στις γνωστικές διαδικασίες. Εξετάζουμε τις σύνθετες επιπτώσεις των παιχνιδιών στους ανθρώπους σε αυτήν την ενδελεχή έρευνα, εξετάζοντας την κοινωνική δυναμική, τις ψυχολογικές επιπτώσεις και τις οικονομικές συνέπειες³².

Ψυχικές Επιδράσεις: Η ψυχική υγεία και οι γνωστικές λειτουργίες των ανθρώπων επηρεάζονται σημαντικά από τα παιχνίδια. Σύμφωνα με έρευνα, η αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να βελτιώσει τις γνωστικές ικανότητες, όπως η επίλυση προβλημάτων, η χωρική σκέψη και η συγκέντρωση. Η ενασχόληση με στρατηγικά, συναρπαστικά παιχνίδια διεγείρει τον εγκέφαλο και τον βοηθά να βελτιώσει τις γνωστικές δεξιότητες και τις προσαρμοσμένες διαδικασίες σκέψης. Επιπλέον, τα παιχνίδια παρέχουν έναν τρόπο στους ανθρώπους να αποσυμπιέσουν και να ανακουφίσουν την

³¹ Santos, I. K. D., Medeiros, R. C. da S. C. de, Medeiros, J. A. de, Almeida-Neto, P. F. de, Sena, D. C. S. de, Cobucci, R. N., Oliveira, R. S., Cabral, B. G. de A. T., & Dantas, P. M. S. (2021). Active Video Games for Improving Mental Health and Physical Fitness-An Alternative for Children and Adolescents during Social Isolation: An Overview. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph18041641>

³² Singh, P. K. (2023, July 25). How new-age gaming affects your child's mental, physical and social well-being. *The Economic Times*. <https://economictimes.indiatimes.com/news/how-to/how-new-age-gaming-affects-your-childs-mental-physical-and-social-well-being/articleshow/102107956.cms?from=mdr>

ένταση, δίνοντάς τους ένα μικρό διάλειμμα από τις ευθύνες και το άγχος της καθημερινής ζωής. Από την άλλη πλευρά, η υπερβολική αναπαραγωγή βιντεοπαιχνιδιών μπορεί να έχει δυσμενείς επιπτώσεις, όπως εθισμό, κοινωνική απομόνωση και κακή απόδοση στο σχολείο ή στην εργασία. Η διατήρηση της ψυχικής υγείας και ευεξίας απαιτεί την εξεύρεση ισορροπίας μεταξύ του παιχνιδιού και άλλων καθημερινών δραστηριοτήτων³³.

Οικονομικές επιδράσεις: Η επιρροή των βιντεοπαιχνιδιών στην οικονομία υπερβαίνει κατά πολύ τα προσωπικά παιχνίδια για να συμπεριλάβει τις γενικότερες τάσεις της αγοράς και τη δυναμική του κλάδου. Η επιχείρηση ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει γίνει μια σημαντική δύναμη στην παγκόσμια οικονομία, φέρνοντας δισεκατομμύρια δολάρια κάθε χρόνο. Τα παιχνίδια διεγείρουν την καινοτομία, τις θέσεις εργασίας και την οικονομική ανάπτυξη σε διάφορους κλάδους, από τη δημιουργία και τη δημοσίευση παιχνιδιών έως την παραγωγή υλικού και εκδηλώσεις esports³⁴. Επιπλέον, με την εμφάνιση των πλατφορμών ψηφιακής διανομής και των μικροσυναλλαγών εντός παιχνιδιού που αλλάζουν το τοπίο των τακτικών δημιουργίας εσόδων, τα παιχνίδια έχουν μεταμορφώσει τις καταναλωτικές συνήθειες και τα εταιρικά μοντέλα. Ωστόσο, οι οικονομικές επιπτώσεις του τυχερού παιχνιδιού δεν είναι αδιαμφισβήτητες, καθώς υπάρχουν ανησυχίες για ανήθικες πρακτικές εργασίας, επιθετικές στρατηγικές δημιουργίας εσόδων και οικονομική ανισότητα στον τομέα³⁵.

Κοινωνικές επιδράσεις: Τα παιχνίδια ενθαρρύνουν την κοινωνική επαφή επιτρέποντας στους ανθρώπους να συνδεθούν και να δημιουργήσουν σχέσεις παρά την απόσταση και τις πολιτισμικές διαφορές. Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης, οι ομάδες παιχνιδιών και τα διαδικτυακά παιχνίδια για πολλούς παίκτες παρέχουν περιοχές αλληλεπίδρασης, κοινής χρήσης και συνεργασίας. Στους εικονικούς κόσμους, οι παίκτες δημιουργούν κοινότητες, αναπτύσσουν την αίσθηση της ταυτότητας

³³ Santos, I. K. D., Medeiros, R. C. da S. C. de, Medeiros, J. A. de, Almeida-Neto, P. F. de, Sena, D. C. S. de, Cobucci, R. N., Oliveira, R. S., Cabral, B. G. de A. T., & Dantas, P. M. S. (2021). Active Video Games for Improving Mental Health and Physical Fitness-An Alternative for Children and Adolescents during Social Isolation: An Overview. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph18041641>

³⁴ Santos, I. K. D., Medeiros, R. C. da S. C. de, Medeiros, J. A. de, Almeida-Neto, P. F. de, Sena, D. C. S. de, Cobucci, R. N., Oliveira, R. S., Cabral, B. G. de A. T., & Dantas, P. M. S. (2021). Active Video Games for Improving Mental Health and Physical Fitness-An Alternative for Children and Adolescents during Social Isolation: An Overview. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph18041641>

³⁵ Li, L., Abbey, C., Wang, H., Zhu, A., Shao, T., Dai, D., Jin, S., & Rozelle, S. (2022). The Association between Video Game Time and Adolescent Mental Health: Evidence from Rural China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 14815. <https://doi.org/10.3390/ijerph192214815>

και του ανήκειν και κάνουν φίλους μέσω συνεργατικών παιχνιδιών και ανταγωνιστικών προκλήσεων. Επιπλέον, εκθέτοντας τους παίκτες σε μια ποικιλία απόψεων και ιστοριών, τα παιχνίδια έχουν τη δύναμη να καλλιεργήσουν την εν συναίσθηση, την ανεκτικότητα και την πολιτισμική κατανόηση. Ωστόσο, οι κοινωνικές επιπτώσεις του παιχνιδιού δεν είναι πάντα ευνοϊκές, καθώς οι πρακτικές αποκλεισμού, ο διαδικτυακός εκφοβισμός και η διαδικτυακή τοξικότητα εξακολουθούν να είναι κοινές σε ομάδες παιχνιδιών³⁶. Η ενθάρρυνση της αποδοχής, της διαφορετικότητας, της συμπερίληψης και του σεβασμού από τον έναν για τον άλλο είναι απαραίτητη.

Συνοπτικά, ο αντίκτυπος των βιντεοπαιχνιδιών στους ανθρώπους είναι ένα περίπλοκο και πολυδιάστατο φαινόμενο με μια σειρά ψυχολογικών, κοινωνικών και οικονομικών πτυχών. Τα παιχνίδια παρέχουν πολλά πλεονεκτήματα, όπως η κοινωνική αλληλεπίδραση, η γνωστική διέγερση και οι οικονομικές προοπτικές, αλλά συνοδεύονται επίσης από κινδύνους και δυσκολίες που πρέπει να εξεταστούν προσεκτικά³⁷. Οι υπεύθυνοι χάραξης πολιτικής, τα ενδιαφερόμενα μέρη του κλάδου και οι καταναλωτές μπορούν να συνεργαστούν για να χρησιμοποιήσουν τις δυνατότητες μετασχηματισμού των παιχνιδιών, ελαχιστοποιώντας τα πιθανά μειονεκτήματα, κατανοώντας τη σχέση μεταξύ των παιχνιδιών και της προσωπικής ευημερίας. Χρησιμοποιώντας ευσυνείδητες στρατηγικές κατανάλωσης, αρχές ηθικού σχεδιασμού και προληπτική συμμετοχή της κοινότητας, μπορούμε να δημιουργήσουμε μια παγκόσμια κουλτούρα gaming που υποστηρίζει την ψυχική ευημερία, την οικονομική σταθερότητα και τη διαπροσωπική αρμονία για τους ανθρώπους παντού³⁸.

³⁶Santos, I. K. D., Medeiros, R. C. da S. C. de, Medeiros, J. A. de, Almeida-Neto, P. F. de, Sena, D. C. S. de, Cobucci, R. N., Oliveira, R. S., Cabral, B. G. de A. T., & Dantas, P. M. S. (2021). Active Video Games for Improving Mental Health and Physical Fitness-An Alternative for Children and Adolescents during Social Isolation: An Overview. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph18041641>

³⁷ Li, L., Abbey, C., Wang, H., Zhu, A., Shao, T., Dai, D., Jin, S., & Rozelle, S. (2022). The Association between Video Game Time and Adolescent Mental Health: Evidence from Rural China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 14815. <https://doi.org/10.3390/ijerph192214815>

³⁸ Singh, P. K. (2023, July 25). How new-age gaming affects your child's mental, physical and social well-being. *The Economic Times*. <https://economictimes.indiatimes.com/news/how-to/how-new-age-gaming-affects-your-childs-mental-physical-and-social-well-being/articleshow/102107956.cms?from=mdr>

Κεφάλαιο 3

3.1 Εταιρική ταυτότητα

Ο περισσότερος κόσμος θεωρεί εταιρική ταυτότητα μόνο τον λογότυπο μιας επιχείρησης. Η εταιρική ταυτότητα είναι πολλά περισσότερα από μόνο ένα λογότυπο, είναι ένα σύνολο πραγμάτων συμπεριλαμβανομένου και του λογοτύπου, όπως το χρωματικό σχήμα, οι γραμματοσειρές, τα σύμβολα, το συγκεκριμένο στυλ φωτογραφιών και γραφικών, ακόμα και το ύφος των κειμένων, που σχηματοποιούν τη μοναδική εικόνα μιας επιχείρησης προς το κοινό.

Ο σχεδιασμός της εταιρικής ταυτότητας είναι μια δουλειά που χρειάζεται πολλή μελέτη και πραγματοποιείται από σχεδιαστές – γραφίστες. Οι γραφίστες μπορούν να βρίσκονται σε συνεργασία με άλλους επαγγελματίες όπως κειμενογράφους, φωτογράφους κλπ. Φυσικά, μέρος της εταιρικής ταυτότητας αποτελεί και η μοναδικότητα της εμπειρίας – χρήσης των προϊόντων μιας επιχείρησης.

Παραδείγματος χάριν όταν πίνουμε Coca Cola γεύομαστε το χαρακτηριστικό άρωμα της. Όταν τρώμε ένα φαγητό σε ένα αγαπημένο μας εστιατόριο, αναγνωρίζουμε αμέσως εκείνη τη γνώριμη γεύση του συγκεκριμένου φαγητού από το συγκεκριμένο εστιατόριο. Ακόμα και αυτά τα 2 παραδείγματα αποτελούν μέρος της ταυτότητας μιας επιχείρησης. Όμως αυτά είναι δουλειά της επιχείρησης εσωτερικά.³⁹

Στον ανταγωνιστικό και πολυσύχναστο κόσμο των e-sports, η ομάδα **"THE UNGAMERZ"** θέλει να ξεχωρίσει από το πλήθος αναπτύσσοντας μια μοναδική εταιρική επωνυμία. Η απήχηση των στόχων της, ο εντοπισμός της ουσίας της ομάδας και η αποτύπωση των αρχών της, είναι όλα απαραίτητα για τη δημιουργία μιας ισχυρής εταιρικής επωνυμίας. Το πρώτο βήμα στη διαδικασία είναι να καταλάβουμε τι αντιπροσωπεύει το **"THE UNGAMERZ"**. Είναι η οικοδόμηση κοινότητας, η αριστεία του gaming και η προώθηση της καινοτομίας στον κλάδο των ηλεκτρονικών αθλημάτων. Το branding βασίζεται στις αρχές της οπτικής επικοινωνίας. Κατά το σχεδιασμό ενός λογότυπου και των σχετικών οπτικών στοιχείων, οι χρωματικοί συνδυασμοί, η τυπογραφία και οι εικόνες πρέπει να λαμβάνονται υπόψη προσεκτικά. Εκτός από το ότι είναι αισθητικά ευχάριστο, το λογότυπο θα πρέπει

³⁹ <https://logotypa.com/etairiki-taytotita-ti-einai-kai-pos-voithaei-mia-epixeirisi/>

να αντιπροσωπεύει το πνεύμα του **"THE UNGAMERZ"** και να είναι αρκετά προσαρμόσιμο ώστε να λειτουργεί σε μια ποικιλία μέσων. Θα πρέπει να κάνει τους θαυμαστές και τους υποστηρικτές να αισθάνονται αναγνώριση και υπερηφάνεια.

Επιπλέον, η διαμόρφωση μιας συνοπτικής δήλωσης σκοπού και οράματος είναι απαραίτητη για να κατευθύνει τις δραστηριότητες και τους στόχους της ομάδας. Αυτές οι διακηρύξεις προάγουν την ενότητα μεταξύ των μελών και των υποστηρικτών του **"THE UNGAMERZ"**, ενώ λειτουργούν ως πυξίδα που κατευθύνει την ομάδα προς τους μακροπρόθεσμους στόχους της. Είτε η ομάδα θέλει να είναι επιθετική και νευρική, είτε ευχάριστη και προσιτή, οι επικοινωνιακές επιλογές της πρέπει πάντα να έχουν την ίδια προσωπικότητα και τόνο για να αντιπροσωπεύουν την ταυτότητά της και να έχουν απήχηση στο κοινό της. Το να γνωρίζουμε ποια είναι η αγορά-στόχος είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη του **"THE UNGAMERZ"** ως επιχειρηματικής επωνυμίας. Η ανάλυση προτιμήσεων, χόμπι και δημογραφικών στοιχείων επιτρέπει προσαρμοσμένες καμπάνιες που έχουν απήχηση στους λάτρεις των ηλεκτρονικών αθλημάτων. Αυτό εγγυάται ότι η ταυτότητα της ομάδας παραμένει πιστή στον εαυτό της, ενώ δημιουργεί βαθύς δεσμούς με τους οπαδούς της. Η θέσπιση ξεκάθαρων κανόνων επωνυμίας είναι ζωτικής σημασίας για την παροχή ομοιομορφίας στην εφαρμογή της ταυτότητας της ομάδας σε διάφορες πλατφόρμες και κανάλια, ενισχύοντας επομένως την αντίληψή της για την επωνυμία της.

Η αποτελεσματική χρήση των ψηφιακών πλατφορμών είναι ζωτικής σημασίας για τους **"THE UNGAMERZ"**. Ένας επίσημος ιστότοπος και μια ζωντανή παρουσία στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης λειτουργούν ως εικονικά κέντρα για την αλληλεπίδραση με τους ακόλουθους και την κοινή χρήση υλικού. Οι συχνές ενημερώσεις που ενισχύουν την εικόνα της επωνυμίας της ομάδας και ενθαρρύνουν τη συμμετοχή της κοινότητας περιλαμβάνουν highlights από αγώνες, συνεντεύξεις παικτών και βίντεο από τα παρασκήνια. Η προσφορά επώνυμων ρούχων και προϊόντων δίνει στους υποστηρικτές μια συγκεκριμένη ευκαιρία να δείξουν την υποστήριξή τους, διευρύνοντας παράλληλα τη διαδικτυακή παρουσία της ομάδας. Επιπλέον, η αναζήτηση συμφωνιών χορηγίας και συνεργασιών με εταιρείες που μοιράζονται τις αρχές και την εικόνα του **"THE UNGAMERZ"** μπορεί να προσφέρει οικονομική βοήθεια και δυνατότητες πολλαπλής προώθησης. Τα προγράμματα συμμετοχής της κοινότητας, όπως ο προγραμματισμός εκδηλώσεων και τουρνουά, παρέχουν στους υποστηρικτές ένα αίσθημα κοινότητας και βοηθούν στη δημιουργία μιας ισχυρής, υποστηρικτικής ομάδας γύρω από την ομάδα. Η επένδυση χρημάτων για την παραγωγή ψηφιακού υλικού, όπως podcast, ιστολόγια και βίντεο, αναδεικνύει τα επιτεύγματα και τις προσωπικότητες των παικτών των **"THE UNGAMERZ"**

και αυξάνει την ελκυστικότητα και την προβολή της επωνυμίας. Συμπερασματικά, οι "THE UNGAMERZ" μπορεί να δημιουργήσουν μια μοναδική παρουσία στον δυναμικό κόσμο των ηλεκτρονικών αθλημάτων, να καλλιεργήσουν σχέσεις με το κοινό τους και να εδραιώσουν τη θέση τους ως υπολογίσιμη δύναμη στον χώρο του gaming, δημιουργώντας προσεκτικά την εταιρική τους ταυτότητα και θέτοντας αποτελεσματικές στρατηγικές προώθησης.

3.2 Η ομάδα μας THE UNGAMERZ

Η ιδέα που ξεκίνησε μέσα από δυο φίλους, κατά την λήξη της πανδημίας του ιού Covid-19. Πολλοί από εμάς βρήκαμε «καταφύγιο» στον κόσμο του gaming μέσα από πλατφόρμες όπως το Discord ή/και το Steam, καθώς η διασκέδαση στον έξω κόσμο δεν ήταν εφικτή. Αυτή η ομάδα μεγάλωσε και έγινε μια παρέα, όπου ακόμη και μετά την λήξη της πανδημίας παρέμεινε σταθερή.

Καθ' όλη την διάρκεια μάθαμε να συμπαραστεκόμαστε ο ένας στον άλλον και να δίνουμε χώρο για διασκέδαση, έκφραση και κατανόηση. Αυτή η ομάδα προσπαθεί να μεγαλώνει διαρκώς με το να υποδέχεται νέα άτομα τα οποία ξέρουν ότι μπορούν να είναι ασφαλή ως προς την ταυτότητά τους και την έκφρασή τους.

Αυτό που κάνουμε είναι, μέσα από τον server μας στο Discord, αλλά και μέσα από άλλα Social Media όπως το Twitch, YouTube, Instagram και TikTok, παρουσιάζουμε παιχνίδια στον υπολογιστή και το gameplay (δηλαδή το πώς παίζονται ή πώς παίζουμε εμείς). Ακόμη προσφέρουμε την παρέα μας, μιλάμε και επικοινωνούμε με τον κόσμο για τα παιχνίδια, αλλά όχι μόνο. Προσφέρουμε επεξηγήσεις του παιχνιδιού και οδηγίες για το πώς μπορείς να ξεκινήσεις. Ακόμη οργανώνουμε events τα οποία μπορεί να είναι online ή και πλέον δια ζώσης, που αφορούν πάντα τον κόσμο του gaming.

Τι θα θέλαμε για το μέλλον;

Να λειτουργούμε ως επαγγελματική ομάδα, του κόσμου των e-sports, να δημιουργήσουμε ένα υγιές κλίμα γύρω από τα videogames, όπου τα άτομα που παίζουν να μην φοβούνται να είναι οι εαυτοί τους.

Πως λειτουργούμε;

Το ταξίδι μας βασίζεται στο κοινό μας πάθος για το παιχνίδι, τη συντροφικότητα και την αμοιβαία υποστήριξη. Η αποδοχή και η ένταξη εκτιμώνται ιδιαίτερα στην κοινότητά μας. Παρέχουμε ένα ασφαλές περιβάλλον όπου οι άνθρωποι μπορούν να εκφραστούν ανοιχτά χωρίς να ανησυχούν ότι θα

κριθούν. Ο στόχος μας είναι πάντα ο ίδιος, ανεξάρτητα από το πόσο μεγάλοι είμαστε: να δημιουργήσουμε μια ευγενική, φιλόξενη κοινότητα όπου οι παίκτες από όλα τα κοινωνικά στρώματα θα νιώθουν ότι τους εκτιμούν και τους σέβονται.

Αλληλοεπιδρούμε κυρίως στο Discord, στο Twitch, στο YouTube, στο Instagram και στο TikTok, όπου επισημαίνουμε τα παιχνίδια για υπολογιστή και το περίπλοκο παιχνίδι τους. Εκτός από το gaming, φιλοξενούμε βαθιές συζητήσεις, εξηγούμε παιχνίδια και καθοδηγούμε αρχάριους που είναι ενθουσιασμένοι να πάνε περαιτέρω στον κόσμο του gaming. Για να ενισχύσουμε περαιτέρω τα διαφορετικά ενδιαφέροντα της κοινότητάς μας, φιλοξενούμε επίσης ζωντανές και διαδικτυακές εκδηλώσεις που βελτιώνουν τη συνολική μας εμπειρία παιχνιδιού. Στο μέλλον, θέλουμε να καλλιεργήσουμε μια θετική κουλτούρα gaming και να βελτιώσουμε τη θέση μας ως επαγγελματική οργάνωση ηλεκτρονικών αθλημάτων. Στόχος μας είναι να παρέχουμε ένα περιβάλλον απαλλαγμένο από προκαταλήψεις και διακρίσεις, όπου οι άνθρωποι μπορούν να ανθίσουν στην κοινότητα του gaming και να αποδεχτούν την ταυτότητά τους. Το να είσαι μέλος της κοινότητάς μας σημαίνει να σεβόμαστε ένα σύνολο βασικών αξιών που βασίζονται στην ένταξη και τον σεβασμό. Οι τέσσερις διαχειριστές που απαρτίζουν την ομάδα μας είναι υπεύθυνοι για τον χειρισμό τεχνικών προβλημάτων και τη λήψη αποφάσεων σχετικά με τη διαχείριση διακομιστή. Όλα τα μέλη της κοινότητας αναμένεται να ακολουθούν ένα σύνολο κανόνων που έχουν σχεδιαστεί για να διασφαλίζουν την ευημερία όλων προκειμένου να διατηρηθεί ένα ασφαλές και ειρηνικό περιβάλλον.

Όταν προκύπτουν διαφωνίες, ειδικά όταν περιλαμβάνουν ρητορική μίσους ή απαράδεκτη συμπεριφορά, δίνουμε μεγάλη αξία στην ειλικρινή επικοινωνία και διευθέτηση. Ορίζουμε έναν ή δύο επόπτες σε κάθε υποομάδα παιχνιδιών στην κοινότητά μας για να λειτουργούν ως σημείο επαφής μεταξύ των χρηστών και των διαχειριστών, διασφαλίζοντας ότι τα ζητήματα αντιμετωπίζονται και διορθώνονται γρήγορα. Είμαστε μια οικογένεια στο **THE UNGAMERZ**, συνδεδεμένη με το πάθος μας για gaming και την αφοσίωσή μας στη δημιουργία μιας φιλόξενης και φιλικής κοινότητας gaming. Είμαστε κάτι περισσότερο από μια ομάδα παικτών. Δεσμευόμαστε να τηρούμε τις θεμελιώδεις αρχές μας της ένταξης, της φιλίας και του σεβασμού καθώς εξελισσόμαστε και μεγαλώνουμε, επηρεάζοντας το μέλλον του gaming.

3.3 Έρευνα

Για να αποκτήσει έναν ξεχωριστό χαρακτήρα η ομάδα, ήταν επιτακτική η διεξοδική έρευνα για τις υπάρχουσες ομάδες ηλεκτρονικών αθλημάτων και τις στρατηγικές επικοινωνίας τους. Αναλύοντας τα

λογότυπά τους, τις διαφημιστικές καμπάνιες και τα γενικά χαρακτηριστικά τους, αποκτήσαμε πολύτιμες πληροφορίες για τις διαφορετικές προσεγγίσεις που υιοθετούνται στην κοινότητα του gaming.



100 THIEVES

MATTHEW NADESHOT HAAG

100 Thieves ("hundred Thieves") is a boutique lifestyle brand and gaming organization. Built at the intersection of competitive gaming, entertainment, and apparel, 100 Thieves was founded in 2017 by Matthew "Nadeshot" Haag, the former #1 in the world of Dota 2, a professional esports player, and 100 Thieves founder of the team, after retiring from competitive play. Matt founded 100 Thieves as a creative outlet for his professionalized passions. In the first few years, 100 Thieves has not only created iconic merchandise for fans of Dota, but the launch of Legends and Heroes Multi-Platform, launched the live gaming network on Twitch, and set out a more apparel focus, and is supported by major partners such as Dan Aykroyd, Robert Rodriguez, Lenny and Rachael. The company is currently owned by LAMAR and has raised a total of \$20M from investors including Homebrew Group, Elevator Capital, Sweet & Salty, Lane Ventures, New York, Capital Management, Leslie Ventures, Stone Bay Ventures, and Sequoia. 100 Thieves' mission is to give every gamer something to be proud of.

Matthew "Nadeshot" Haag is the Founder & CEO of 100 Thieves. Matt leads the company's creative, brand, and strategic direction, while also putting on the company's house of esports. Prior to founding 100 Thieves, Matt was one of the most successful esports athletes in video game history, representing a total of 100 competitive Dota 2. In 2010 Matt was crowned the Dota 2 champion, which he did in both an 8 team and 16 team and a total of 100 Dota 2 championships. In 2014, Matt was named Esports Player of the Year. After retiring from competitive play, Matt built one of the most prolific gaming networks on Twitch and YouTube, and was named Player of the Year 100 times as an entrepreneur and content creator. In 2017, Matt founded 100 Thieves to pursue his passions in competitive gaming, entertainment, and apparel.

After growing up in Chicago, Illinois where he attended college and was working at McDonald's before leaving both to pursue his career as a professional gamer, his biggest inspiration came from his father, who taught him that nothing in life comes easy, motivating to 100 Thieves motto: "You what u eat green." Matt is based in Los Angeles and can be found @nadeshot.

OWNERS

- MATT "NADESHOT" HAAG
- PHILIP "VALERIE" HUBERTSON
- JAN "COURTESY" SWANBY
- BRAND
- STEVEN BRINK

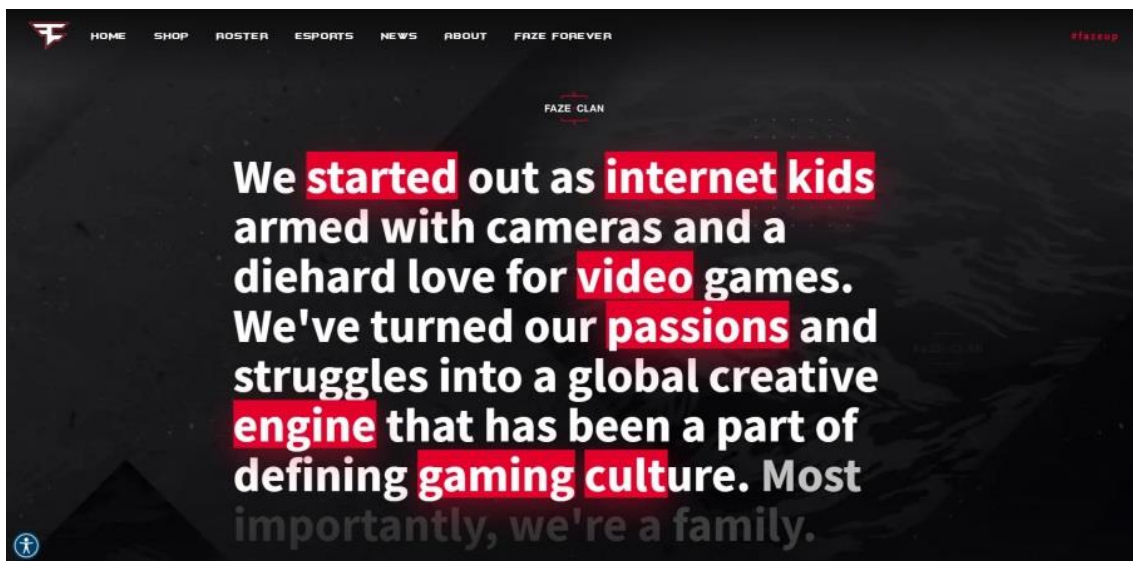
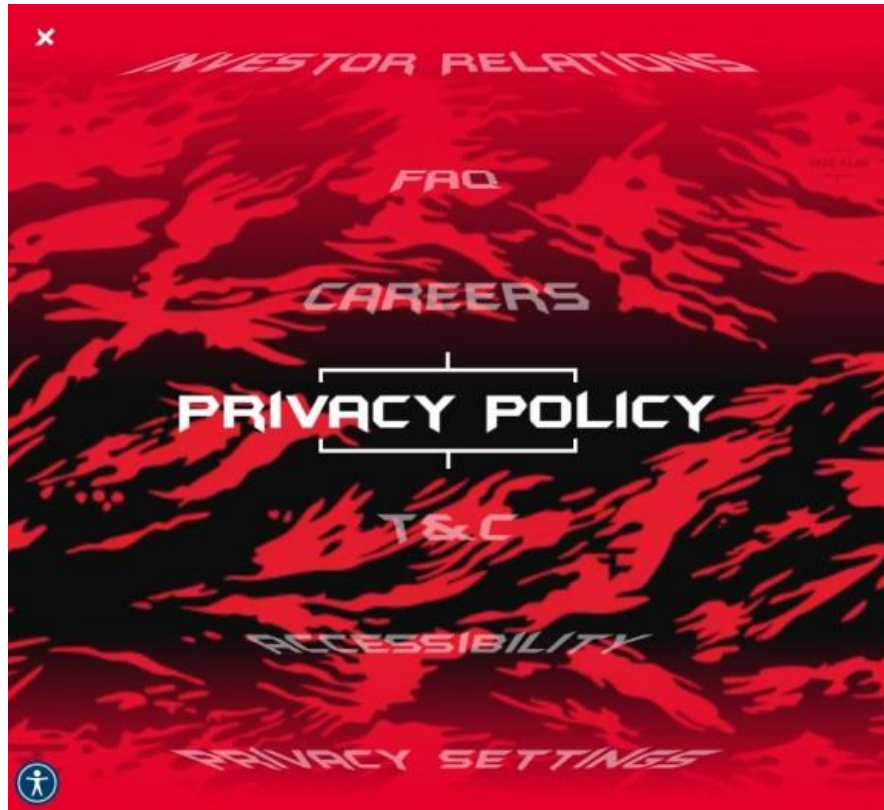
This website uses cookies to ensure you get the best experience on our website. [Privacy Policy](#)

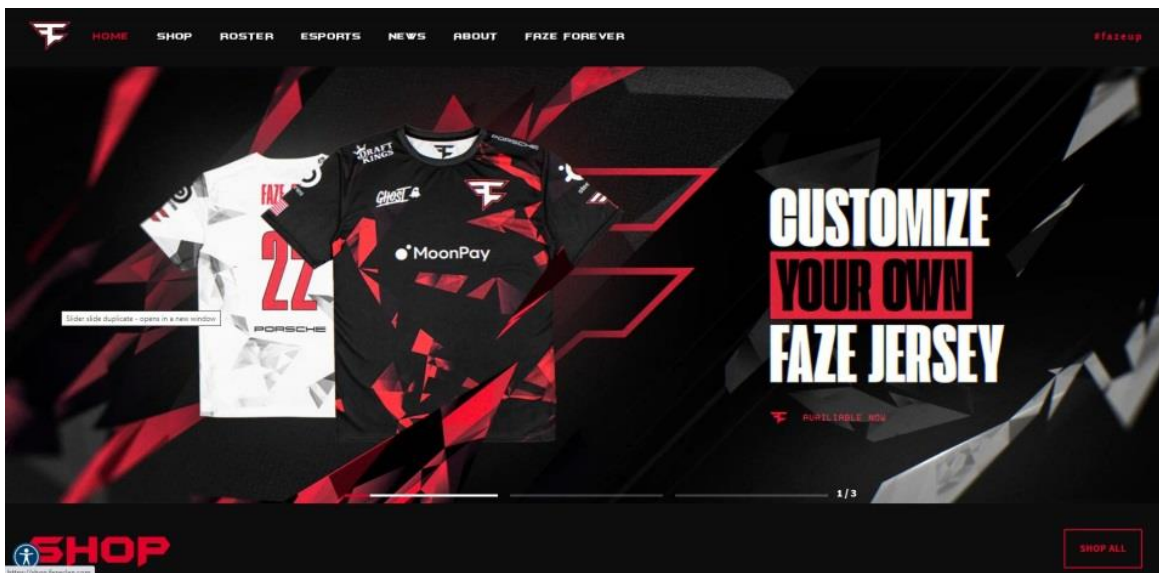
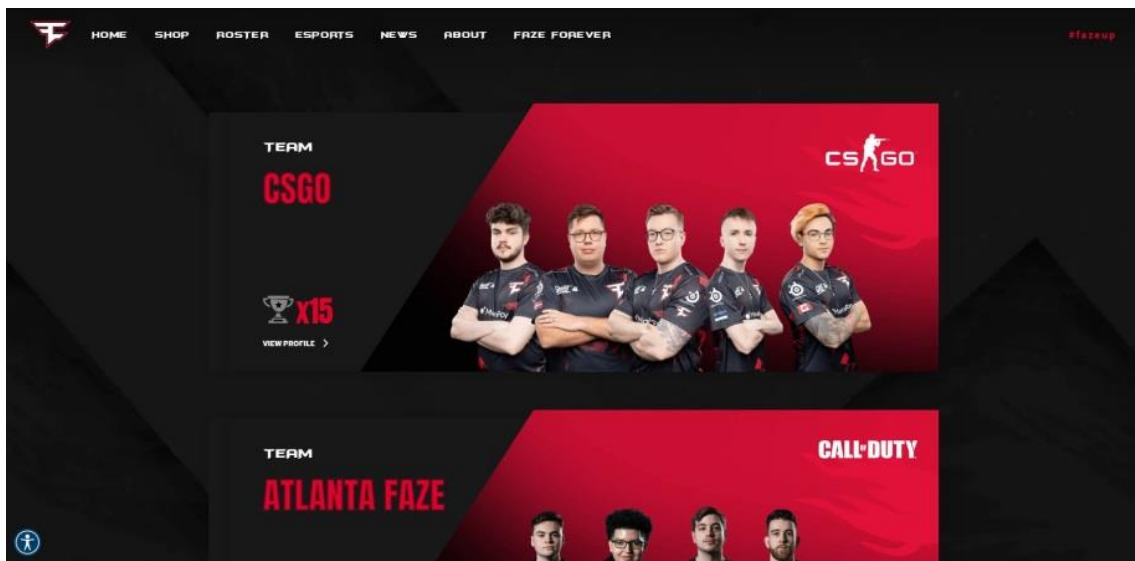
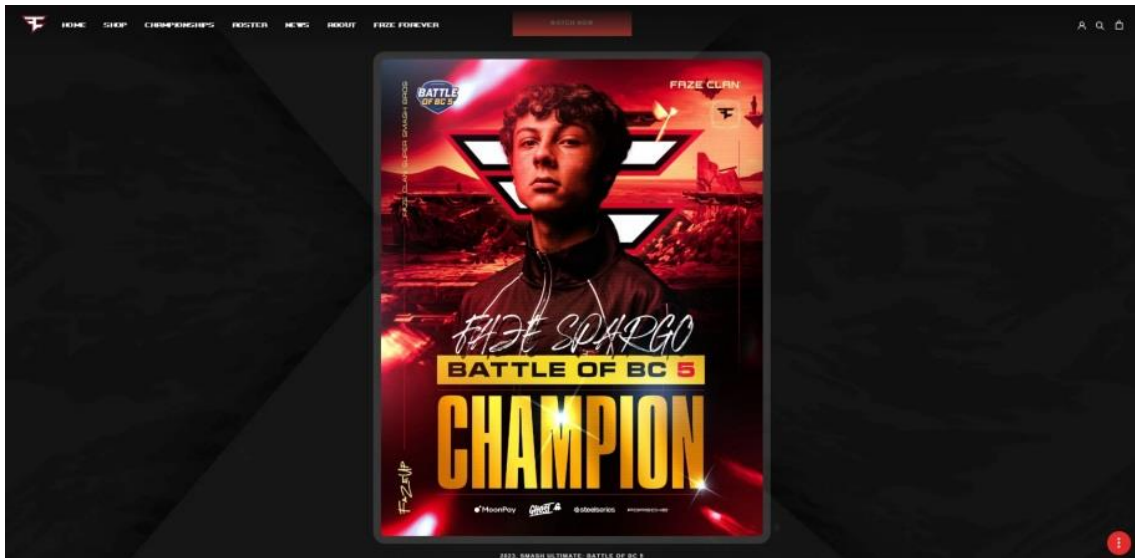
Performance **100%**

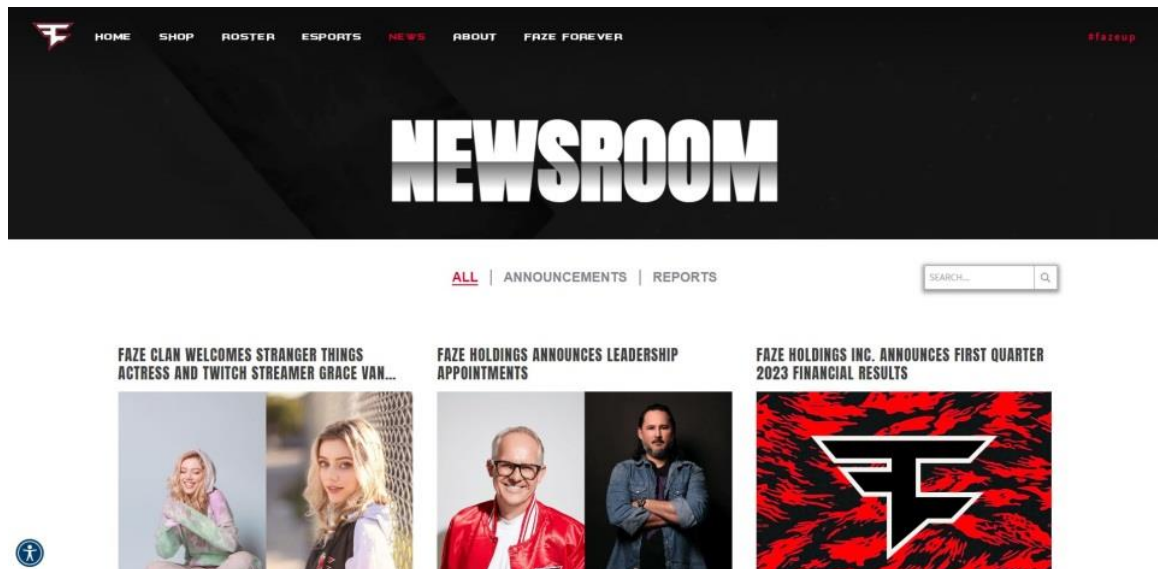
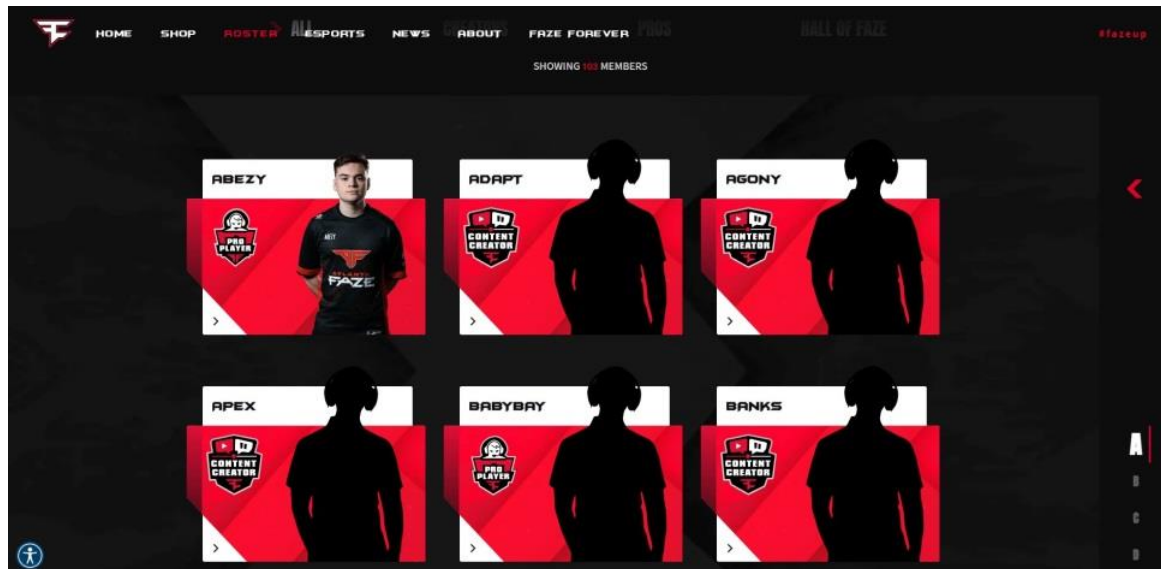


This website uses cookies to ensure you get the best experience on our website. [Privacy Policy](#)

Performance **100%**








Μια πιο «επιθετική» προσέγγιση με στοιχεία που ανασύρουν ζωτικά ένστικτα, από την επιθετικότητα του λογοτύπου και το contrast των χρωμάτων, όπως και οι ισορροπίες μεταξύ του αρνητικού και θετικού χώρου, δίνουν περισσότερο την εντύπωση ότι βρίσκεσαι σε ένα παιχνίδι δράσης. Με αυτόν τον τρόπο, ακόμη και με το όνομά τους, οι FAZECLAN δείχνουν να θέλουν να φανατίσουν τον κόσμο, κάνοντάς τους να νιώθουν σαν μια ομάδα που αγωνίζονται όλοι μαζί. Ο σχεδιασμός του λογοτύπου και τα έντονα χρώματα που προκαλούν την ένταση και τη δράση, ενισχύοντας μια αίσθηση συντροφικότητας παρόμοια με μια ομάδα που ξεκινά μια μάχη μαζί. Η στρατηγική τους στοχεύει να πυροδοτήσει το ανταγωνιστικό πνεύμα στη βάση των θαυμαστών τους.

FNATIC

Esports Products Community Company Shop

Int'l | Log In | Sign Up

Welcome to Fnatic
SONY INZONE



Read More


COMMUNITY

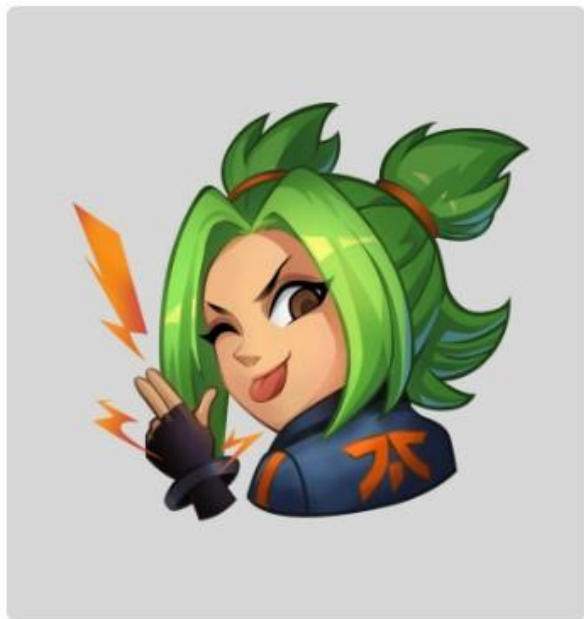
Latest Discussions

- Breakfast Check ¹⁴ 10
- Cheap chair recommendations? 2
- No more esports on Twitch? 6
- The Exclusive FNATIC x Serge Denimes Rin... 1
- Aim exercise 2
- Volleyball Nations League 2
- Export schedule to calender 1
- RING IS HEREEE 79
- Lendoth's daily shitpost 0
- Breakfast Check ¹⁴ 4

Our Fastest Surface Yet
JET MOUSEPAD

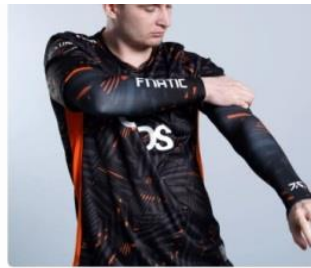
Available now
FNATIC APP







Serge DeNimes
Signature Crest Ring



2023 Pro Sleeve, Black
Sleeve
€29.99



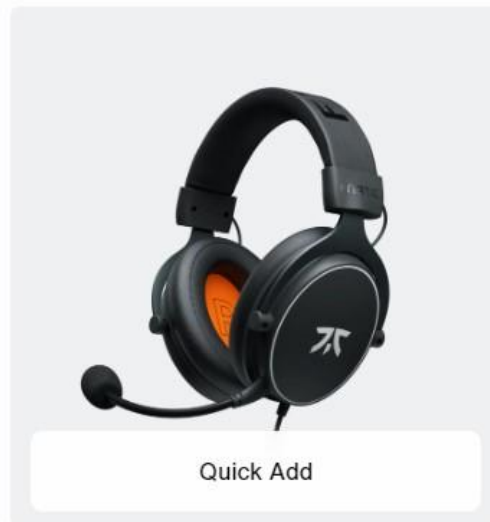
2023 Fnatic Flag, Orange
Flag
€24.99



2023 Fnatic Flag, Black
Flag
€24.99



React+
Esports Performance Gaming Headset
€94.99



React
Esports Performance Headset
€64.49 ~~€84.99~~

Οι FNATIC χρησιμοποιούν μια πιο παιχνιδιάρικη παλέτα χρωμάτων, χωρίς επιθετικότητα, προωθούν ένα lifestyle κάνοντας τους fans τους να νιώθουν cool. Ένα brand λιτό, παρόλα αυτά με ένα δυνατό λογότυπο, το οποίο και έχει αλλάξει ανά τα χρόνια. Το εξελισσόμενο λογότυπό τους, αποπνέει δύναμη και προσαρμοστικότητα, αντανακλώντας τη δυναμική φύση της ομάδας. Οι FNATIC καταφέρνουν να κάνουν τους θαυμαστές τους να αισθάνονται ότι περιέχονται και να είναι ψύχραιμοι, ξεπερνώντας τα όρια παιχνιδιού, σκοπού, ηλικίας και εθνικότητας.



NAVI

- Logotype 1
- Color 2
 - Main Colors 2.1
 - Additional Colors 2.2
 - Background Colors 2.3
- Graphic Elements 3
 - Typography 4
 - Layouts 5

BRAND COLORS

2.1
MAIN COLORS

NAVI's main color is Yellow. In most brand manifestations, it is used in combination with Black and White.

3.1.3

Yellow Line works well in 3D with perspective distortion. This makes the line look more dynamic and can act as an independent element of the layout.



- Logotype 1
- Color 2
- Graphic Elements 3
 - Yellow Line 3.1
 - Micro Graphic 3.2
 - Low Poly Grid 3.3
 - Glitch 3.4
- Typography 4
- Layouts 5

3.15

Examples of the use of Yellow Line in various brand manifestations.



- Logotype 1
- Color 2
- Graphic Elements 3
 - Yellow Line 3.1
 - Micro Graphic 3.2
 - Low Poly Grid 3.3
 - Glitch 3.4
- Typography 4
- Layouts 5

3.17

Yellow Line in its physical embodiment can be represented in the form of ribbons, cords, and slings.



The Line Lettering Kit in Adobe Illustrator consists of several variations of each letter. When you create a lettering, the connecting strokes are set manually with the Direct Selection Tool.



OBSESSED WE

EUR

English



PRO KIT

EQUIPMENT

APPAREL

ACCESSORIES

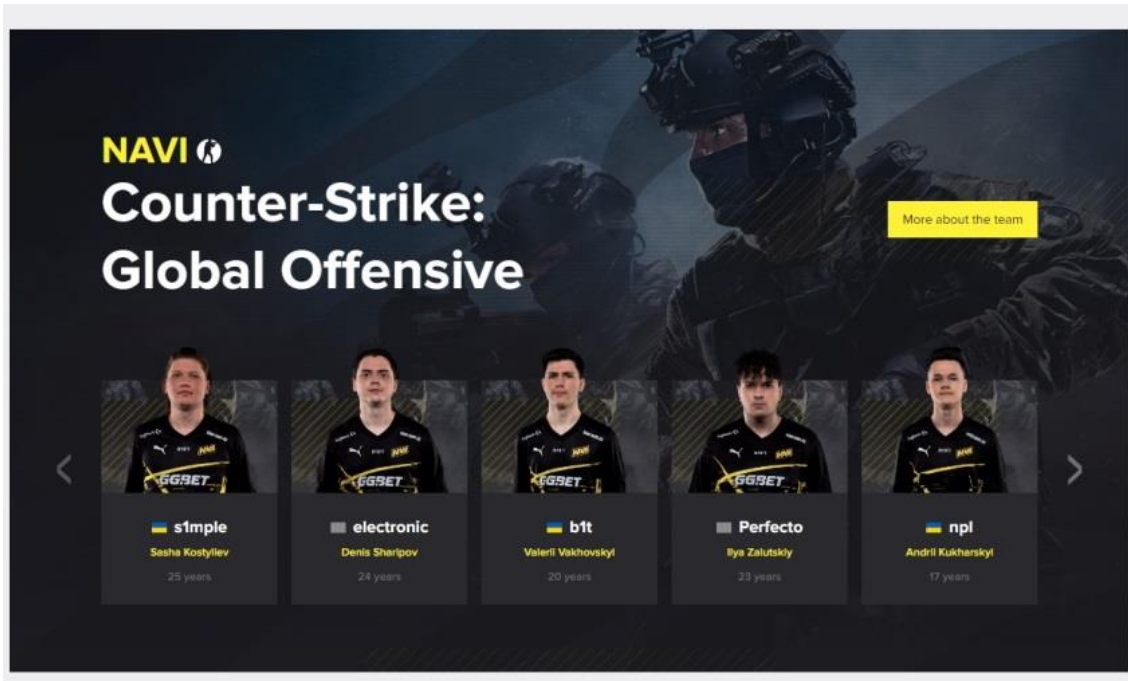
COLLECTIONS

SALE

DELIVERY

CONTACT





NAVI ή αλλιώς NatusVincere (γεννημένος για να κερδίσει). Μεταξύ των υπολοίπων ομάδων, η NAVI ξεχωρίζει για την ολοκληρωμένη προσέγγιση επωνυμίας της. Όχι μόνο προωθούν έναν τρόπο ζωής, αλλά καλλιεργούν και μια ομαδική κουλτούρα που επικεντρώνεται γύρω από φιλόδοξους στόχους. Μέσω των στοιχείων της επωνυμίας τους, συμπεριλαμβανομένων των χρωμάτων, των γραμματοσειρών και των γραφικών μοτίβων, η NAVI δημιουργεί μια αφήγηση ταυτότητας και σκοπού. Η χρήση «ηλεκτρικών» μοντέρνων χρωμάτων και γραμμών υπογραμμίζει την ικανότητά τους στο gaming ενώ παράλληλα προβάλλει μια αίσθηση κλάσης και πολυπλοκότητας.

Κατά τη σύνθεση των ευρημάτων της έρευνάς μας, είναι προφανές ότι κάθε ομάδα χρησιμοποιεί μοναδικές στρατηγικές επωνυμίας για να έχει απήχηση στο κοινό-στόχο της. Ενώ ορισμένοι δίνουν προτεραιότητα στον τρόπο ζωής και την αποκλειστικότητα, άλλοι εστιάζουν στην καλλιέργεια της αίσθησης συναδελφικότητας και ανταγωνισμού. Καθώς βελτιώνουμε την ταυτότητα των **THE UNGAMERZ**, αντλούμε έμπνευση από αυτές τις διαφορετικές προσεγγίσεις για να δημιουργήσουμε μια επωνυμία που ενσωματώνει τις αξίες μας και έχει απήχηση στην κοινότητά μας. Μέσα από στοχαστική ανάλυση και δημιουργικότητα, στοχεύουμε να καθιερώσουμε τους **THE UNGAMERZ** ως μια ιδιαίτερη παρουσία στην αρένα των ηλεκτρονικών αθλημάτων, παραμένοντας πιστοί στις βασικές μας αρχές.

3.3.1 Ανάλυση λογοτύπου

Στην αρχή, η αναζήτηση έμπνευσης στράφηκε στη διερεύνηση ομάδων ηλεκτρονικών αθλημάτων και άλλων παιχνιδιών για ιδέες. Αλλά η εύρεση ενός λογότυπου που να αιχμαλωτίζει πραγματικά την ουσία του **THE UNGAMERZ** ήταν δύσκολη.

Μετά από εμβάθυνση των εννοιών, η προσέγγιση περιελάμβανε περισσότερα από τη δημιουργία ενός οπτικού συμβόλου, όπως ένα πλαίσιο και σημασία. Συζητήσαμε για το νόημα του λογότυπου και πώς ενσωματώνει την αποστολή και την ταυτότητα των **THE UNGAMERZ**. Ανακαλύψαμε τις κατευθυντήριες αρχές και τους στόχους που θα χαρακτήριζαν τελικά το νέο λογότυπο, κι έτσι και ξεκίνησε η διαδικασία δημιουργίας του λογότυπου έχοντας ξεκάθαρη ιδέα για το concept του. Ήταν σημαντικό να δημιουργηθεί ένα σύμβολο που θα μιλούσε στην κοινότητα των **THE UNGAMERZ** και θα λειτουργούσε ως πηγή έμπνευσης για μελλοντικά έργα εκτός από την αισθητική. Αντιπροσώπευε την αφοσίωση, στην ποιότητα και την επιθυμία να εδραιωθεί μια μοναδική ταυτότητα στον απίθανο κόσμο των ηλεκτρονικών αθλημάτων. Το λογότυπο των **THE UNGAMERZ** εξελίχθηκε σε κάτι περισσότερο από μια απλή εικόνα, έγινε μια αντανάκλαση του πάθους, της συντροφικότητας και της ακλόνητης επιδίωξης της ανάδειξης του gaming. Συνοψίζοντας, η ανάπτυξη του λογότυπου των **THE UNGAMERZ**—περιλάμβανε επίσης τη σύνδεση με την κοινότητα και τη χάραξη ενός σχεδίου για ένα μέλλον που χαρακτηρίζεται από δημιουργικότητα και συντροφικότητα. Αντιπροσωπεύει την ομαδική εργασία και την ακλόνητη δέσμευση του πληρώματος του **THE UNGAMERZ** καθώς ξεπερνούν τα όρια του gaming και ενθαρρύνουν τους άλλους να ακολουθήσουν το παράδειγμά τους.

Ξεκινώντας από το τι σημαίνει η ονομασία μας **THE UNGAMERZ**

Γιατί UN;

Έχουμε μια διττή σημασία της λέξης ungammerz με την μία να σημαίνει UnitedNationofGamerz, καθώς προωθούμε μία ομάδα/ένωση παγκοσμίου επιπέδου.

Η άλλη έννοια χρησιμοποιεί το «un» ως το στερητικό «α» των Ελληνικών. Στα Ελληνικά συχνά χρησιμοποιούμε την λέξη άπαιχτος-η-ο για να χαρακτηρίσουμε κάποιον-α που είναι τόσο καλός-η σε αυτό που κάνει που δεν μπορεί κάποιος να τον συναγωνιστεί. Έτσι δημιουργείται ένα παιχνίδι μεταξύ των Αγγλικών και Ελληνικών καθώς είμαστε διεθνής ομάδα.

Ο όρος "ungamer" αποτελεί έναν κοινά αναγνωρισμένο ή χρησιμοποιούμενο όρο στην σλανγκ γλώσσα των esports, όμως η σημασία του μπορεί να διαφέρει ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο χρησιμοποιείται.

Το πρόθεμα "un-" συνήθως υποδηλώνει μια αρνητική έννοια ή την απουσία, όπως και στο πλαίσιο των esports το πρόσθετο "un-" θα μπορούσε να υποδηλώνει κάτι αρνητικό. Αν κάποιος αναφέρεται σε μια ομάδα esports ως "ungamers," φαίνεται ότι επιδιώκει να μεταφέρει ένα αρνητικό ή ειρωνικό νόημα, υπονοώντας ότι η ομάδα δεν ενσωματώνει τα χαρακτηριστικά που συνήθως συνδέονται με τις υπόλοιπες ομάδες.

Η σλανγκ των esports συχνά εξελίσσεται εντός της κοινότητας και μπορεί να περιλαμβάνει παιχνιδιάρικους ή ειρωνικούς όρους. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η ερμηνεία τέτοιων όρων μπορεί να εξαρτάται από τη συγκεκριμένη κοινότητα ή υπο-κοινότητα εντός του κόσμου των esports. Μπορεί να χρησιμοποιείται με διάθεση χιουμοριστική ή αυτο-ειρωνική από μια ομάδα, ενώ ενδέχεται να χρησιμοποιείται περισσότερο κριτικά από άλλους για να υποδηλώσει ότι μια ομάδα υπολείπεται σε δεξιότητες, αφοσίωση ή άλλα θετικά χαρακτηριστικά που συνδέονται με το gaming.

Γιατί the;

«Το the (/ðə, ði:/) είναι ένα γραμματικό άρθρο στα Αγγλικά, που δηλώνει πρόσωπα ή πράγματα που είναι ήδη ή πρόκειται να αναφερθούν, υπό συζήτηση, υπονοούμενα ή *άλλως υποτίθεται ότι είναι γνωστά σε ακροατές, αναγνώστες ή ομιλητές*. Στην Αγγλική γλώσσα είναι το οριστικό άρθρο, η πιο συχνά χρησιμοποιούμενη λέξη. Μελέτες και αναλύσεις κειμένων έχουν βρει ότι αντιπροσωπεύει το 7% όλων των έντυπων λέξεων στην αγγλική γλώσσα. Προέρχεται από έμφυλα άρθρα στα Παλαιά Αγγλικά τα οποία συνδυάζονται στα Μεσαία Αγγλικά και πλέον έχει μια ενιαία μορφή που χρησιμοποιείται με ουσιαστικά οποιουδήποτε φύλου. Αυτό διαφέρει από πολλές άλλες γλώσσες, οι οποίες έχουν διαφορετικές μορφές του οριστικού άρθρου για διαφορετικά γένη ή αριθμούς.»⁴⁰

Γιατί GamerZ και όχι Gamers;

Η κοινότητα των gamers όπως και κάθε άλλη κοινότητα, έχει με τα χρόνια δημιουργήσει την δική της γλώσσα, τους δικούς της ιδιωτισμούς και εκφράσεις. Άλλες βοηθάνε κατά την διάρκεια ενός παιχνιδιού, άλλες μεταξύ των chats και άλλες είναι shortcuts εννοιών που αφορούν τον κόσμο του gaming. Μερικά παραδείγματα είναι τα παρακάτω:

1-Up Συν μια ζωή

Aggro Όταν ένα τέρας του παιχνιδιού επικεντρώνεται σε εσένα

AFK Δεν βρίσκομαι στο πληκτρολόγιο

AoE Επίθεση περιοχής, που σημαίνει επίθεση με εξάπλωση 360 μοιρών

⁴⁰<https://en.wikipedia.org/wiki/The>

Bots Παίκτης ελεγχόμενος από συσκευή ελέγχου, συνήθως χρησιμοποιείται για να θίξει την ανικανότητα ενός παίκτη

Buff / Debuff Ένα Buff προσθέτει δυνάμεις στον χαρακτήρα σας, ένα debuff αφαιρεί δυνάμεις από τον χαρακτήρα σας

Camp Για να κρυφτείς και να περιμένεις εχθρούς

EXP / XP Πόντοι εμπειρίας: οι βαθμοί που κερδίζετε για την ολοκλήρωση εργασιών για να αυξήσετε το επίπεδο του χαρακτήρα σας

GG “Goodgame”

HP Health/HitPoints: η μέτρηση του πόση ζωή έχει αφήσει ο χαρακτήρας σας

Lag Μια καθυστέρηση δικτύου ή απόδοσης που επιβραδύνει τον χρόνο απόκρισης του παιχνιδιού

Loot Αντικείμενα που πέφτουν από τους εχθρούς ή που βρίσκεται κατά την εξερεύνηση

Nerf Μια ενημέρωση παιχνιδιού που περιορίζει τη δύναμη ενός ισχυρού όπλου ή ικανότητας

NPC Ένας χαρακτήρας χωρίς παίκτη που συχνά προωθεί την ιστορία του παιχνιδιού

Noob/Newbie Ένας άπειρος νεοφερμένος σε ένα παιχνίδι

Ping Η μέτρηση του χρόνου σε χιλιοστά του δευτερολέπτου μεταξύ της κονσόλας/υπολογιστή της συσκευής αναπαραγωγής και του διακομιστή κεντρικού υπολογιστή

OP Overpowered: ένα όπλο ή μια ικανότητα που είναι δυσανάλογα ισχυρό σε σύγκριση με άλλα αντικείμενα παιχνιδιού

PvE PlayervsEnvironment; όταν πολεμάς έναν εχθρό που δεν είναι παίκτης

PvP PlayervsPlayer; όταν πολεμάς τον χαρακτήρα ενός άλλου παίκτη

Ragequit Όταν εγκαταλείπεις ένα παιχνίδι με οργή, αφού χάσεις έναν αγώνα

Skin Μια αισθητική αλλαγή στην εμφάνιση του χαρακτήρα σας

Tag Το διαδικτυακό όνομα ενός παίκτη. Στα MMORPG, η ετικέτα αναφέρεται επίσης στον εντοπισμό ενός εχθρού στόχου από μια ομάδα⁴¹

GG EZ

stands for "good game (for me because I win) easy".⁴²

Θα εστιάσω λοιπόν στην παραπάνω έκφραση των παικτών: ggez που σημαίνει «ήταν ένα καλό παιχνίδι (για εμένα επειδή νίκησα) εύκολο» παρόλο που μπορεί να χρησιμοποιείται αρνητικά από κάποιους στο παιχνίδι, καθώς υπάρχει ένας χλευασμός πίσω από αυτήν την έκφραση.

⁴¹<https://www.adorama.com/alc/video-gaming-terms-lingo/>

⁴²<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=ggez>



**THE
UNGAMERZ**

**THE
UNGAMERZ**

UNGAMERZ

**THE
UNGAMERZ**

THE UNGAMERZ

**THE
UNGAMERZ**

THE UNGAMERZ

UNGAMERZ



UNGAMERZ



UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE
UNGAMEEZ



THE
UNGAMEEZ

THE
UN
GAMEEZ

THE
UN
GA
MEEZ

THE
UN
GA
MEEZ

THE
UN
GA
MEEZ

THE
UN
GA
MEEZ

THE UN
THE UN
THE UN
THE UN
GAMERZ

THE UN
THE UN
THE UN
THE UN
GAMERZ GAMERZ GAMERZ

THE UN
THE UN
THE UN
THE UN
GAMERZ GAMERZ

THE
THE
THE
THE

THE
UN
GA
ME
ERZ

THE
UN
GA
ME
ERZ

THE
UN
GA
ME
ERZ

THE
UN
GA
ME
ERZ

THE
UN
GA
ME
ERZ

THE
UN
GA
ME
ERZ

THE
UN
GAMERZ

THE
UN
GAMERZ

THE UN
THE UN
THE UN
THE UN
GAMERZ

Σταδιακά ο λογότυπος άρχισε να παίρνει μια μορφή και να ακολουθεί μία λογική. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν ιστορία σχεδόν με την δημιουργία των υπολογιστών (πρώτος υπολογιστής 1945, πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι 1950). Άμεσα συμβεβλημένα με μία οθόνη, κατέκτησαν την νέα γενιά μέσω της εικόνας, μια εποχή που έφερε επανάσταση στις δυνατότητες του ανθρώπινου νου. Οι οθόνες αναπαραγωγής εικόνων κατέστησαν, αν όχι εφικτό τον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τουλάχιστον τον εξέλιξε, οδηγώντας την εμπειρία των παικτών ολοένα και σε ανώτερα επίπεδα. Πώς λειτουργεί μια οθόνη; Μία οθόνη έχει την δυνατότητα προβολής των εικόνων μέσω των pixels.

Τι είναι τα pixels;

Εικονοστοιχείο ή pixel (ακρωνύμιο του αγγλικού picture element, στοιχείο εικόνας) είναι ένα «σημείο» μιας εικόνας που εμφανίζεται στην οθόνη ενός υπολογιστικού συστήματος, δηλαδή, ένα δείγμα πληροφορίας. Στον υπολογιστή η εικόνα αναπαρίσταται υπό τη μορφή «ψηφιδωτού». Το εικονοστοιχείο είναι απλά μια ψηφίδα του ψηφιδωτού αυτού και ως εκ τούτου, θεωρείται ως το μικρότερο πλήρες δείγμα μιας εικόνας. Στην οθόνη ενός υπολογιστή οι εικόνες αναπαρίστανται με «υποδιαίρεση» της οθόνης σε ένα δισδιάστατο πίνακα με στήλες και γραμμές. Κάθε «κύτταρο» σε ένα τέτοιο πίνακα είναι ένα εικονοστοιχείο. Ο αριθμός των υποδιαίρεσεων είναι επαρκώς μεγάλος, τόσο ώστε το ανθρώπινο μάτι να μη μπορεί να διακρίνει το ένα εικονοστοιχείο από το άλλο και να βλέπει την εικόνα ενιαία.⁴³

Τα pixels είναι κάτι που σηματοδοτεί την ψηφιακή εποχή και παράλληλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Είναι το θεμελιώδες στοιχείο για την αναπαράσταση μιας εικόνας και παράλληλα ένα pixel μόνο του δεν μπορεί να αποδώσει μια εικόνα ενώ πολλά διαφορετικά, μπορούν να δημιουργήσουν ότι μπορεί να φανταστεί ο ανθρώπινος νους. Πάνω σε αυτήν την λογική άρχισα να στέκομαι περισσότερο σε γραμματοσειρές που μοιάζουν με εικονοστοιχεία και μέσα από αυτές εξέλιξα τον σημερινό λογότυπο. Παρόλα αυτά δεν έμεινα εκεί, το ότι τα εικονοστοιχεία δημιουργούν διάφορους συνδυασμούς και είναι πάντα ενωμένα για την δημιουργία εικόνων και παραστάσεων, σαν λογική με βοήθησε να πάω τον λογότυπο ένα βήμα παρακάτω και να το «ζωντανέψω». Ο λογότυπος των **THE UNGAMERZ** δεν έχει μόνο μία υπόσταση, παίζει ένα παιχνίδι και κινείται πάνω στον κánaβο του, ο οποίος έχει τις αναλογικές διαστάσεις μιας οθόνης (16:9). Πάνω στον κánaβο αυτόν ο λογότυπο ζωντανεύει και δίνει την αίσθηση ότι μεταβάλλεται, παίζει, αναγεννιέται, αντιδρά με τους θεατές/ παίκτες κánaβός το μοναδικό και στα μέτρα και απαιτούμενα της νέας εποχής.

⁴³<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%BD%CE%BF%CF%83%CF%84%CE%BF%CE%B9%CF%87%CE%B5%CE%AF%CE%BF>

3.3.2 Ανάλυση εταιρικής ταυτότητας

Η εταιρική ταυτότητα των **THE UNGAMERZ** έχει δημιουργηθεί σχολαστικά, ενσωματώνοντας διάφορα στοιχεία που αντηχούν με τη ζωντανή και δυναμική φύση της κοινότητας gaming. Στην καρδιά αυτής της ταυτότητας βρίσκεται το ρευστό λογότυπο το οποίο αποπνέει μια αίσθηση ζωντάνιας και παιχνιδιού, αντιπροσωπεύοντας εύστοχα το ήθος του **THE UNGAMERZ**. Η κίνησή του σε κάναβο 4x9 όχι μόνο προσθέτει μια νότα φρεσκάδας, αλλά προκαλεί και νοσταλγία για παιχνίδια arcade, με την παιχνιδιάρικη προσομοίωση της κίνησης των pixel. Αυτή η ρευστότητα αποτυπώνει την ουσία του gaming, το οποίο εξελίσσεται και προσαρμόζεται διαρκώς, ενώ παράλληλα ενισχύει τη δέσμευση του **THE UNGAMERZ** στην καινοτομία.

Σε συνδυασμό με το ρευστό λογότυπο, η παλέτα χρωμάτων που χρησιμοποιείται ενισχύει περαιτέρω τη ζωντάνια και την ενέργεια της ταυτότητας. Κυριαρχούν οι έντονες αποχρώσεις του μαύρου, του κόκκινου και του φθορίζοντος πράσινου/λαχανί, αντανακλώντας την έντονη επιθυμία για δέσμευση και αλληλεπίδραση. Η σκόπιμη εναλλαγή αυτών των τολμηρών χρωμάτων προσθέτει μια αίσθηση δυναμισμού και ενθουσιασμού, τραβώντας την προσοχή του θεατή και πυροδοτώντας την αίσθηση του επείγοντος. Παρά την έντασή τους, αυτά τα χρώματα εναρμονίζονται άψογα, δημιουργώντας μια οπτικά συναρπαστική ταυτότητα που ξεχωρίζει μέσα στο θόρυβο του κόσμου του gaming. Αναπόσπαστο στοιχείο της εταιρικής ταυτότητας των **THE UNGAMERZ** είναι τα βασικά σύμβολα που χρησιμοποιούνται, όπως τρίγωνα, κύκλοι, τετράγωνα, X και βέλη. Αυτά τα παγκοσμίως αναγνωρίσιμα σχήματα έχουν άμεση σχέση με τα παιχνίδια, υπερβαίνοντας κάθε ηλικία και πολιτιστικά εμπόδια. Η συμπερίληψή τους χρησιμεύει για να προκαλέσει μια αίσθηση οικειότητας και νοσταλγίας μεταξύ των παικτών, ενισχύοντας μια βαθιά σύνδεση με το εμπορικό σήμα **THE UNGAMERZ**. Με την ενσωμάτωση αυτών των εμβληματικών στοιχείων στην ταυτότητά του, το **THE UNGAMERZ** καθιερώνεται ως μια συγγενής και περιεκτική οντότητα στην κοινότητα του gaming.

Επιπλέον, η ρευστότητα του λογότυπου εκτείνεται πέρα από την απλή αισθητική, προσαρμοζόμενο σε διάφορες εφαρμογές της ταυτότητας, συμπεριλαμβανομένων του ιστότοπου και των προωθητικών προϊόντων. Η ενοποίηση αυτή αναδεικνύει τον ίδιο τον καμβά ως βασικό στοιχείο της εταιρικής ταυτότητας, υπογραμμίζοντας τη δέσμευση του **THE UNGAMERZ** στην παιγνιώδη συμπεριφορά, την προσαρμοστικότητα και την καινοτομία.

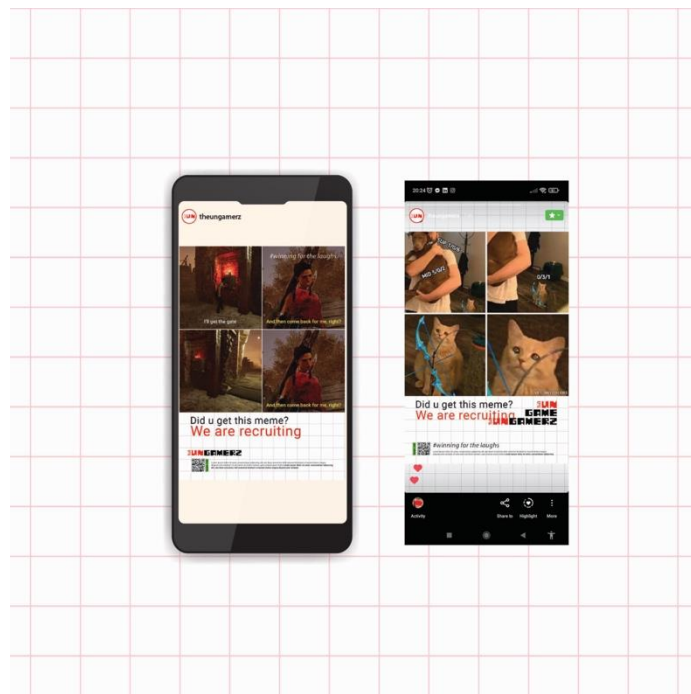
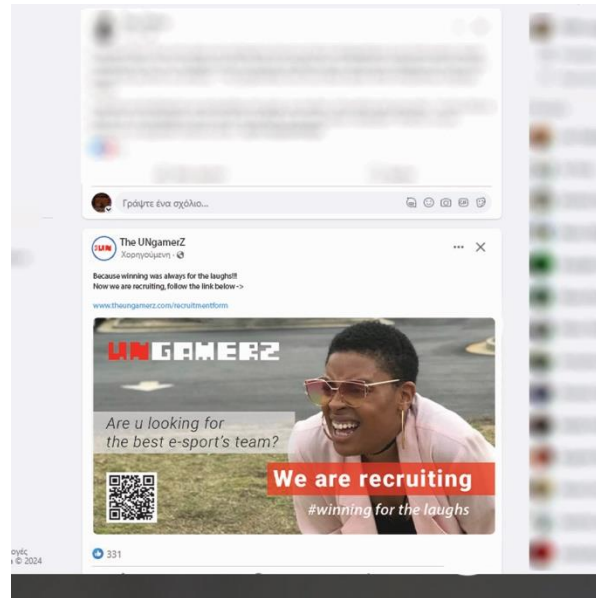
3.3.3 Ανάλυση καμπάνιας

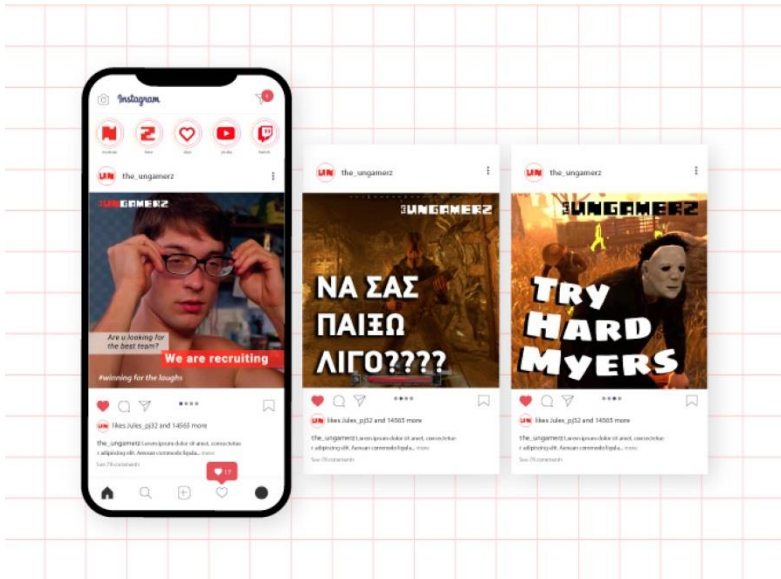
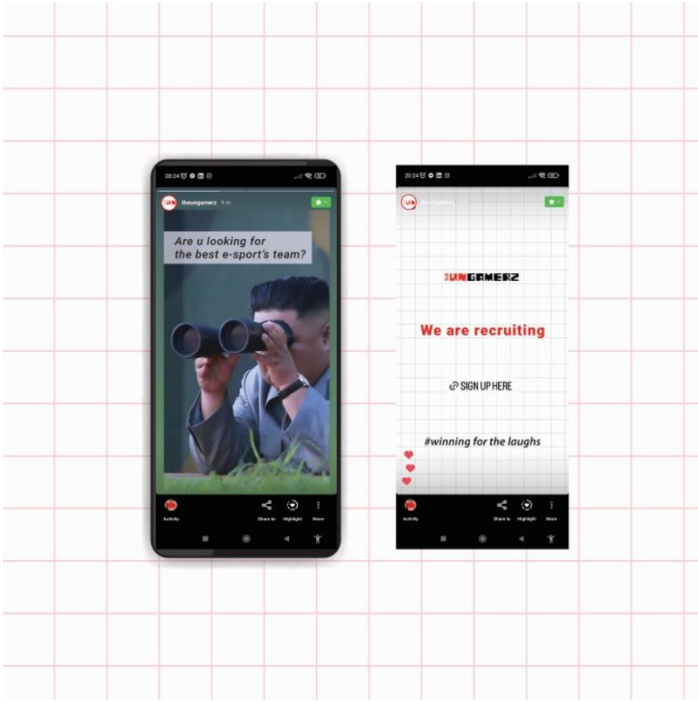
Τα μιμίδια έχουν γίνει ένα ισχυρό εργαλείο για τη σύνδεση ανθρώπων, την έκφραση συναισθημάτων και τη διάδοση μηνυμάτων στον συνεχώς μεταβαλλόμενο κόσμο της ψηφιακής επικοινωνίας. Τα memes είναι ένα ειδικό και ισχυρό εργαλείο επικοινωνίας στον κόσμο των ηλεκτρονικών αθλημάτων και των κοινοτήτων gaming. Ξεπερνούν τα γλωσσικά όρια και συνδέονται με ανθρώπους όλων των ηλικιών. Η επιλογή να συμπεριλάβουμε μιμίδια στην προσπάθεια στρατολόγησης νέων μελών αντανακλά την αφοσίωσή μας στη δημιουργία μιας ζωντανής, ποικιλόμορφης κοινότητας που εκτιμά την αυθεντικότητα, το χιούμορ και τη φιλία.

Η καμπάνια μας επικεντρώνεται σε μια χιουμοριστική και ανέμελη στάση προσλήψεων. Χρησιμοποιούμε μιμίδια για να προσελκύσουμε ανθρώπους που κατανοούν το ύφος και αποτελούν παράδειγμα του είδους της συντροφικότητας που χαρακτηρίζει την εργασιακή μας κουλτούρα. Καλωσορίζουμε τα πιθανά μέλη που αλληλοεπιδρούν μαζί μας πιο προσωπικά, ενστερνιζόμενοι τον αυθορμητισμό και την εφευρετικότητα που ενυπάρχουν στην κουλτούρα των μιμιδίων, σε αντίθεση με την ακολουθία παραδοσιακών τεχνικών στρατολόγησης που χαρακτηρίζονται από τυπικότητα και ακαμψία.

Υπάρχουν πολλοί λόγοι για τους οποίους χρησιμοποιούμε τα μιμίδια ως βασικό στοιχείο της προσέγγισής μας στη στρατολόγηση. Πάνω απ' όλα, μας δίνει τη δυνατότητα να μεταφέρουμε ξεκάθαρα και επιτακτικά την ταυτότητα και τις αξίες της ομάδας μας. Τα μιμίδια μας επιτρέπουν να επικοινωνούμε περίπλοκες έννοιες και συναισθήματα με συνοπτικό και χιουμοριστικό τρόπο, συνδυάζοντας έξυπνα κείμενο, εικόνες και αναφορές pop κουλτούρας. Θέλουμε να ξεχωρίζουμε από τις τυπικές ομάδες ηλεκτρονικών αθλημάτων και να προσελκύουμε ανθρώπους που εκτιμούν την αυθεντικότητα και την ευχαρίστηση στις εμπειρίες τους στα παιχνίδια, γι' αυτό συμπεριλαμβάνουμε την κωμωδία και την ελαφρότητα στο υλικό στρατολόγησης μας. Επιπλέον, τα μιμίδια λειτουργούν ως μια παγκόσμια γλώσσα που ξεπερνά τις εθνικές και πολιτιστικές διαφορές. Τα μιμίδια είναι η κοινή γλώσσα του διαδικτύου, το οποίο λειτουργεί ως παγκόσμιο φόρουμ έκφρασης και συνομιλίας σε έναν κόσμο που γίνεται όλο και πιο συνδεδεμένος μέρα με τη μέρα. Θεωρούμε ότι το μήνυμά μας γίνεται κατανοητό από άτομα κάθε ηλικίας, εθνικότητας και γλωσσικών δεξιοτήτων που χρησιμοποιούν τα μιμίδια ως εργαλείο επικοινωνίας. Κάνοντας αυτό, ενθαρρύνουμε ένα αίσθημα ένταξης και συναδελφικότητας μεταξύ της κοινότητάς μας και προσκαλούμε άτομα από πολλά υπόβαθρα να συμμετάσχουν στις εμπειρίες μας στα παιχνίδια. Η επιλογή αυτή δείχνει μια βαθιά κατανόηση της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας και του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι

αλληλοεπιδρούν με το υλικό στο διαδίκτυο. Τα μιμίδια αποτελούν πλέον ουσιαστικό συστατικό της διαδικτυακής κουλτούρας, λειτουργώντας ως πλατφόρμα κοινωνικής κριτικής, αυτό-έκφρασης και δημιουργίας συλλογικών ταυτοτήτων. Μπορούμε να αξιοποιήσουμε αυτά τα πολιτιστικά φαινόμενα και να ταιριάξουμε τις πεποιθήσεις και τα ενδιαφέροντα μας.







Τα μινιμάλια παρέχουν επίσης μια ιδιαίτερη ευκαιρία να αναδείξουμε την ατομικότητα και το πνεύμα της ομάδας μας. Επιλέγοντας προσεκτικά μινιμάλια που αντιπροσωπεύουν την προσωπικότητα και τα ιδανικά της ομάδας μας, είμαστε σε θέση να διηγηθούμε μια ιστορία που συνδέει τους θεατές και μας διακρίνει από άλλες ομάδες ηλεκτρονικών αθλημάτων. Τα μινιμάλια μάς δίνουν τη δυνατότητα να προσελκύουμε το κοινό μας σε προσωπικό επίπεδο και να προσεγγίσουμε μέσω διασκεδαστικών ανέκδοτων, οξυδερκών υπαινιγμών ή ανάλαφρων πειραγμάτων. Κάνοντας αυτό, δημιουργούμε μια ατμόσφαιρα ειλικρίνειας και διαφάνειας μεταξύ των μελών της κοινότητάς μας, η οποία ενθαρρύνει την πίστη και την εμπιστοσύνη. Είναι απαραίτητα για την ανάπτυξη και τη δέσμευση της κοινότητας, εκτός από το ότι αποτελούν εργαλείο για στρατολόγηση. Μέσω της δημιουργίας και της διάδοσης μινιμάλια που μνημονεύουν τις επιδόσεις της ομάδας μας, τονίζουν ειδικές περιστάσεις και αναδεικνύουν τα μεμονωμένα χαρακτηριστικά των μελών, καλλιεργούμε πνεύμα συναδέλφωσης και φιλίας μεταξύ της κοινότητάς μας.

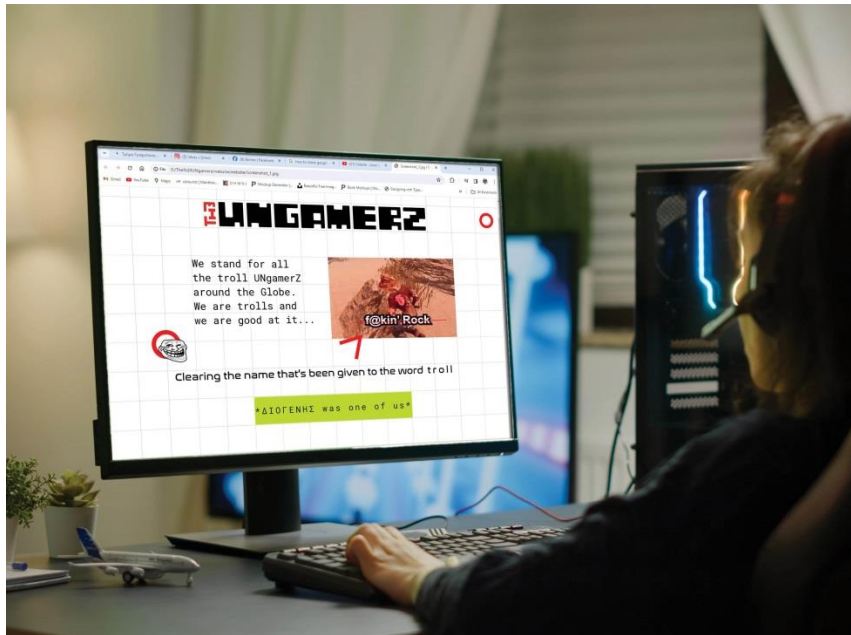
Συνοπτικά, η επιλογή μας να συμπεριλάβουμε μινιμάλια στην καμπάνια στρατολόγησης της ομάδας μας, αντανακλά την αφοσίωσή μας στην εκτίμηση της διαφορετικότητας, του χιούμορ και της αυθεντικότητας σε κάθε πτυχή της επιχειρησής μας. Μπορούμε να μεταδώσουμε την ταυτότητα και τις πεποιθήσεις της ομάδας μας με έναν τρόπο που είναι ενδιαφέρον, προσιτός και πολιτιστικά κατάλληλος, χρησιμοποιώντας τη δύναμη των μινιμάλια. Καλωσορίζουμε τους ανθρώπους να συμμετάσχουν στις εμπειρίες μας στα παιχνίδια, να κάνουν νέους φίλους και να γίνουν μέρος μιας ζωντανής και δυναμικής κοινότητας μέσω μινιμάλια. Τα μινιμάλια θα είναι πάντα ένα κρίσιμο συστατικό της εκστρατείας στρατολόγησης, επειδή μας δίνουν τη δυνατότητα να αλληλοεπιδράσουμε με το κοινό μας με βαθύ και αξιομνημόνευτο τρόπο.

3.3.4 Ανάλυση Website

Ένας καλά σχεδιασμένος ιστότοπος λειτουργεί ως εικονικό κατάστημα οποιουδήποτε οργανισμού στην ψηφιακή εποχή, δίνοντας στους επισκέπτες μια ματιά στην ταυτότητα, τις πεποιθήσεις και τα προϊόντα του. Είναι μια αναπαράσταση των αξιών, ένα κέντρο για την κοινότητά μας και ένας τρόπος να μοιραστούμε την αγάπη μας για τα παιχνίδια. Ο ιστότοπός μας αποτυπώνει το πνεύμα αυτού που είμαστε και τι πρεσβεύουμε με έμφαση στο χιούμορ, την απλότητα και το σύγχρονο μινιμαλιστικό στυλ.

Ο ιστότοπός μας καλωσορίζει τους χρήστες με μια σαφή, φιλική διάταξη που είναι απαλλαγμένη από περισπασμούς και ακαταστασία με την πρώτη ματιά. Η έμφαση του μινιμαλιστικού στυλ σχεδίασης βρίσκεται στη λειτουργικότητα και τη λιτότητα, διευκολύνοντας τους χρήστες να περιηγηθούν και να επικεντρωθούν στις πιο σημαντικές πληροφορίες. Κάθε μέρος του ιστότοπού μας, συμπεριλαμβανομένου του συνδυασμού χρωμάτων και της διάταξης στοιχείων, έχει σχεδιαστεί προσεκτικά για να παρέχει μια ομαλή και απλή εμπειρία χρήστη. Προσφέρει μια ζωντανή ατμόσφαιρα που έρχεται μέσα από τις διαδραστικές του δυνατότητες και τα γραφικά. Τα παιχνιδιάρικα κινούμενα στοιχεία και τα γραφικά παρέχουν μια ιδιότροπη και μοναδική πινελιά, ενώ τα ζωντανά χρώματα του δίνουν ζωντάνια.

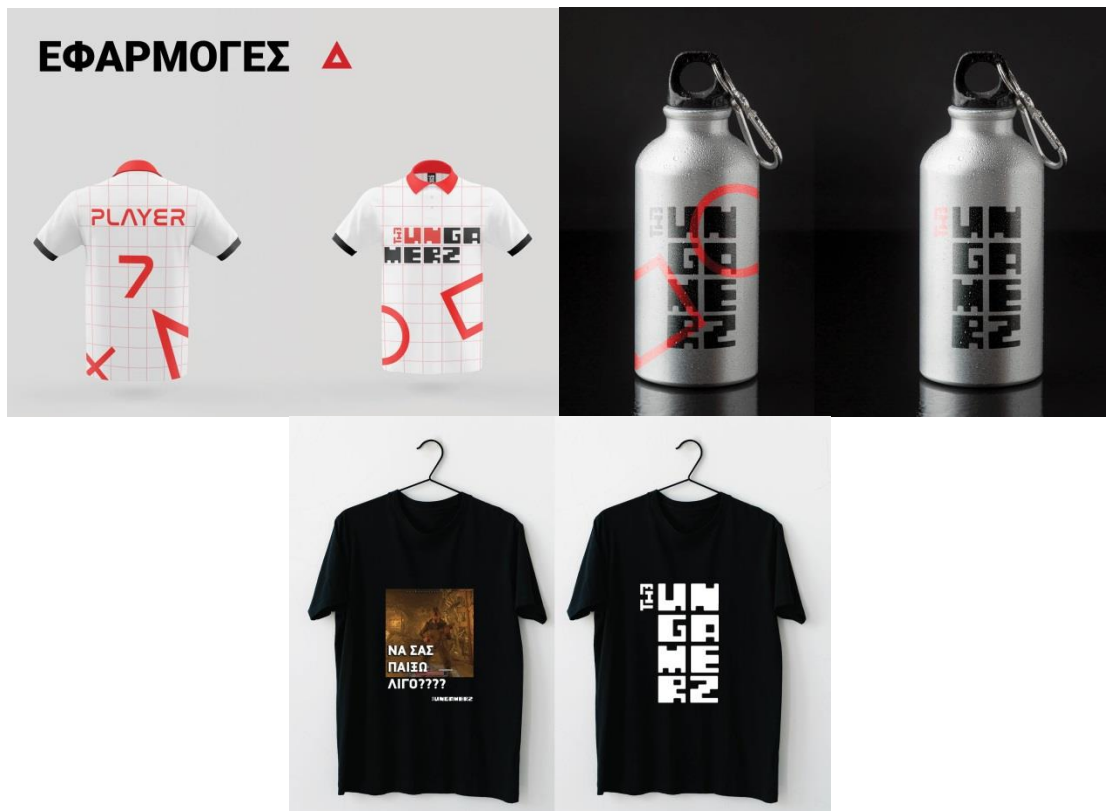
Η ικανότητα του ιστότοπού να επικοινωνεί αποτελεσματικά την ταυτότητα και τις αξίες της ομάδας μας μέσω καλά μελετημένων σχεδιαστικών αποφάσεων και ελκυστικού περιεχομένου είναι ένα από τα κύρια πλεονεκτήματά του. Μεταφέρουμε την αγάπη μας για τα παιχνίδια, τη δέσμευσή μας για τη διαφορετικότητα και την ανεκτικότητα και την επιθυμία μας να δημιουργήσουμε μια φιλική κοινότητα συνδυάζοντας εικόνες, τυπογραφία και κείμενο. Ο ιστότοπός παρέχει μια γεύση της ουσίας του **THE UNGAMERZ**, είτε μέσω μαρτυριών και βιογραφικών των μελών της ομάδας, είτε μέσω των πιο πρόσφατων αποστολών παιχνιδιών μας. Αντιπροσωπεύει ποιοι είμαστε και τι πρεσβεύουμε, αλλά λειτουργεί και ως το επίκεντρο της κοινότητάς μας.



Από τεχνική άποψη, ο ιστότοπος είναι κατασκευασμένος σε μια ισχυρή, επεκτάσιμη υποδομή που εγγυάται αξιοπιστία και κορυφαία απόδοση. Η ευέλικτη σχεδίαση του επιτρέπει να προσαρμόζεται εύκολα σε διάφορα μεγέθη οθόνης και συσκευές, παρέχοντας στους παίκτες μια συνεπή και ευχάριστη εμπειρία περιήγησης σε υπολογιστές, φορητούς υπολογιστές, tablet και smartphone. Επιπλέον, ο ιστότοπος έχει σχεδιαστεί με γνώμονα την ταχύτητα και την προσβασιμότητα, ώστε οι χρήστες να μπορούν εύκολα να περιηγηθούν και να λάβουν τις πληροφορίες που χρειάζονται. Επιπλέον παρέχει εργαλεία που έχουν σκοπό να εκπαιδεύσουν, να ανυψώσουν και να διασκεδάσουν τους χρήστες. Είναι ένας εξαιρετικός πόρος για παίκτες όλων των επιπέδων δεξιοτήτων, με ειδήσεις και ενημερώσεις για την ομάδα μας και μελλοντικές εκδηλώσεις, έως μαθήματα και οδηγίες για την αύξηση των ικανοτήτων παιχνιδιού. Επιπλέον, δημοσιεύουμε συχνά καταχωρήσεις, άρθρα και υλικό πολυμέσων

που εξερευνούν τις πιο πρόσφατες εξελίξεις, συζητήσεις και τάσεις στη βιομηχανία παιχνιδιών. Αυτά τα υλικά έχουν στόχο να προκαλέσουν συζητήσεις και να ενθαρρύνουν την κριτική σκέψη στο κοινό.

Είναι ένας κόμβος όπου οι αναγνώστες μπορούν να εξερευνήσουν το ήθος μας, να ανακαλύψουν τις διάφορες ομάδες μας και να ενημερώνονται για τις τελευταίες προσπάθειές μας. Επιπλέον, ο ιστότοπός μας διαθέτει ένα ηλεκτρονικό κατάστημα όπου οι επισκέπτες μπορούν να αγοράσουν αναμνηστικά και εμπορεύματα, επιτρέποντάς τους να δείξουν την υποστήριξή τους στο **THE UNGAMERZ** με στυλ. Με ένα μείγμα ενημερωτικού περιεχομένου και παιχνιδιάρικων στοιχείων σχεδίασης, ο ιστότοπός μας προσκαλεί τους χρήστες να βυθιστούν στον κόσμο μας, ενισχύοντας τη δέσμευση και τη σύνδεση με τη ζωντανή κοινότητα gaming.



Κεφάλαιο 4ο Εφαρμογές– Συμπεράσματα

Μια πληθώρα πληροφοριών σχετικά με τα ενδιαφέροντα και τις συμπεριφορές ηλεκτρονικών παιχνιδιών μεταξύ ηλικιακών ομάδων και δημογραφικών στοιχείων μπορεί να ληφθεί από την εξέταση ερωτηματολογίων που δίνονται σε ένα ποικίλο δείγμα ανθρώπων. Η έρευνα, η οποία περιλάμβανε απαντήσεις από συμμετέχοντες στην Ευρώπη και ενός μικρού δείγματος από Ασία και Αφρική, παρέχει πληροφορίες για τη βιομηχανία παιχνιδιών. Το ερωτηματολόγιο προωθήθηκε για το διάστημα ενός μήνα (Σεπτέμβριος 2023) μέσω της ηλεκτρονικής πλατφόρμας Discord και Instagram.

Μια αξιοσημείωτη προκατάληψη προς τις νεότερες ηλικιακές ομάδες μπορεί να φανεί στη δημογραφική ανάλυση, με το 44,9% των ερωτηθέντων να είναι μεταξύ 19 και 26 ετών και το 53,1% των ερωτηθέντων μεταξύ 27 και 36 ετών. Αυτό σημαίνει ότι, καθώς το νεότερο κοινό αποτελεί το μεγαλύτερο μέρος της βάσης χρηστών τους, οι ομάδες ηλεκτρονικών αθλημάτων και οι πλατφόρμες παιχνιδιών θα πρέπει να τροποποιήσουν τις τακτικές μάρκετινγκ και το περιεχόμενό τους για να προσελκύσουν αυτό το δημογραφικό στοιχείο. Η υπο-εκπροσώπηση των μεγαλύτερων ηλικιακών ομάδων τονίζει την ανάγκη των εκστρατειών να περιλαμβάνουν ένα ευρύτερο φάσμα δημογραφικών στοιχείων, ίσως μέσω εστιασμένης προσέγγισης και παραγωγής περιεχομένου χωρίς αποκλεισμούς. Επιπλέον, η κατανομή κατά φύλο των συμμετεχόντων υποδηλώνει σημαντική υπερ-εκπροσώπηση των γυναικών, ξεπερνώντας αυτή των ανδρών ερωτηθέντων. Αυτό καταρρίπτει τον μύθο ότι το gaming είναι πρωτίστως αντρικό χόμπι και τονίζει πόσο σημαντικό είναι να σχεδιάζονται περιεκτικοί χώροι παιχνιδιών που υποστηρίζουν μια σειρά από ταυτότητες φύλου. Αυτή η ποικιλομορφία μπορεί να χρησιμοποιηθεί από ομάδες ηλεκτρονικών αθλημάτων και κοινότητες παιχνιδιών για τη δημιουργία ενός πιο ελκυστικού και περιεκτικού περιβάλλοντος για όλους τους παίκτες.

Μια διερεύνηση των συνηθειών παιχνιδιού των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια των πρώτων ετών τους προσφέρει οξυδερκείς πληροφορίες σχετικά με τα είδη παιχνιδιών με τα οποία συνδέθηκαν οι άνθρωποι κατά τη διάρκεια αυτών των χρόνων διαμόρφωσης. Η δημοτικότητα των κλασικών παιχνιδιών που δίνουν προτεραιότητα στην κοινωνική σύνδεση και τη σωματική συμμετοχή, όπως τα επιτραπέζια παιχνίδια και οι υπαίθριες δραστηριότητες, υπογραμμίζει τη διαρκή ελκυστικότητά τους. Η συχνότητα συμμετοχής σε συμβατικά παιχνίδια και αθλήματα μειώθηκε καθώς οι άνθρωποι εισήλθαν στην ενηλικίωση, γεγονός που ήταν ενδεικτικό της αλλαγής προτεραιοτήτων και προτύπων τρόπου ζωής.

Πίνακας 1 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Στρατηγικής

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	39,5%
	Μερικές φορές	15,8%
	Συχνά	23,7%
	Καθημερινά	21,1%
	Σύνολο	100.0%

Πίνακας 2 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Δράσης - Περιπέτειας

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	45,9%
	Μερικές φορές	18,9%
	Συχνά	13,5%
	Καθημερινά	21,6%
	Σύνολο	100.0%

Πίνακας 3 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια RPG (Role Playing Games)

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	40,5%
	Μερικές φορές	21,6%
	Συχνά	10,8%
	Καθημερινά	27%
	Σύνολο	100.0%

Πίνακας 4 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Αθλητικά

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	75,9%
	Μερικές φορές	17,2%
	Συχνά	3,4%
	Καθημερινά	3,4%
	Σύνολο	100.0%

Πίνακας 5 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Puzzle

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	45,9%
	Μερικές φορές	32,4%
	Συχνά	13,5%
	Καθημερινά	8,1%
	Σύνολο	100.0%

Πίνακας 6 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Περιπέτειας

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	65.6%
	Μερικές φορές	18.8%
	Συχνά	6,3%
	Καθημερινά	9,4%
	Σύνολο	100.0%

Πίνακας 7 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Simulator

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	65,6%
	Μερικές φορές	18,8%
	Συχνά	6,3%
	Καθημερινά	9,4%
	Σύνολο	100,0%

Πίνακας 8 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Ρυθμού-Μουσικής

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	69,4%
	Μερικές φορές	16,7%
	Συχνά	5,6%
	Καθημερινά	7,2%
	Σύνολο	100,0%

Πίνακας 9 Με τι συχνότητα παίζουν τα αντίστοιχα ηλεκτρονικά παιχνίδια Πολέμου

		Ποσοστό
Valid	Σπάνια	63,2%
	Μερικές φορές	15,8%
	Συχνά	13,2%
	Καθημερινά	7,9%
	Σύνολο	100,0%

Πίνακας 10 Επαγγελματίες παίκτες

		Ποσοστό
Valid	Ναι	1,8%
	Όχι	92,7%
	Ήμουν	1,8%
	Θέλω να γίνω	3,6%
	Σύνολο	100.0%

Από την άλλη πλευρά, τα βιντεοπαιχνίδια σε υπολογιστές έχουν γίνει μια σημαντική πηγή διασκέδασης. Ανάμεσα στα είδη παιχνιδιών που παίζονται περισσότερο είναι τα παιχνίδια στρατηγικής και παζλ. Αυτό δείχνει την επίμονη ελκυστικότητα των τακτικά δύσκολων και γνωστικά σαγηνευτικών παιχνιδιών που κρατούν την προσοχή των παικτών. Το γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι κοινά τόσο στη νεολαία όσο και στην ενήλικη ζωή υπογραμμίζει πόσο σημαντικά είναι για τις σύγχρονες δραστηριότητες αναψυχής και τα κοινωνικά πρότυπα. Η συχνότητα παιχνιδιού ορισμένων ειδών ηλεκτρονικών παιχνιδιών προσφέρει περισσότερες πληροφορίες για τα ενδιαφέροντα και τις συνήθειες των παικτών όσον αφορά το παιχνίδι. Οι δημοφιλείς επιλογές περιλαμβάνουν παιχνίδια στρατηγικής και δράσης-περιπέτειας, με ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό ερωτηθέντων να αναφέρει συχνή ή καθημερινή χρήση αυτών των κατηγοριών. Αυτό συνεπάγεται μια τάση για στρατηγικές, καθλητικές εμπειρίες παιχνιδιού που παρέχουν ευκαιρίες για βελτίωση δεξιοτήτων, επίλυση προβλημάτων και εξερεύνηση. Είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι οι περισσότεροι ερωτηθέντες ανέφεραν ασυνήθιστη ή σπάνια επαφή με ηλεκτρονικά παιχνίδια που σχετίζονται με αθλήματα, υποδηλώνοντας ότι η συχνότητα χρήσης είναι μάλλον χαμηλή. Αυτό μπορεί να αποτελεί ένδειξη ότι τα συμβατικά αθλήματα και οι σωματικές δραστηριότητες προτιμώνται έναντι των εικονικών προσομοιώσεων, γεγονός που τονίζει πόσο σημαντικό είναι να λαμβάνεται υπόψη η ποικιλία των ενδιαφερόντων και των προτιμήσεων στην κοινότητα του gaming.

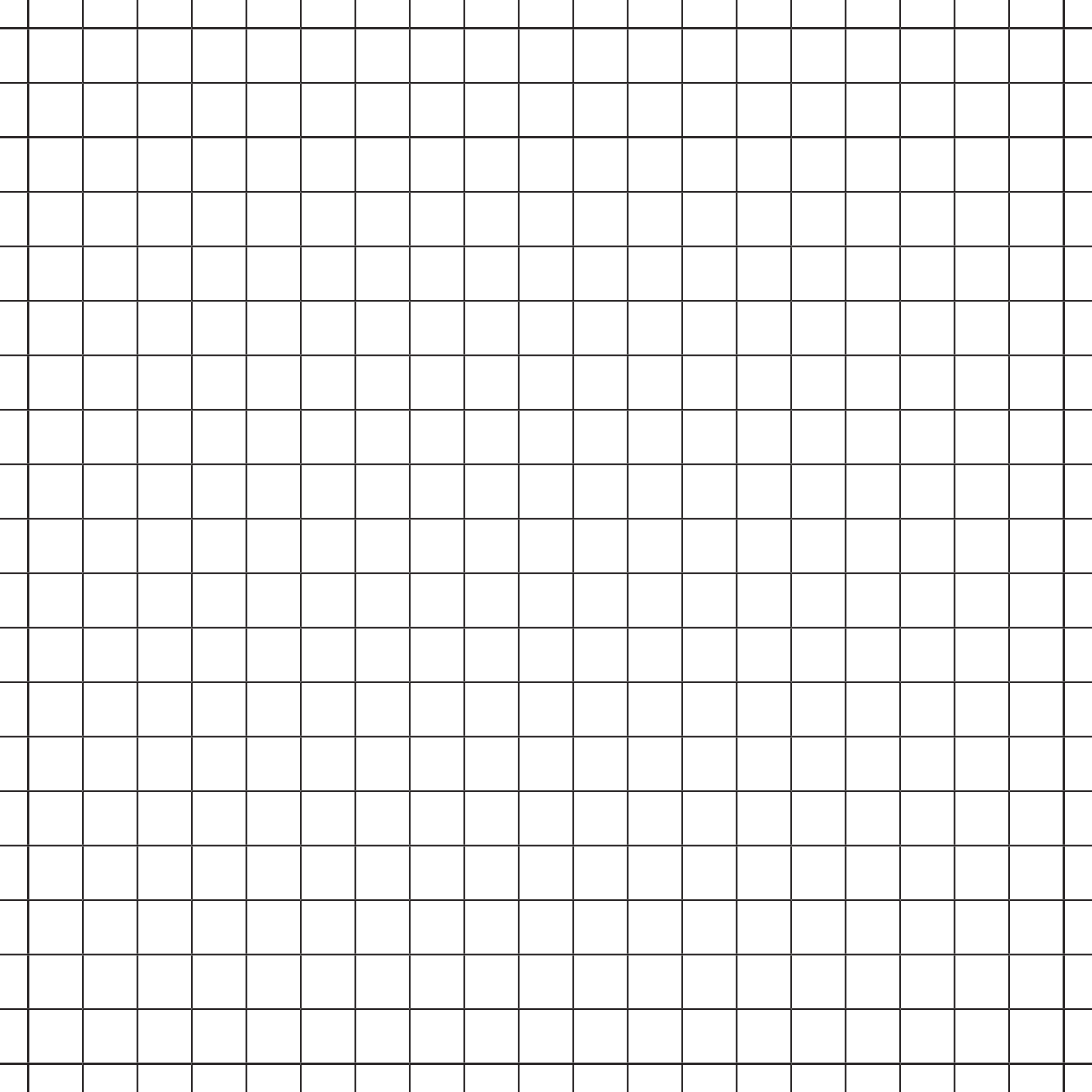
Η έρευνα εξετάζει επίσης την ύπαρξη επαγγελματιών gamers στο δείγμα, βρίσκοντας ένα μικρό αλλά σημαντικό ποσοστό όσων έχουν εμπειρία ή στόχους σε ανταγωνιστικά παιχνίδια. Το γεγονός ότι το επαγγελματικό gaming γίνεται πιο ελκυστική επιλογή καριέρας για φιλόδοξους παίκτες φαίνεται από την άνοδο των ηλεκτρονικών αθλημάτων ως κερδοφόρο και ανταγωνιστικό τομέα. Ωστόσο,

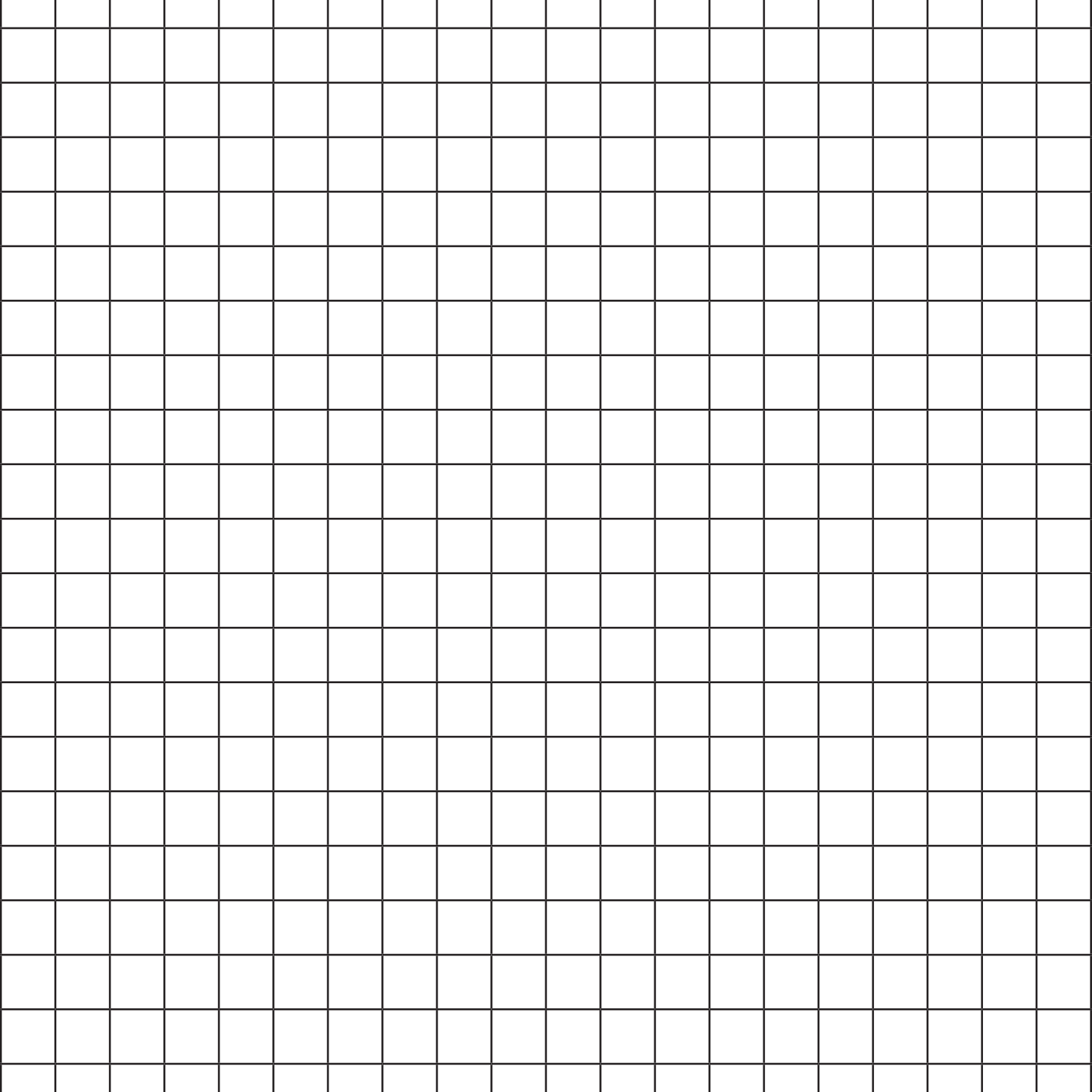
εξακολουθούν να υπάρχουν πολλά εμπόδια, με ορισμένους ανθρώπους να αναφέρουν περιορισμούς ηλικίας και εργασιακές υποχρεώσεις. Τέλος, τα αποτελέσματα της ανάλυσης του ερωτηματολογίου παρέχουν διορατικές πληροφορίες για τα ενδιαφέροντα, τους στόχους και τις συνήθειες παιχνιδιού των συμμετεχόντων στην ευρωπαϊκή κοινότητα παιχνιδιών. Οι ομάδες ηλεκτρονικών αθλημάτων, οι προγραμματιστές παιχνιδιών και οι ενδιαφερόμενοι του κλάδου μπορούν να ικανοποιήσουν καλύτερα τις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις και προσδοκίες των παικτών προσαρμόζοντας τις τακτικές και τις υπηρεσίες τους με βάση την επίγνωση των διαφορετικών ενδιαφερόντων και δημογραφικών στοιχείων του κοινού τους. Η συνεχής έρευνα και ανάλυση θα είναι ζωτικής σημασίας για την καθοδήγηση της σοφής λήψης αποφάσεων και την τόνωση της καινοτομίας στον τομέα των ηλεκτρονικών ομάδων καθώς η αγορά συνεχίζει να αλλάζει.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

1. «Πέττεια»
<https://el.m.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%AD%CF%84%CF%84%CE%B5%CE%B9%CE%B1>
2. WIKIPEDIA. History of video games. Ανακτήθηκε Οκτώβριος 2017
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_video_games
3. Statista-The Statistics Portal-. The United States of Mobile Gaming Ανακτήθηκε Οκτώβριος 2017
<https://www.statista.com/chart/995/gamers-in-the-the-united-states/>
4. Μαργαρίτης Καμίτσιος, Δημιουργία παιχνιδιού 3D με χρήση της πλατφόρμας Unity. 2017.
5. Alessia Martucci, Mustafa Can Gursesli, Mirko Duradoni, Andrea Guazzini. Overviewing Gaming Motivation and Its Associated Psychological and Sociodemographic Variables: A PRISMA Systematic Review. Human Behavior and Emerging Technologies 2023(1):1-156 DOI:10.1155/2023/5640258
6. Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares Tosca. Understanding Video Games: The Essential Introduction 3rd Edition

7. Bylieva, D., &Sastre, M. (2018). Classification Of Educational Games According To Their Complexity And The Player's Skills. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2018.12.02.47>
8. Li, L., Abbey, C., Wang, H., Zhu, A., Shao, T., Dai, D., Jin, S., &Rozelle, S. (2022). The Association between Video Game Time and Adolescent Mental Health: Evidence from Rural China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(22), 14815. <https://doi.org/10.3390/ijerph192214815>
9. Santos, I. K. D., Medeiros, R. C. da S. C. de, Medeiros, J. A. de, Almeida-Neto, P. F. de, Sena, D. C. S. de, Cobucci, R. N., Oliveira, R. S., Cabral, B. G. de A. T., &Dantas, P. M. S. (2021). Active Video Games for Improving Mental Health and Physical Fitness-An Alternative for Children and Adolescents during Social Isolation: An Overview. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(4). <https://doi.org/10.3390/ijerph18041641>
10. Scurati, G. W., Kwok, S. Y., Ferrise, F., &Bertoni, M. (2023). A study on the potential of game based learning for sustainability education. *Proceedings of the Design Society*, 3, 415–424. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.42>
11. Singh, P. K. (2023, July 25). How new-age gaming affects your child's mental, physical and social well-being. *The Economic Times*. <https://economictimes.indiatimes.com/news/how-to/how-new-age-gaming-affects-your-childs-mental-physical-and-social-well-being/articleshow/102107956.cms?from=mdr>
12. Zadtootaghaj, S., Schmidt, S. K., Barman, N., Möller, S., & Martini, M. G. (2018). A Classification of Video Games based on Game Characteristics linked to Video Coding Complexity. <https://doi.org/10.1109/netgames.2018.8463434>





BRAND MANUAL

e-sport team

FWW GAMERZ

Τόπη Κατερίνα

Πτυχιακή εργασία
Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας
Α.Μ. 15052

2024

INDEX



ΙΣΤΟΡΙΑ

6



ΜΕΛΕΤΗ

8



ΛΟΓΟΤΥΠΟΣ

12



ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

38

ΙΣΤΟΡΙΑ



Προσδιορισμός
προβλήματος



- 1 Τα παιχνίδια αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι του πολιτισμού
- 2 Πρόκειται για μια μέθοδο ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων
- 3 Οι άνθρωποι δημιουργούν νέα παιχνίδια διακρώνς
- 4 Εφευρίσκουν νέα εργαλεία αναπαραγωγής

ΜΕΛΕΤΗ



Μελέτη άλλων
e-sports ομάδων

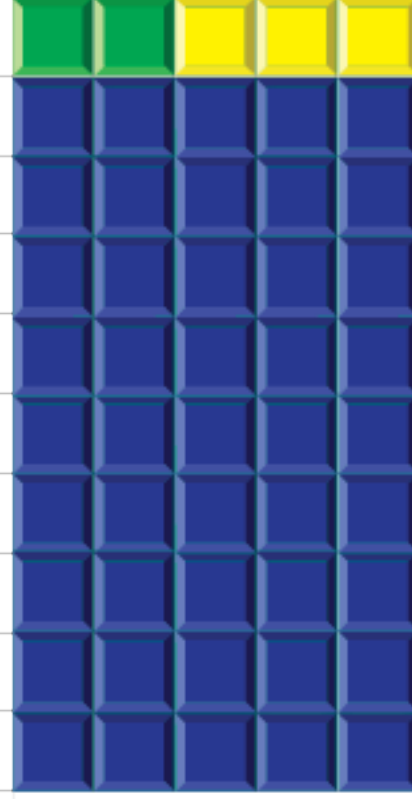


Τα κριτήρια επιλογή μελέτης των συγκεκριμένων ομάδων ήταν:

- 1 Δημοτικότητα
- 2 Ιστορία
- 3 Διαφορετικά σημεία του πλανήτη
- 4 Διαφορετική σχεδιαστική προσέγγιση
- 5 Ολοκληρωμένο brand

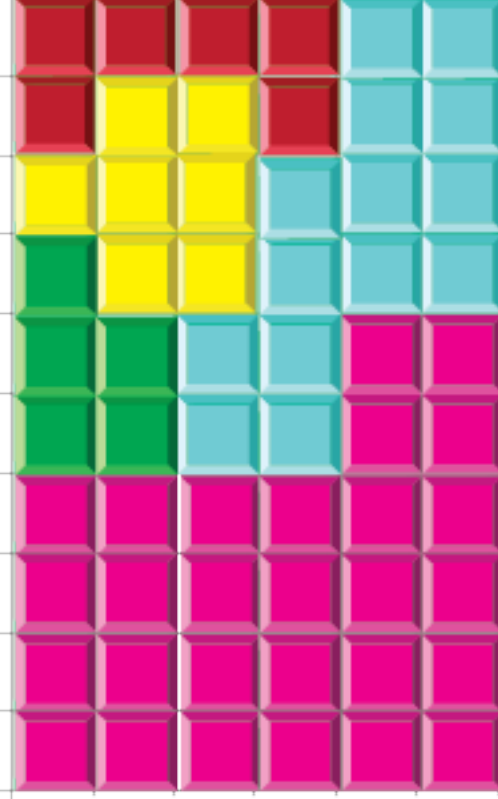
PLACE

90% EUROPE
07% ASIA
03% AFRICA



GAMES

85% BOARD GAMES
56% CARD GAMES
30% DEXTERITY GAMES
25% SPORTS
15% OTHER



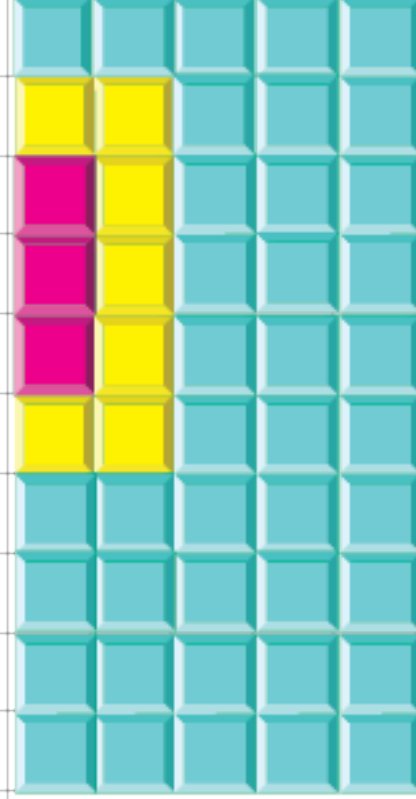
VIDEO GAMES

ACTION GAMES
STRATEGY
ACTION-ADVENTURE GAMES
RPG
PUZZLE
ADVENTURE
WARGAMES
OTHER



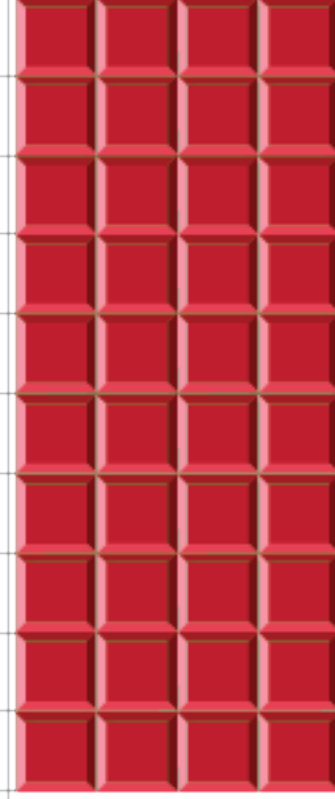
FRIENDS

85% BOTH
12% YES
03% NO



PRO GAMER

100% YES



ΛΟΓΟΤΥΠΟΣ



Γιατί THE UNGAMERZ;

THE

UN

GAMERZ

THE

Χρησιμοποιείται για να ορίσει το υποκείμενο ως κάτι συγκεκριμένο ή γνωστό

UN

United Nation: ως προς την ενότητα σε παγκόσμιο επίπεδο
Στεριτικό un-: χιουμοριστική, αυτοχλευαστική χρήση
Λαϊκή μετάφραση του “άπαιχτος” στο ελληνικά

GAMERZ

Φερμένο από την slang γλώσσα των gamers, GGEZ: good game easy. Το easy αντικαθιστάται από το “ez” έτσι και το gamers το “S” αντικαθιστάται από το “Z”.

**Λέξεις
κλειδιά**

PIXELS

PLAYFUL

BOLD

BRUTAL

SYMBOLS

FRIENDS

Τυπογραφία

BRchubby - Λογότυπος

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I
J K L M N O P Q
R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Roboto - Κύρια

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

VWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ΑΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ

αβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψω

1234567890

Nasalization - Δευτερεύουσα

ΛΒCDEFGHIJKLMNΟPQRSTU

VWXYZ

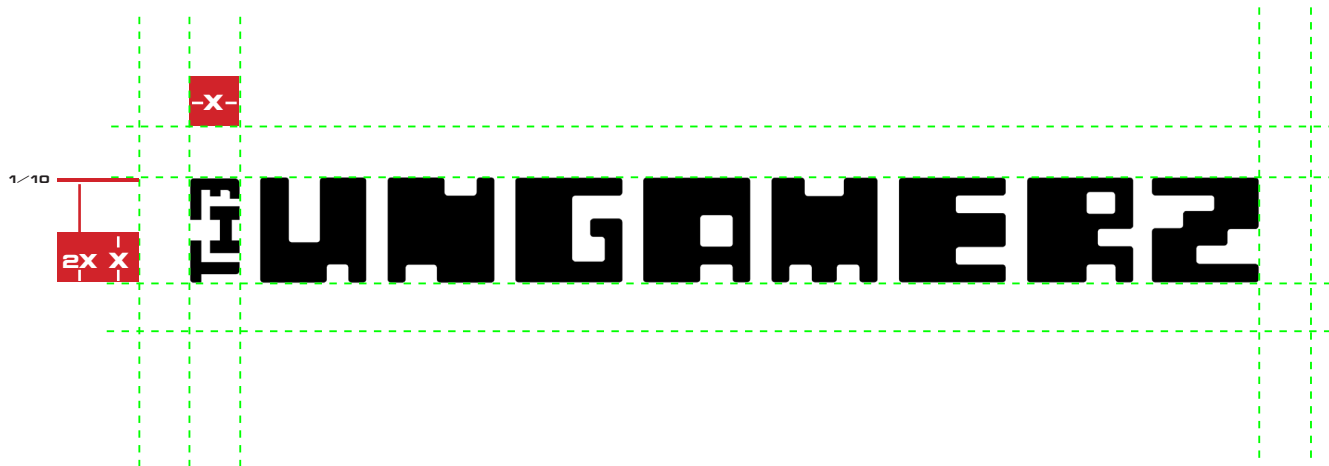
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ΛΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ

αβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψω

1234567890

Σχεδιασμός
λογοτύπου
σε κάρναβο



Ο σχεδιασμός του λογοτύπου πάνω στον κανάβο «THE UNGAMERZ». Ο σχεδιασμός έγινε με βάση ότι το κάθε γράμμα αποτελεί ένα pixel, το pixel έχει την έννοια της εννότητας, καθώς για την αναπαράσταση μιας εικόνας σε μια οθόνη χρειάζεται η «συνεργασία» πολλών από αυτά. Επίσης είναι από τα κύρια στοιχεία του πυρήνα των ηλεκτρικών παιχνιδιών, θα έλεγε κάποιος τα κύτταρα της αναπαράστασης των εικόνων, χωρίς αυτά καθιστάται δύσκολο να παίξει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Τέλος τα pixel αποτελούνται από διάφορα χρώματα καθιστώντας τα συμπεριληπτικά.

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ 0.5cm x 5cm

THE UNGAMERZ

THE UNGAMERZ

THE LUNGAMERZ

THE LUNGAMERZ

Χρωματική παλέτα



HEX CODE: #000000
RGB: 0, 0, 0
CMYK: 0, 0, 0, 100
LAB: 0, 0, 0
PANTONE P PRO-
CESS BLACK C



HEX CODE: #ee2b25
RGB: 238, 43, 37
CMYK: 0, 95, 95, 0
Lab: 53, 71, 54
PANTONE 185C



HEX CODE: #00ff00
RGB: 0, 255, 0
CMYK: 65, 0, 100, 0
lab: 88, -80, 80
PANTONE 7488C

**Ρευστό
λογότυπο**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2		F	U	N	G	A			
3			H	E	R	R			
4									

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2		F	U	N					
3			G	A	M	E			
4					R	R			

THE WINGAMERZ

**THE WINGAME
RZ**

**THE WING
GAMERZ**

**THE WINGA
WERZ**



Το λογότυπο είναι ζωντανό και μπορεί και κινείται πάνω σε κάναβο 9x4. Η ρευστότητα εκτός του ότι του δίνει ζωντάνια, το καθιστά σαν παιχνίδι για τον θεατή. Ακόμη του δίνει μια πολυμορφικότητα που το βοηθάει να σταθεί στον χώρο με τις διάφορες μορφές του.

FUN GAME RZ

FUN RZ GAME

RZ GAME FUN

FUN GAME RZ

FUN GAME RZ

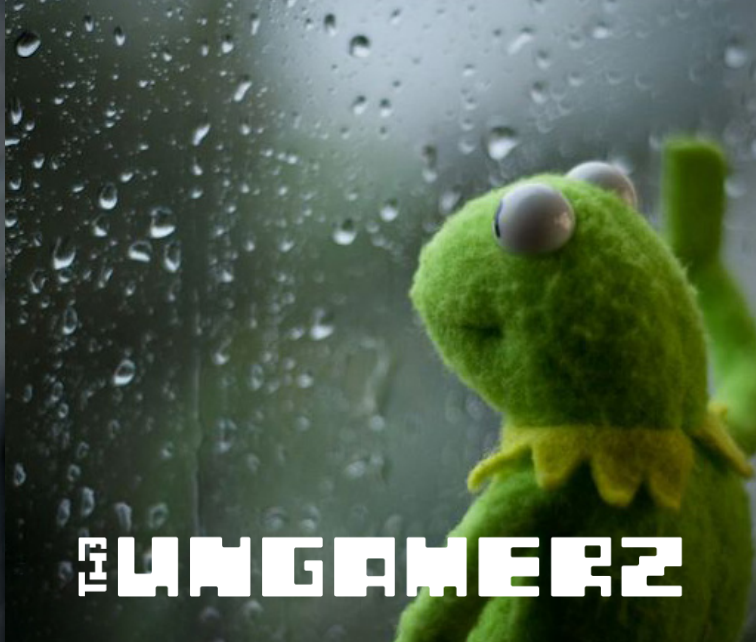
Βεβαίως όμως έχει κάποιους περιορισμούς που δεν μπορούμε να παραλείψουμε. Το λογότυπο δεν μπορεί να γραφεί με τρόπο που να μην διαβάζεται δηλαδή:

- 1 Ποτέ δεν μπαίνει ένα γράμμα μόνο του
- 2 Δεν ανακατεύονται οι συλλαβές
- 3 Πάντα διαβάζουμε από πάνω αριστερά προς κάτω δεξιά (Δυτικός τρόπος διαβάσματος)
- 4 Δεν μπορεί να είναι σε διαφορετικά χρώματα τα γράμματα
- 5 Πάντα πρέπει να ακολουθούν τις αποστάσεις του κανάβου

Σωστή
τοποθέτηση
λογοτύπου



THE UNGAMERZ



THE UNGAMERZ

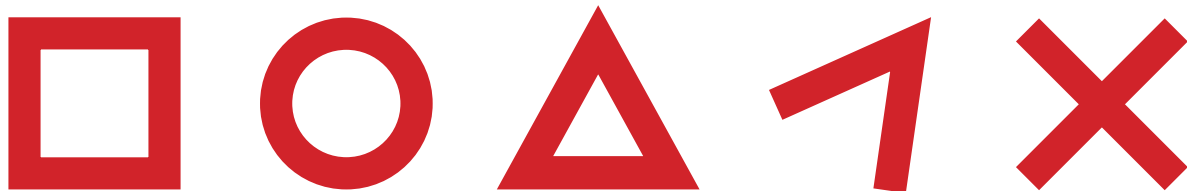


THE UNGAMERZ

Λάθος
τοποθέτηση
λογοτύπου



Σύμβολα



Η χρήση των παραπάνω συμβόλων, ως δευτερεύον γραφιστικά στοιχεία, για παράδειγμα στην αρίθμηση, στα tags, κατηγοριοποιήσεις, συμβολισμούς, είναι ένας άμεσος και αναγνωρίσιμος από σχεδόν όλους τρόπος έκφρασης. Είναι βασικά σχήματα που συναντάμε διαρκώς σε παιχνίδια, από την τρίλιζα μέχρι τα video games, αλλά και στην καθημερινότητά μας, από την παιδική μας ηλικία έως την ενήλικη ζωή μας.

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ



9:13 PM

82°

THE UNGAMERZ



Are u looking for
the best e-sport's team?

We are recruiting



#winning for the laughs

In 2020, a spirited esports team THE UNGAMERZ sprouted from Greece, uniting four game enthusiasts. Their playful banter coalesced with deep respect, shaping their unique bond. Now recruiting, scan the QR code for more info.



Γράψτε ένα σχόλιο...



The UNgamerZ

Χορηγούμενη · 🌐



Because winning was always for the laughs!!!
Now we are recruiting, follow the link below ->

www.theungamerz.com/recruitmentform



👍 331



UNGAMERZ

We stand for all
the troll UNgamerZ
around the Globe.
We are trolls and
we are good at it...



Clearing the name that's been given to the word troll

ΔΙΟΓΕΝΗΣ was one of us

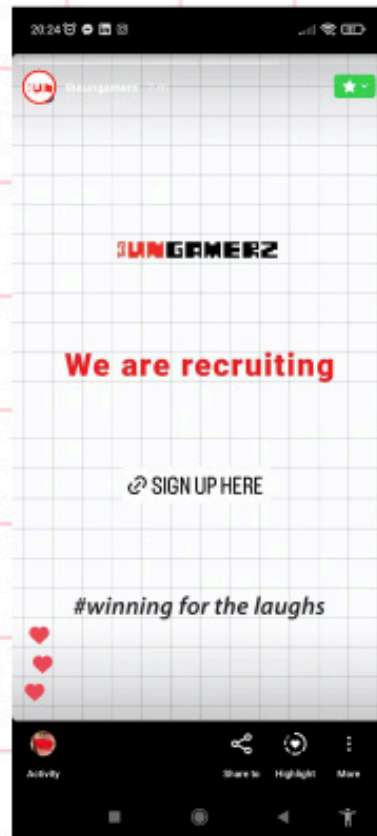
UNGAMER2

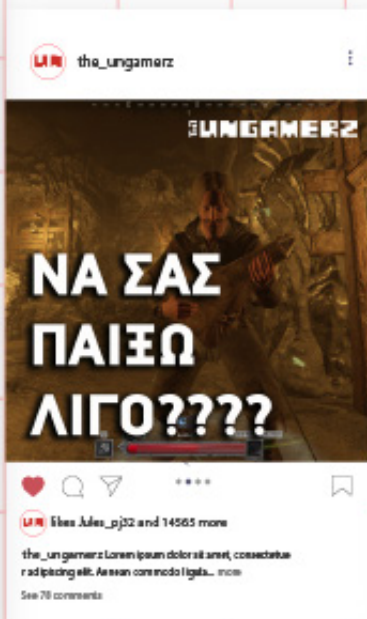
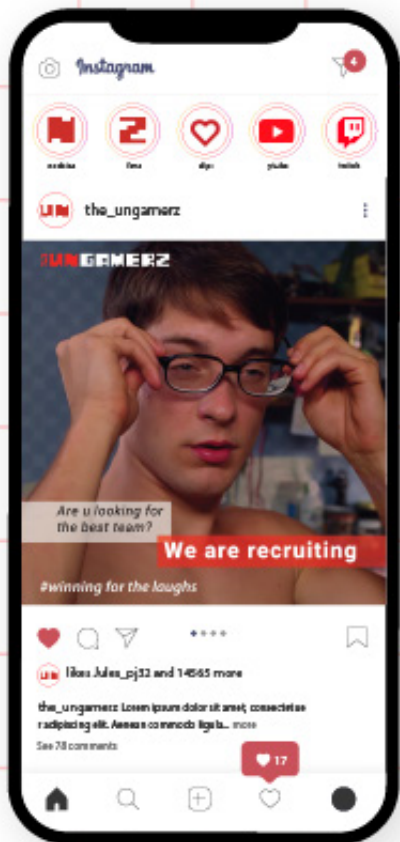


Counter Strike 2



this is our roosters
















THE UNGAMERZ

**NEW LIVE
AT 8:00 PM**



Streamer
Zlyther

-  Zlyther
-  Zlyther_ff
-  Zlyther_ffs

www.theungamerz.com

