



Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία

Σχεδιασμός Εταιρικής Ταυτότητας, γραφικών και προωθητικών μέσων για τον λογαριασμό tsig0s στην εφαρμογή του Twitch

Συγγραφέας:

Στρογγύλη Βασιλική

AM 18674149

Επιβλέπων:

Δρ. Ρωσσέτος Μετζητάκος

Αθήνα, Μάρτιος 2024



University of West Attica

School of Applied Arts and Culture

Department of Graphic and Visual Communication Design

Thesis

Design of Corporate Identity, graphics and promotional media for the tsig0s account on the Twitch app

Authors and Creators:

Strongyli Vasiliki

AM 18674149

Supervisor:

Dr. Rossetos Metzidakos

Athens, March 2024



Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής

Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού

Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Σχεδιασμός Εταιρικής Ταυτότητας, γραφικών και προωθητικών μέσων για τον λογαριασμό tsig0s στην εφαρμογή του Twitch

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής συμπεριλαμβανομένου και του Εισηγητή

Η πτυχιακή / διπλωματική εργασία εξετάστηκε επιτυχώς από την κάτωθι Εξεταστική Επιτροπή:

ΟΝΟΜΑ	ΒΑΘΜΙΔΑ	ΨΗΦΙΑΚΗ ΥΠΟΓΡΑΦΗ
Δρ. Ρωσσέτος Μετζητάκος	Αναπληρωτής Καθηγητής	
Ιωάννα Δεβετζή	Λέκτορας Πανεπιστημίου	
Μαρία Παπαδομανωλάκη	Λέκτορας Πανεπιστημίου	

Δήλωση Συγγραφέων Πτυχιακής / Διπλωματικής Εργασίας

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Στρογγύλη Βασιλική του Κωνσταντίνου, με αριθμό μητρώου 18674149, φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι: « Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής / διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθειά την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, η 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 εμένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μας ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση των πτυχίων μας » .

Η Δηλούσα



Ευχαριστίες

Η θεωρητική μου εργασία και τα συνολικά αποτελέσματα σχεδιασμού που οδήγησαν στην ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας ολοκληρώθηκαν μέσω της αλληλεπίδρασης με άτομα του κύκλου μου που με βοήθησαν στην ανταλλαγή γνώσεων.

Συγκεκριμένα, αισθάνομαι την ανάγκη να ευχαριστήσω τον καθηγητή μας, Δρ. Ρωσσέτο Μετζητάκο, για την καθοδήγησή του που με ώθησε να δημιουργήσω τα κύρια χαρακτηριστικά του λογαριασμού, την εταιρική ταυτότητα αλλά και της πτυχιακής εργασίας ως σύνολο. Θα θέλαμε επίσης να ευχαριστήσουμε τους φίλους και τους συμμαθητές μας των οποίων οι ιδέες αποδείχθηκαν ανεκτίμητες.

Σας ευχαριστώ

Περίληψη

Στην θεωρητική μου εργασία έγινε μελέτη και ανάλυση των βασικών χαρακτηριστικών του λογαριασμού που δημιούργησα, με όνομα tsig0s. Σκοπός της έρευνας ήταν η εκμάθηση της ιστορίας των βιντεοπαιχνιδιών, την ανάπτυξής τους μέσα στον χρόνο και τον τρόπο ύπαρξής τους σήμερα. Συγκεκριμένα αναλύονται η αρχή τους, ποιες ήταν οι πρώτες κονσόλες, ποιοι κίνδυνοι παραμονεύουν πίσω από τα ηλεκτρονικά αλλά και τα τυχερά παιχνίδια που βρίσκονται στο διαδίκτυο.

Ακόμα αναλύονται ο τρόπος που υπάρχουν τα βιντεοπαιχνίδια σήμερα και το περιβάλλον της εφαρμογής twitch.

Κλείνοντας γίνεται σαφής ο τρόπος που εργάστηκα για την ολοκλήρωση της εργασίας που δημιούργησα αυτό το εξάμηνο, δηλαδή τον λογαριασμό, την εταιρική του ταυτότητα, τα γραφικά και τις προωθητικές του ενέργειες.

Abstract

In my theoretical work there was a study and analysis of the main features of the account I created, named tsig0s. The purpose of the research was to learn the history of video games, their development over time and how they exist today. In particular, their origin is analyzed, which were the first consoles, which dangers lurk behind electronic and also gambling games found on the internet.

The way video games exist today and the environment of the twitch app are also analyzed.

In conclusion it becomes clear how I worked to complete the work I created this semester, namely the account, its corporate identity, graphics and promotions.

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή

2. Παιχνιδομηχανές

- Arcade
- Κονσόλες
- Υπολογιστές

3. Ηλεκτρονικά παιχνίδια και Online gaming

- Πως ξεκίνησαν
- Ο όρος video game
- Online gaming
- Δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια
- Η άνοδος του διαδικτυακού gaming
- Η φαινομενική αύξηση του αριθμού των διαδικτυακών παικτών
- Μέθοδοι τζόγου

4. Δωρεές μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών

- Συνεισφορές διαδικτυακών παικτών στον ψηφιακό κόσμο
- Η Σημασία των δωρεών στο Twitch
- Δωρεές στο Twitch
- Η Σημασία των Δωρεών στο Twitch
- Ο ρόλος της ζωντανής ροής στις επιχειρήσεις κοινής ωφέλειας

5. Βιντεοπαιχνίδια στην Ελλάδα

- Η έλευση των βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα
- Η σημερινή κατάσταση της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών

6. Twitch

- Το περιβάλλον του Twitch

7. Ανάλυση Πτυχιακής Εργασίας

- Η Ιδέα
- Λογότυπο
- Τυπογραφία
- Χρώματα
- Μοτίβο
- Εταιρική Ταυτότητα
- Γραφικά

- Applications
- Προωθητικές ενέργειες

8. Επίλογος

9. Βιβλιογραφία

1. Εισαγωγή

Στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας πραγματοποιήθηκε μία έρευνα σχετικά με την ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών από το 1940 έως και σήμερα. Ερευνήθηκε διεξοδικά η ιστορία τους, απο το πως ξεκίνησαν, ποιές ήταν οι πρώτες παιχνιδομηχανές και τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια, μέχρι την εξέλιξη που έχουν αποκτήσει. Πλέον ένα video game , μπορεί να το παίξει ο οποιοσδήποτε και από μια πληθώρα μέσων, όπως το κινητό, το tablet , ο υπολογιστής ή και κάποια κονσόλα όπως playstation ή xbox.

Όμως ακόμα και σε ένα μέσο ψυχαγωγίας μπορούν να υπάρξουν κίνδυνοι, όπως κλοπή προσωπικών δεδομένων ή ακόμα και περιουσιακών στοιχείων καθώς τα τυχερά παιχνίδια έχουν ενταχθεί στο φάσμα των διαδικτυακών παιχνιδιών.

Πλέον υπάρχει η δυνατότητα ψυχαγωγίας ακόμα και βλέποντας κάποιον από την άλλη άκρη του κόσμου να παίζει ένα παιχνίδι, μέσω της πλατφόρμας του Twitch. Δίνεται η δυνατότητα streaming, όπου ο hoste κοινοποιεί την εικόνα από ένα παιχνίδι που παίζει μέσω του υπολογιστή του, κάνοντας προφίλ στην εφαρμογή. Μπορείς να αλληλεπιδράσεις και να επικοινωνήσεις με κόσμο από κάθε μεριά του πλανήτη. Ακόμα υπάρχει η δυνατότητα δωρεάς χρημάτων από τους θεατές προς τον hoste του καναλιού. Πολλές φορές υπάρχουν Livestreams ή μαραθώνιοι gaming που γίνονται με φιλανθρωπικό σκοπό, και τα έσοδα που μαζεύονται στέλνονται σε νοσοκομεία, φιλανθρωπικές οργανώσεις, νοσοκομεία ή άτομα σε ανάγκη.

Έπειτα έγινε αναλυτική έρευνα του περιβάλλοντος της εφαρμογής καθώς σκοπός μου ήταν η δημιουργία λογαριασμού στο twitch, εταιρικής ταυτότητας και προωθητικών μέσων. Αναλύεται ο τρόπος που δούλεψα ώστε να έρθω στο επιθυμητό αποτέλεσμα σε κάθε στάδιο της διαδικασίας αλλά και οι επιλογές που υπήρξαν, ή ακόμα και τα συναισθήματα που επέλεξα να προσδώσω σε κάθε γραφικό.

Τέλος φαίνονται και τα τελικά αποτελέσματα της εργασίας αλλά και οι προωθητικές ενέργειες που δημιουργήθηκαν.

2. Παιχνιδομηχανές

Arcade

Κατά τη δεκαετία του 1980, τα Arcade Game Machines εμφανίστηκαν ως δημοφιλείς ηλεκτρονικές συσκευές που βρέθηκαν σε καταστήματα ηλεκτρονικών ειδών. Αυτά τα μηχανήματα διέθεταν οθόνη και κουμπιά και ενεργοποιούνταν με την εισαγωγή νομισμάτων. Ωστόσο, η προέλευση των ηλεκτρονικών τυχερών παιχνιδιών μπορεί να αναζητηθεί στη «Συσκευή ψυχαγωγίας καθοδικών ακτίνων», η οποία θεωρείται ευρέως ως η πρώτη ηλεκτρονική κονσόλα παιχνιδιών. Οι φυσικοί Thomas Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann ανέπτυξαν αυτόν τον αναλογικό προσομοιωτή τον Ιανουάριο του 1947.

Κατά τη δεκαετία του 1980, η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών γνώρισε μια σημαντική αύξηση της οικονομικής επιτυχίας, ιδιαίτερα στη Βόρεια Αμερική. Την ίδια δεκαετία, τα έσοδα του κλάδου εκτοξεύτηκαν στα ύψη, φτάνοντας τα 2,8 δισεκατομμύρια δολάρια το 1980 και διπλασιάστηκαν στα 5 δισεκατομμύρια δολάρια το 1981. Το αποκορύφωμα αυτής της ανάπτυξης σημειώθηκε το 1982, με αξιοσημείωτα έσοδα 8 δισεκατομμυρίων δολαρίων που παρήχθησαν μόνο το πρώτο τρίμηνο, ξεπερνώντας τα κέρδη τόσο της ποπ μουσικής όσο και των ταινιών του Χόλιγουντ. Ένα αξιοσημείωτο παιχνίδι κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου ήταν ένα arcade παιχνίδι με θέμα τον πύραυλο που ονομάζεται "Barbatsis et al.", όπου οι παίκτες έλεγχαν έναν διανυσματικό στόχο και στόχευαν σε διάφορους στόχους.

Ένα από τα πρώτα έγχρωμα παιχνίδια arcade, το Pac-Man, δημιουργήθηκε από την ιαπωνική εταιρεία παιχνιδιών Namco και έκανε το ντεμπούτο του στην Ιαπωνία στις 22 Μαΐου 1980. Αυτό το παιχνίδι εμπίπτει στο είδος των arcade games, τα οποία περιλαμβάνουν βιντεοπαιχνίδια που...

Αυτά τα παιχνίδια βρίσκονται σε μεγάλα μηχανήματα που λειτουργούν με κέρματα, επιτρέποντας στα άτομα να συμμετέχουν στο παιχνίδι. Σε αυτή την κατηγορία περιλαμβάνονται γνωστοί τίτλοι όπως Pong, Space Invaders, Asteroids, Tetris και πολλοί άλλοι.

Σε μόλις δύο χρόνια, η εταιρεία πέτυχε το αξιοσημείωτο επίτευγμα να πουλήσει 400.000 κονσόλες και να δημιουργήσει εκπληκτικά έσοδα περίπου 7 δισεκατομμυρίων σε νόμισμα. Ακόμη και μέχρι σήμερα, στέκεται ως ένα διαρκές σύμβολο αριστείας στη σφαίρα του arcade gaming, χαράσσοντας τη θέση του στην ιστορία.

Κονσόλες

Οι φορητές κονσόλες παιχνιδιών χαρακτηρίζονται από το μικρό τους μέγεθος, το οποίο επιτρέπει την ψυχαγωγία τόσο σε εσωτερικούς όσο και σε εξωτερικούς χώρους. Επιπλέον, η φορητότητά τους εξασφαλίζει αδιάκοπη απόλαυση.

Οι φορητές κονσόλες παιχνιδιών, γνωστές για τη συμπαγή σχεδιάσή τους και την ενσωματωμένη οθόνη και χειριστήρια, συνεχίζουν να κυριαρχούν στην αγορά, κατέχοντας το μεγαλύτερο μερίδιο στον κλάδο.

Η Nintendo, έχοντας πρόσφατα παρουσιάσει μια νέα προσθήκη στη σειρά Game Boy της γνωστής ως Nintendo DS, διαθέτει τώρα μια κονσόλα παιχνιδιών εξοπλισμένη με δύο οθόνες, με τη μία από αυτές να είναι.

Το Nintendo DS, μια ευαίσθητη στην αφή συσκευή που μπορεί επίσης να λειτουργήσει ως συσκευή εισόδου γραφίδας, έχει το πρόσθετο πλεονέκτημα ότι είναι συμβατό με παλαιότερα παιχνίδια GameBoy Advance. Παρά αυτά τα χαρακτηριστικά, καταφέρνει ακόμα να διατηρήσει την κυριαρχία του.

Με την εισαγωγή μιας σειράς παιχνιδιών που διαθέτουν απλά χειριστήρια και καθολικά ελκυστικά θέματα, η Nintendo έχει κυριαρχήσει στη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών χειρός. Από την άλλη, η Sony έκανε μια προσπάθεια να καταλάβει ένα μέρος της αγοράς φορητών κονσολών παιχνιδιών ξεκινώντας...

Κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία το 2004 και στις ΗΠΑ το 2005, το PlayStation Portable (PSP) είναι μια κονσόλα παιχνιδιών που διαθέτει εντυπωσιακή ισχύ, ξεπερνώντας αυτή του Nintendo DS. Παρά το μικρό μέγεθος της, η συσκευή διαθέτει μια εντυπωσιακά μεγάλη οθόνη. Ωστόσο, ενώ το PSP μπορεί να μην ανταγωνίζεται τους ανταγωνιστές του όσον αφορά τα χαρακτηριστικά και την ικανότητα απόδοσης τρισδιάστατων γραφικών, έχει αγωνιστεί να εκθρονίσει την κυριαρχία της Nintendo κυρίως λόγω της απουσίας εμπορικά επιτυχημένων παιχνιδιών.

Υπολογιστές

Σε αντίθεση με τις κονσόλες, ο υπολογιστής δεν δημιουργήθηκε ειδικά ως ειδική πλατφόρμα για λογισμικό βιντεοπαιχνιδιών. Αντίθετα, τα λειτουργικά του συστήματα (Windows, Mac, Linux) έχουν σχεδιαστεί για να εξυπηρετούν ένα ευρύ φάσμα χρήσεων, γεγονός που αντικατοπτρίζεται στην πολυπλοκότητά τους. Ενώ ο υπολογιστής λειτουργεί ως πλατφόρμα βιντεοπαιχνιδιών, προσφέρει μεγαλύτερη διαφοροποίηση και ποικιλία όσον αφορά τις δυνατότητες. Σε αντίθεση με τις κονσόλες, ο σχεδιασμός και η αρχιτεκτονική των υπολογιστών δεν υπαγορεύονται από μία μόνο εταιρεία, επιτρέποντας στους κατασκευαστές να λαμβάνουν αποφάσεις με βάση το κόστος ή την απόδοση. Οι υπολογιστές είναι γενικά πιο ακριβοί από τις κονσόλες παιχνιδιών, αλλά τείνουν να είναι και πιο ισχυροί, με ισχυρούς επεξεργαστές, άφθονη μνήμη και οθόνες υψηλής ανάλυσης.

Σε αντίθεση με τις κονσόλες, οι οποίες βρίσκονται συνήθως στα σαλόνια, οι υπολογιστές τοποθετούνται συνήθως στα γραφεία του σπιτιού και είναι σχεδιασμένοι για εμπειρίες ενός χρήστη. Η εκτέλεση περιόδων σύνδεσης για πολλούς παίκτες στον ίδιο υπολογιστή μπορεί να είναι πιο δύσκολη λόγω του μεγέθους της οθόνης και της απόστασης από τον χρήστη. Ωστόσο, οι υπολογιστές υποστηρίζουν πολύπλοκες συσκευές εισόδου, όπως πληκτρολόγια και ποντίκια, καθιστώντας τα κατάλληλα για παιχνίδια με περίπλοκα χαρακτηριστικά, όπως η στρατηγική και το παιχνίδι ρόλων.

Ο υπολογιστής είναι εδώ και καιρό η κύρια πλατφόρμα για μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια για πολλούς παίκτες (MMOG), καθώς και περιστασιακά παιχνίδια στο Διαδίκτυο, χάρη στην υψηλή ευελιξία και την υποστήριξη για συνδεσιμότητα στο διαδίκτυο. Αυτή η τάση έχει υιοθετηθεί και από μεγάλες εταιρείες κονσολών, οι οποίες έχουν στραφεί προς το διαδικτυακό και περιστασιακό gaming. Η φύση του υπολογιστή ως ευέλικτου μηχανήματος με ανοιχτή αρχιτεκτονική έχει επιπτώσεις στη χρήση του ως κονσόλα παιχνιδιών. Ωστόσο, η εγκατάσταση και η εκτέλεση παιχνιδιών ενδέχεται να απαιτεί υψηλότερο επίπεδο γνώσεων υπολογιστή.

Έχοντας εξειδίκευση τόσο στην αντιμετώπιση προβλημάτων κονσόλας όσο και στο υλικό υπολογιστή, γνωρίζω καλά τον εντοπισμό και την επίλυση προβλημάτων που μπορεί να προκύψουν από ασυμβατότητες μεταξύ προγραμμάτων οδήγησης, καρτών γραφικών και εφαρμογών υπολογιστή. Αυτά τα ζητήματα μπορεί συχνά να οδηγήσουν σε δυσλειτουργίες του παιχνιδιού ή ακόμη και σε πάγωμα στους υπολογιστές. Αντίθετα, οι κονσόλες, με τα τυποποιημένα εξαρτήματά τους, είναι λιγότερο επιρρεπείς σε τέτοια προβλήματα.

3. Ηλεκτρονικά παιχνίδια και Online gaming

Πως ξεκίνησαν

Η αρχή των βιντεοπαιχνιδιών εντοπίζεται στη δεκαετία του 1940, όταν εμφανίστηκε στη σκηνή ο ENIAC, ο πρώτος υπολογιστής, ανοίγοντας δυνατότητες για τη δημιουργία παιχνιδιών συμβατών με αυτές τις μηχανές. Ήταν το 1962 που μια ομάδα φοιτητών του MIT κατασκεύασε το πρωτοποριακό παιχνίδι «Space War!», το οποίο αναγνωρίζεται ευρέως ως ο πρωτοπόρος του gaming υπολογιστών. Σε αυτό το συναρπαστικό παιχνίδι, οι παίκτες συμμετέχουν σε επικές μάχες μεταξύ διαστημοπλοίων.

Μετά την πρόοδο της τεχνολογίας των υπολογιστών και των γραφικών, δημιουργήθηκαν πολλά παιχνίδια. Ένα αξιοσημείωτο παράδειγμα είναι το «Pong», το οποίο έκανε το ντεμπούτο του το 1972 και έγινε το εναρκτήριο βιντεοπαιχνίδι που σημείωσε εμπορική επιτυχία. Από εκείνο το σημείο και μετά, η βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών γνώρισε συνεχή επέκταση, περιλαμβάνοντας την ανάπτυξη κονσολών, φορητών συσκευών, παιχνιδιών υπολογιστή και παιχνιδιών για φορητές συσκευές. Αυτή η βιομηχανία έχει ανθίσει τρομερά, σημειώνοντας σημαντική επιτυχία και καθιερώνοντας τον εαυτό της ως εξέχουσα δύναμη στον κόσμο της ψυχαγωγίας.

Ο Όρος video game

Ενώ οι όροι ηλεκτρονικά παιχνίδια, παιχνίδια υπολογιστή και βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούνται συχνά εναλλακτικά, δεν έχουν την ίδια σημασία. Ωστόσο, στη σύγχρονη χρήση, θεωρούνται συχνά ως συνώνυμα. Αντίθετα, τα ψηφιακά παιχνίδια περιλαμβάνουν εφαρμογές λογισμικού που ενσωματώνουν όλες τις θεμελιώδεις πτυχές ενός συμβατικού παιχνιδιού, όπως ο ανταγωνισμός, οι στόχοι, οι καθιερωμένοι κανόνες, οι νικητές και η αξία της ψυχαγωγίας. Αυτά τα παιχνίδια είναι συμβατά με μια σειρά από πλατφόρμες, όπως υπολογιστές, κονσόλες, κινητές συσκευές και διαδικτυακές πλατφόρμες.

Online gaming

Η συμμετοχή στον κόσμο των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών συνεπάγεται συμμετοχή στο παιχνίδι μέσω του Διαδικτύου με άτομα από διάφορες τοποθεσίες σε όλο τον πλανήτη. Αυτή η συναρπαστική και περιεκτική συμμετοχή απαιτεί τη δημιουργία σύνδεσης με έναν διακομιστή ή μια πλατφόρμα παιχνιδιού, δίνοντας τη δυνατότητα στους παίκτες να συμμετέχουν σε διαδραστικές και ανταγωνιστικές εμπειρίες σε πραγματικό χρόνο.

Η άνοδος των συνδέσεων Διαδικτύου υψηλής ταχύτητας στα τέλη της δεκαετίας του 1990 και στις αρχές της δεκαετίας του 2000 πυροδότησε ένα νέο ενδιαφέρον για τα διαδικτυακά παιχνίδια, γοητεύοντας ένα ευρύ κοινό. Αυτή η πρωτοποριακή τεχνολογία έδωσε τη δυνατότητα στους παίκτες από διάφορες γωνίες του πλανήτη να ενωθούν και να συμμετάσχουν σε εικονικές περιπέτειες. Η αύξηση της δημοτικότητας των διαδικτυακών παιχνιδιών μπορεί να αποδοθεί στην εμφάνιση πλατφορμών και υπηρεσιών όπως το Steam, το Xbox Live, το PlayStation Network και μια πληθώρα MMORPG (Διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων για πολλούς παίκτες). Αυτές οι εξελίξεις έχουν αλλάξει εντελώς τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα βυθίζονται στο gaming, ξεπερνώντας τους γεωγραφικούς περιορισμούς και καλλιεργώντας πρωτοφανείς συνδέσεις μεταξύ των παικτών.

Ο κόσμος των διαδικτυακών παιχνιδιών προσφέρει στους παίκτες πολλές ευκαιρίες να αλληλοεπιδράσουν με άλλους παίκτες, είτε μέσω της συμμετοχής σε ανταγωνιστικές μάχες για πολλούς παίκτες, είτε μέσω της συνεργασίας σε ομαδικές αποστολές είτε μέσω της σύνδεσης σε εικονικά κοινωνικά περιβάλλοντα. Αυτές οι συναντήσεις καλλιεργούν μια βαθιά αίσθηση συντροφικότητας και κοινωνικού δεσμού μεταξύ των παικτών που μοιράζονται ενδιαφέροντα και πάθη.

Επιπλέον, ο κόσμος των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών έχει ξεπεράσει τις παραδοσιακές πλατφόρμες και έχει διευρύνει το πεδίο εφαρμογής του για να συμπεριλάβει τις κινητές συσκευές. Η εμφάνιση των smartphone και των tablet έχει καταστήσει ευκολότερο να παίζετε διαδικτυακά παιχνίδια ενώ βρίσκεστε εν κινήσει, ενισχύοντας έτσι τη διαδεδομένη γοητεία αυτού του τύπου διασκέδασης.

Αναγνωρίζοντας τη σημασία του διαδικτυακού παιχνιδιού, είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι, όπως κάθε άλλη μορφή ψυχαγωγίας, έχει την ικανότητα να αποφέρει θετικά και αρνητικά αποτελέσματα. Ενώ παρέχει ευκαιρίες για κοινωνικοποίηση, μάθηση και βελτίωση διαφορετικών ικανοτήτων, η υπερβολική δέσμευση μπορεί να οδηγήσει σε εθισμό, απομόνωση και αμέλεια βασικών ευθυνών. Η επίτευξη μιας αρμονικής ισορροπίας μεταξύ παιχνιδιών και πραγματικών προσπαθειών είναι πρωταρχικής σημασίας για τους παίκτες να διατηρήσουν έναν ευχάριστο και ολοκληρωμένο τρόπο ζωής.

Δημοφιλή διαδικτυακά παιχνίδια

Τα παρακάτω είναι τα πέντε κορυφαία διαδικτυακά παιχνίδια που έχουν κερδίσει τεράστια δημοτικότητα. Κορυφαίος στο πακέτο είναι το Fortnite, ένα παιχνίδι που έχει συναρπάσει τους παίκτες με τον συνδυασμό έντονης δράσης για πολλούς παίκτες, εθιστικό παιχνίδι και τακτικές ενημερώσεις που εισάγουν φρέσκο περιεχόμενο. Οι παίκτες έλκονται από τη συγκίνηση της μάχης για επιβίωση σε εκτεταμένες εικονικές σφαίρες και τη συνεργασία με τους συντρόφους τους για μια αξέχαστη εμπειρία παιχνιδιού.

Διάσημο για τις απεριόριστες δυνατότητές του για φαντασία και ανακάλυψη, το **Minecraft** είναι ένα παιχνίδι που προσκαλεί τους παίκτες σε ένα εκτεταμένο βασίλειο δημιουργίας. Μέσα σε αυτόν τον ανοιχτό κόσμο, τα άτομα έχουν τη δύναμη να κατασκευάσουν και να σχεδιάσουν ουσιαστικά οτιδήποτε μπορεί να συλλάβει το μυαλό τους, είτε πρόκειται για υπέροχες κατασκευές, πολυσύχναστες μητροπόλεις, συναρπαστικές εκδρομές ή εντελώς νέα βασίλεια της δικής τους κατασκευής.

Το **League of Legends**, γνωστό και ως LoL, είναι ένα έντονο παιχνίδι στρατηγικής για πολλούς παίκτες όπου οι παίκτες ενσαρκώνουν ισχυρούς πρωταθλητές και συμμετέχουν σε επικές μάχες για να νικήσουν τους αντιπάλους τους.

Ένα από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια πρώτου προσώπου, το **Counter-Strike: Global Offensive** (γνωστό και ως CS:GO), εμπλέκει τους παίκτες σε ομαδικό ανταγωνισμό για την επίτευξη στόχων όπως η φύτευση και η σύλληψη εκρηκτικών. Η δημοτικότητα αυτού του παιχνιδιού πηγάζει από την απαίτησή του για δεξιότητες, την ικανότητα να παίζεις δίπλα σε φίλους και τις τακτικές ενημερώσεις κώδικα και ενημερώσεις.

Η άνοδος του διαδικτυακού gaming

Ο κόσμος του διαδικτυακού gaming έχει υποστεί σημαντική μεταμόρφωση από την έναρξή του και συνεχίζει να εξελίσσεται με το πέρασμα του χρόνου. Χάρη στις τεχνολογικές εξελίξεις και την ευρεία προσβασιμότητα του internet υψηλής ταχύτητας, οι παίκτες έχουν πλέον την ευκολία να συνδέονται απρόσκοπτα και να συμμετέχουν σε παιχνίδια για πολλούς παίκτες, ανεξάρτητα από τη φυσική τους τοποθεσία.

Ο κόσμος των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών προσελκύει ένα διαφορετικό κοινό με τις περίπλοκες οπτικές οθόνες, το απαιτητικό παιχνίδι και την εκτενή επιλογή παιχνιδιών. Είτε πρόκειται για καθηλωτικά MMORPG, έντονο shooter πρώτου προσώπου ή συναρπαστικά παιχνίδια battle royale, τα διαδικτυακά παιχνίδια προσφέρουν κάτι για τις προτιμήσεις και τα γούστα κάθε παίκτη.

Η φαινομενική αύξηση του αριθμού των διαδικτυακών παικτών

Το βασίλειο των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών γνώρισε μια αξιοσημείωτη άνοδο σε δημοτικότητα και αναγνώριση. Ωστόσο, τι πυροδότησε αυτό το φαινόμενο και ποιες ιδιότητες συμβάλλουν στην εκτεταμένη γοητεία του; Ας μπούμε στον κόσμο των διαδικτυακών παικτών και ας εξετάσουμε τους παράγοντες που στηρίζουν την επικράτηση του.

Πριν από αρκετά χρόνια, μια ομάδα ατόμων γνωστών ως streamers ή δημιουργοί περιεχομένου άρχισαν να αφήνουν το στίγμα τους στην ψηφιακή σφαίρα. Στην αρχή, η κύρια εστίασή τους ήταν να μοιράζονται τις περιπέτειές τους στο παιχνίδι με άλλους παίκτες. Ωστόσο, όσο περνούσε ο καιρός, δημιούργησαν ένα πιστό κοινό και έγιναν γνωστοί για τη διασκεδαστική και ζωντανή προσέγγισή τους στο gameplay.

Οι διαδικτυακοί παίκτες συνήθως συμμετέχουν σε ζωντανές συνεδρίες βιντεοπαιχνιδιών, συχνά μεταδίδοντας το παιχνίδι τους σε πλατφόρμες όπως το Twitch ή το YouTube. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στους θεατές να παρατηρούν ενεργά αγώνες, να προσφέρουν πληροφορίες και να αλληλεπιδρούν με τους παίκτες σε πραγματικό χρόνο.

Προκύπτει το ερώτημα: τι διακρίνει τους διαδικτυακούς παίκτες ως αξιοσημείωτες φιγούρες; Ορισμένα άτομα έχουν μετατρέψει επιδέξια το χόμπι τους σε κερδοφόρες επιχειρήσεις, ενώ άλλα έχουν καλλιεργήσει σημαντικούς ακόλουθους με επίκεντρο την εικονική τους ταυτότητα. Τα κύρια στοιχεία που συμβάλλουν στη φήμη τους είναι η διασκέδαση που προσφέρουν, η καλοσύνη τους και η εποικοδομητική αλληλεπίδραση που καλλιεργούν με το κοινό τους.

Παρακάτω υπάρχουν πέντε παραδείγματα διάσημων Online Gamers:

Ninja (Tyler Blevins): Ένας από τους πιο γνωστούς Αμερικανούς Online Gamers παγκοσμίως, με εκατομμύρια ακόλουθους σε πλατφόρμες όπως το Twitch και το YouTube. Έγινε ευρέως γνωστός για τις δεξιότητές του σε παιχνίδια όπως το Fortnite.

PewDiePie (Felix Kjellberg): Δημοφιλής gamer και YouTuber με καταγωγή από τη Σουηδία, με μια υπεράσπιση στον κόσμο του gaming και των διασκεδαστικών περιεχομένων.

Markiplier: Ο Mark Edward Fischbach, γνωστός στο διαδίκτυο ως Markiplier, είναι Αμερικανός YouTuber, ηθοποιός και σκηνοθέτης. Κυρίως ανεβάζει το Let's Plays και είναι γνωστός για τα βίντεό του με indie παιχνίδια τρόμου.

Shroud (Michael Grzesiek): Ένας εξαιρετικός gamer με εξαιρετικές δεξιότητες σε μια ποικιλία παιχνιδιών, ο οποίος έχει αποκτήσει μεγάλη δημοφιλία στο Twitch. Είναι Καναδός streamer, YouTuber, πρώην επαγγελματίας Valorant παίκτης και πρώην επαγγελματίας παίκτης Counter-Strike: Global Offensive.

Mr Beast: Ο James Stephen "Jimmy" Donaldson, περισσότερο γνωστός με το διαδικτυακό του ψευδώνυμο MrBeast, είναι Αμερικανός YouTuber, διαδικτυακή προσωπικότητα, επιχειρηματίας και φιλάνθρωπος. Είναι γνωστός για τα βίντεό του με γρήγορους ρυθμούς και υψηλής παραγωγής, τα οποία περιλαμβάνουν περίτεχνες προκλήσεις και μεγάλα δώρα

Συνοπτικά, οι διαδικτυακοί παίκτες έχουν τραβήξει με επιτυχία την προσοχή εκατομμυρίων θεατών σε όλο τον κόσμο μέσω της ικανότητάς τους να ψυχαγωγούν, να ενημερώνουν και να δημιουργούν κοινότητα γύρω από τα παιχνίδια. Αυτοί οι παίκτες δημιούργησαν ένα νέο μοντέλο καριέρας που άλλαξε τον τρόπο που βλέπουμε τα παιχνίδια και το διαδίκτυο.

Μέθοδοι τζόγου

Το παιχνίδι έχει επίσης αναπτύξει τεράστιους θαυμαστές στον ψηφιακό κόσμο. Τα διαδικτυακά καζίνο, οι λαχειοφόροι αγορές, τα στοιχήματα και άλλα τυχερά παιχνίδια παρέχουν στους χρήστες διαφορετικές μορφές ψυχαγωγίας που προσφέρουν έκρηξη αδρεναλίνης και ενθουσιασμό.

Το να μπορείτε να παίξετε τους αγαπημένους σας κουλοχέρηδες ή παιχνίδια μπλάκτζακ σε ένα διαδικτυακό καζίνο από την άνεση του σπιτιού σας ή μέσω του κινητού σας τηλεφώνου έχει κερδίσει την εμπιστοσύνη και τον σεβασμό των λάτρεις του τζόγου.

4. Δωρεές μέσω των διαδικτυακών παιχνιδιών

Συνεισφορές διαδικτυακών παικτών στον ψηφιακό κόσμο

Η κοινότητα των διαδικτυακών παιχνιδιών διαδραματίζει κρίσιμο και απαραίτητο ρόλο στη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών, διαμορφώνοντας τάσεις, ασκώντας επιρροή στην ανάπτυξη παιχνιδιών και εμπλουτίζοντας τη συλλογική εμπειρία των χρηστών. Χρησιμοποιώντας διαδικτυακές πλατφόρμες παιχνιδιών όπως το Twitch, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να αναδείξουν τα ταλέντα τους, να αιχμαλωτίσουν το κοινό και να καλλιεργήσουν ζωντανές κοινότητες με επίκεντρο τα αγαπημένα τους παιχνίδια.

Η ψηφιακή σφαίρα των διαδικτυακών τυχερών παιχνιδιών και τυχερών παιχνιδιών ευδοκίμει με την ενεργό συμμετοχή και τις ξεχωριστές συνεισφορές μιας αφοσιωμένης κοινότητας παικτών. Αυτά τα άτομα διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση και την ενίσχυση του ψηφιακού τοπίου μέσω των μοναδικών προσεγγίσεων και της συμβολής τους. Τελικά, τα διαδικτυακά τυχερά παιχνίδια και τα τυχερά παιχνίδια έχουν σημαντική σημασία στη σύγχρονη ψηφιακή σφαίρα, προσφέροντας στους χρήστες από όλο τον κόσμο απaráμιλλες ευκαιρίες ψυχαγωγίας και δικτύωσης. Η συνεχής πρόοδος της τεχνολογίας και οι συνεχώς διευρυνόμενες επιλογές συνδεσιμότητας διευκολύνουν τη συνεχή ανάπτυξη και την καινοτομία σε αυτές τις δυναμικές σφαίρες της ψηφιακής ψυχαγωγίας.

Δωρεές στο Twitch

Ως πλατφόρμα ζωντανής ροής βίντεο, το Twitch δημιουργεί έναν χώρο όπου οι χρήστες μπορούν όχι μόνο να απολαμβάνουν παιχνίδια, αλλά και να συνδέονται και να υποστηρίζουν καλούς σκοπούς μέσω δωρεών και φιλανθρωπικών ζωντανών ροών.

Η Σημασία των Δωρεών στο Twitch

Οι δωρεές Twitch είναι ένας σημαντικός τρόπος υποστήριξης των streamers. Οι θεατές μπορούν να κάνουν δωρεές κατά τη διάρκεια μιας ζωντανής ροής για να δείξουν την εκτίμησή τους για το παρεχόμενο περιεχόμενο ή για να υποστηρίξουν τους αγαπημένους τους streamers.

Μέσω δωρεών, οι χρήστες και οι streamers μπορούν να συνεισφέρουν σε φιλανθρωπικές οργανώσεις ή να υποστηρίξουν κοινωνικά έργα προς όφελος της κοινότητας.

Ο ρόλος της ζωντανής ροής στις επιχειρήσεις κοινής ωφέλειας

Η φιλοξενία ροών παιχνιδιών, φιλανθρωπικών εκδηλώσεων ή φιλανθρωπικών μαραθωνίων από τους streamers αποτελεί μια απίστευτη ευκαιρία να κινητοποιήσουν το κοινό τους και να συγκεντρώσουν την υποστήριξη για έναν ευγενή σκοπό ή φιλανθρωπικό εγχείρημα. Μέσω αυτών των πρωτοβουλιών, οι streamers έχουν τη δύναμη να δημιουργούν οικονομικούς πόρους για φιλανθρωπικές οργανώσεις ή να επεκτείνουν τη βοήθεια σε άτομα που αντιμετωπίζουν αντιξοότητες.

Αξιοποιώντας τη συνδυασμένη δύναμη της ροής του Twitch και τη γενναιοδωρία των θεατών του, είναι δυνατό να καλλιεργηθεί μια αίσθηση ενότητας και να καλλιεργηθεί ένα πνεύμα κοινωνικού και φιλανθρωπικού αλtruισμού. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω της εμπλοκής αλληλεπιδράσεων και του σχηματισμού ισχυρών συνδέσεων μέσα στην κοινότητα. Ένα πρωταρχικό παράδειγμα αυτού του φαινομένου είναι το Bnans Charity Livestream, μια αξιοσημείωτη 24ωρη εκδήλωση που διοργανώθηκε από έναν διάσημο streamer με στόχο να υποστηρίξει τον ευγενή σκοπό του St. Jude Children's Research Hospital. Κατά τη διάρκεια αυτής της εξαιρετικής περίπτωσης, η κοινότητα του Twitch συγκεντρώθηκε και συνεισέφερε ένα εντυπωσιακό ποσό άνω των 50.000 \$ σε δωρεές.

Η διάσημη προσωπικότητα DrLupo πρωτοστάτησε στη διοργάνωση μιας εντυπωσιακής φιλανθρωπικής πρωτοβουλίας γνωστής ως «Fight Cancer», μια καθηλωτική συνεδρία παιχνιδιών Fortnite που συγκέντρωσε ένα εντυπωσιακό ποσό άνω των 100.000 \$ σε γενναιοδωρες συνεισφορές. Τα κεφάλαια που θα συγκεντρωθούν θα διατεθούν για την καταπολέμηση του καρκίνου και την παροχή υποστήριξης σε άτομα που συμμετέχουν στη σκληρή μάχη ενάντια σε αυτή την καταστροφική ασθένεια.

Με τη διοργάνωση μιας σειράς φιλανθρωπικών συγκεντρώσεων με την ονομασία «Pub Draw», η ομάδα του Critical Role δημοπρατούσε με επιτυχία τα σαγηνευτικά έργα τέχνης που απεικόνιζαν τις συναρπαστικές αποδράσεις τους στο Dungeons & Dragons. Οι συμμετέχοντες συμμετείχαν ανυπόμονα σε μια κλήρωση για την ευκαιρία να διεκδικήσουν αυτές τις αριστοτεχνικές εικονογραφήσεις. Χάρη στην απίστευτη γενναιοδωρία των παρευρισκόμενων, συγκεντρώθηκε ένα εκπληκτικό ποσό άνω των 75.000 \$ σε δωρεές. Αυτά τα σημαντικά κεφάλαια δόθηκαν στη συνέχεια σε έναν οργανισμό προσανατολισμένο στην κοινότητα που δίνει μεγάλη σημασία στην προώθηση της εκπαίδευσης και στην καλλιέργεια καλλιτεχνικών προσπαθειών.

Διάφορα φιλανθρωπικά έργα και αιτήματα έχουν λάβει σημαντικές χρηματικές δωρεές από την κοινότητα του Twitch. Αυτά τα λίγα παραδείγματα παρέχουν απλώς μια ματιά στις αμέτρητες φιλανθρωπικές πράξεις που έχουν αναλάβει.

Ο μοναδικός συνδυασμός λειτουργιών ζωντανής ροής και δωρεών στο Twitch έχει τεράστιες δυνατότητες να έχει ουσιαστικό αντίκτυπο στην ψηφιακή σφαίρα, παρέχοντας υποστήριξη για αιτήματα και πρωτοβουλίες σε ολόκληρη την κοινότητα.

5. Βιντεοπαιχνίδια στην Ελλάδα

Η έλευση των βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα

Παρά τον μικρό πληθυσμό της, η παρουσία της Ελλάδας στην παγκόσμια αγορά βιντεοπαιχνιδιών είναι περιορισμένη, καταλαμβάνοντας την 50η θέση σε 100 χώρες όσον αφορά την κατανάλωση ψηφιακών προϊόντων. Ιστορικά, η χώρα αγνόησε τις δυνατότητες της βιομηχανίας βιντεοπαιχνιδιών, φτάνοντας μάλιστα στο σημείο να επιχειρήσει να απαγορεύσει τα βιντεοπαιχνίδια σε δημόσιους χώρους με τον αμφιλεγόμενο νόμο 3037/2002. Αντίθετα, η Ελλάδα έχει επικεντρωθεί κυρίως στο λιανικό εμπόριο βιντεοπαιχνιδιών. Ενώ υπάρχουν ορισμένες πρόσφατες προσπάθειες για την τόνωση της ανάπτυξης και του μάρκετινγκ ψηφιακών παιχνιδιών, αυτές οι πρωτοβουλίες βρίσκονται ακόμη στα αρχικά τους στάδια.

Στη βιομηχανία τυχερών παιχνιδιών, η οποία χαρακτηρίζεται από την κατακερματισμένη φύση της, υπάρχουν πάνω από 25 ενεργά στούντιο ανάπτυξης βιντεοπαιχνιδιών και πλήθος δημιουργών. Η ιστορία αυτής της δυναμικής και πολύπλευρης βιομηχανίας εξελίσσεται συνεχώς.

Η άνοδος και η εξέλιξη των επαγγελματικών eSports είναι ένα συναρπαστικό φαινόμενο που φαίνεται σχεδόν ανέφικτο στη χώρα μας. Είναι μια σχετικά νέα έννοια που μπορεί να ανθίσει σε διάφορα περιβάλλοντα, μεγέθη και μορφές, προσαρμόζεται συνεχώς και επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες όπως η τεχνολογία, οι θεσμοί, οι κοινωνικοοικονομικές συνθήκες και η ατομική ορμή. Η έλλειψη επίσημης τεκμηρίωσης, εκτός από αναξιόπιστες διαδικτυακές πηγές και τις μνήμες των συμμετεχόντων, περιπλέκει περαιτέρω το έργο της δημιουργίας ενός οριστικού χρονοδιαγράμματος ή αναφοράς για αυτό το δυναμικό πεδίο.

Η σημερινή κατάσταση της κουλτούρας των βιντεοπαιχνιδιών στην Ελλάδα

Τον τελευταίο καιρό, Έλληνες δημιουργοί περιεχομένου στο YouTube και στις πλατφόρμες ζωντανής ροής έχουν συμβάλει σημαντικά στην απεικόνιση του ελληνικού πολιτισμού στη σφαίρα των βιντεοπαιχνιδιών. Μοιράζοντας βίντεο παιχνιδιού και αλληλοεπιδρώνοντας με το κοινό τους μέσω ζωντανών ροών, έχουν την ικανότητα να επηρεάζουν τις απόψεις και τις προτιμήσεις των θεατών τους. Αυτά τα άτομα με επιρροή αφιερώνουν αμέτρητες ώρες για να διασκεδάσουν το κοινό τους μέσα από ποικίλες εμπειρίες gaming, αφήνοντας τελικά ένα ανεξίτηλο σημάδι στην κοινότητα του gaming.

Για σχεδόν μια δεκαετία, οι δημιουργοί περιεχομένου έχουν δημιουργήσει "κοινότητες" που συχνά μοιράζονται κοινό σε διαφορετικά κανάλια με παρόμοιο περιεχόμενο. Αυτές οι κοινότητες έχουν δημιουργηθεί σε διάφορες πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης, συμπεριλαμβανομένων των σελίδων του Facebook και του Discord. Αξίζει να σημειωθεί ότι οι κοινότητες δεν περιορίζονται μόνο σε αυτές τις πλατφόρμες. Σε κονσόλες παιχνιδιών όπως το PlayStation 3 και το Xbox 360, οι παίκτες έχουν αρχίσει να δημιουργούν συνδέσεις μέσω του PlayStation Network (PSN) και του Xbox Live (2002–2021) (Xbox Network 2021–σήμερα). Αυτές οι

υπηρεσίες δίνουν τη δυνατότητα στα άτομα να αλληλεπιδρούν με τις κοινότητες και να συμμετέχουν σε διαδικτυακά παιχνίδια για πολλούς παίκτες. Συγκεκριμένα, αυτές οι κοινότητες έχουν ευδοκιμήσει και στην Ελλάδα.

Από την εισαγωγή αυτών των υπηρεσιών, οι YouTubers και οι live streamers έχουν συμβάλει σημαντικά στην επέκταση της βιομηχανίας τυχερών παιχνιδιών στην Ελλάδα, οδηγώντας σε αύξηση των πωλήσεων κονσόλας και σε ένα ευρύτερο κοινό gaming τα τελευταία δέκα χρόνια.

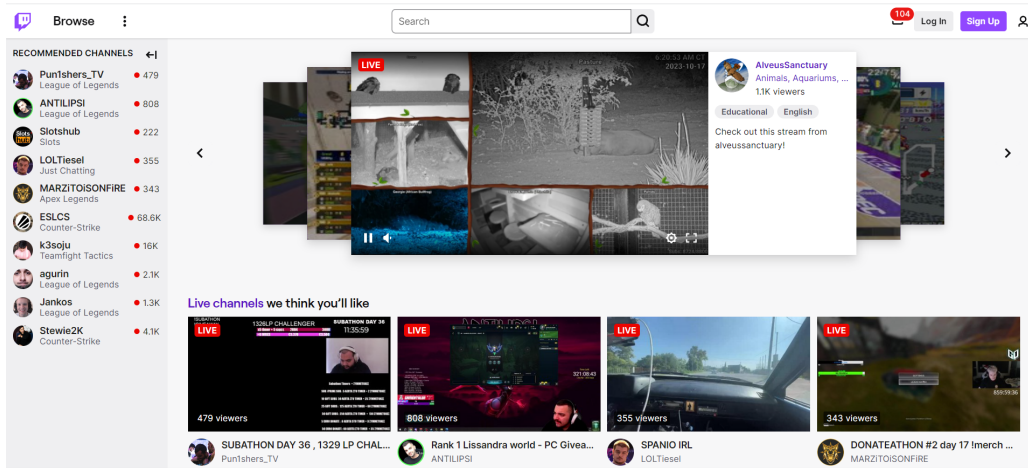
6. Twitch

Το περιβάλλον του Twitch



Η Twitch Interactive, θυγατρική της Amazon, είναι ο περήφανος ιδιοκτήτης του Twitch, μιας δυναμικής υπηρεσίας ζωντανής ροής βίντεο. Με το ξεκίνημά του τον Ιούνιο του 2011, το Twitch αναδείχθηκε ως μια εξειδικευμένη πλατφόρμα για ζωντανή ροή βιντεοπαιχνιδιών, διακλαδωμένη από την ευρύτερη πλατφόρμα ζωντανής ροής γνωστή ως Justin.tv.

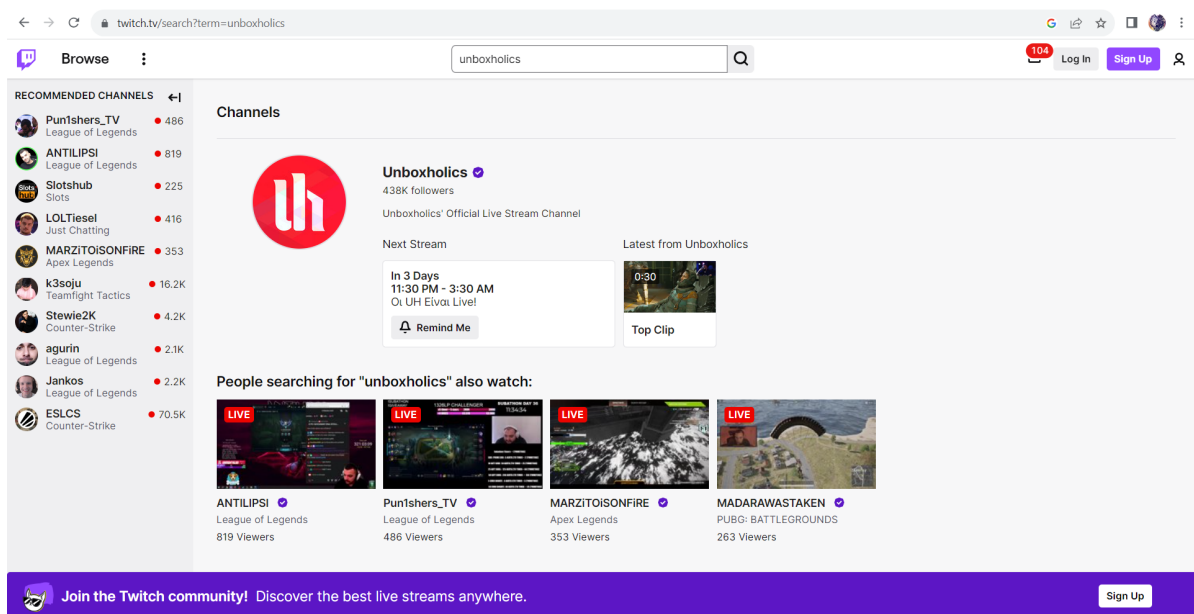
Το περιβάλλον του είναι φιλικό, με απλά και κατανοητά στοιχεία, κυριαρχεί το λευκό χρώμα, ενώ το χαρακτηριστικό μωβ που υπάρχει και στο λογότυπο, υπάρχει σε συγκεκριμένες λέξεις κλειδιά για κάθε ενότητα.



Πιο πάνω φαίνεται η αρχική σελίδα της εφαρμογής. Στα αριστερά φαίνονται κάποια διάσημα κανάλια, που προωθούνται λόγω δημοτικότητας από το twitch, στο κέντρο και πάνω είναι τα κανάλια που είναι Live τη συγκεκριμένη στιγμή και από κάτω αυτά που προτείνονται λόγω δημοτικότητας και βρίσκονται σε Live.

Για να είναι γνωστό πως ένα κανάλι είναι σε ζωντανή μετάδοση υπάρχει ένας κόκκινος κύκλος δίπλα από το όνομα του.

Τέλος στο πάνω μέρος του περιβάλλοντος, υπάρχει η μπάρα αναζήτησης και στα δεξιά η εγγραφή και η είσοδος στο κανάλι, που αν έχεις λογαριασμό στη θέση τους υπάρχει το παρατσούκλι και το εικονίδιο σου. Αν δεν έχεις λογαριασμό εμφανίζεται στο κάτω μέρος της εικόνας μια υπενθύμιση.



Εδώ φαίνεται το περιβάλλον μετά από μία αναζήτηση. Φαίνεται το αποτέλεσμα της αναζήτησης, αλλά και κανάλια που αναζητήθηκαν επίσης από κόσμο αφού αναζήτησε το παραπάνω αποτέλεσμα.

Η αρχική ενός καναλιού φαίνεται παρακάτω.

The screenshot shows the Twitch channel page for Unboxholics. The browser address bar displays 'twitch.tv/unboxholics'. The page features a navigation bar with 'Following' and 'Browse' tabs, a search bar, and a notification badge for 104 messages. On the left, there are sections for 'For You' (with a back arrow), 'RECOMMENDED CHANNELS' (listing channels like Pun1shers_TV, ANTILIPSI, LOLTiesel, Slotshub, k3soju, and Jankos), and 'UNBOXHOLICS VIEWERS ALSO WATCH' (listing SLaki, NasiaFire, and Artzi720). The main content area shows a live stream that is currently 'OFFLINE'. A video player displays a thumbnail of a streamer with the text 'Unboxholics made a highlight of a recent stream' and a 'Turn on Notifications' button. Below the video player, the channel's profile is visible, including the 'Unboxholics' logo, 438K followers, and buttons for 'Follow' and 'Subscribe'. Navigation links for 'Home', 'About', 'Schedule', 'Videos', and 'Chat' are present. A section titled 'LATEST LIVE STREAM!' shows a video thumbnail with a duration of 4:08:59.

This screenshot shows the same Twitch channel page for Unboxholics, but with the 'LATEST LIVE STREAM!' section expanded. It displays a video thumbnail for a 'RESIDENT EVIL 4. DUO LIVE STREAM' with a duration of 4:08:59 and 75.5K views, recorded 7 months ago. Below this, there is a list of other live streams, including 'RESIDENT EVIL 4 REMAKE LIVE STREAM' by Unboxholics, which has 438K followers and is categorized under 'Resident Evil 4'. The rest of the page layout, including the navigation bar and recommended channels, remains the same as in the previous screenshot.

Πρώτα σε ένα κανάλι φαίνεται το λογότυπο, το background και μπροστά από αυτό το τελευταίο βίντεο που ανέβηκε στο κανάλι αλλά και η τωρινή κατάσταση του καναλιού. Δηλαδή αν είναι Online ή Offline και αν έχει ανεβάσει πρόσφατα κάποιο περιεχόμενο. Πιο κάτω φαίνεται το τελευταίο livestream.

Στη συνέχεια υπάρχουν οι πληροφορίες στο About, το πρόγραμμα του καναλιού στο schedule, όπου υπάρχουν σημειωμένες οι μέρες που γίνονται Lives, αν το επιθυμεί ο λογαριασμός που έχει το συγκεκριμένο κανάλι. Έπειτα υπάρχουν τα ανεβασμένα βίντεο και τέλος το chat.

About:

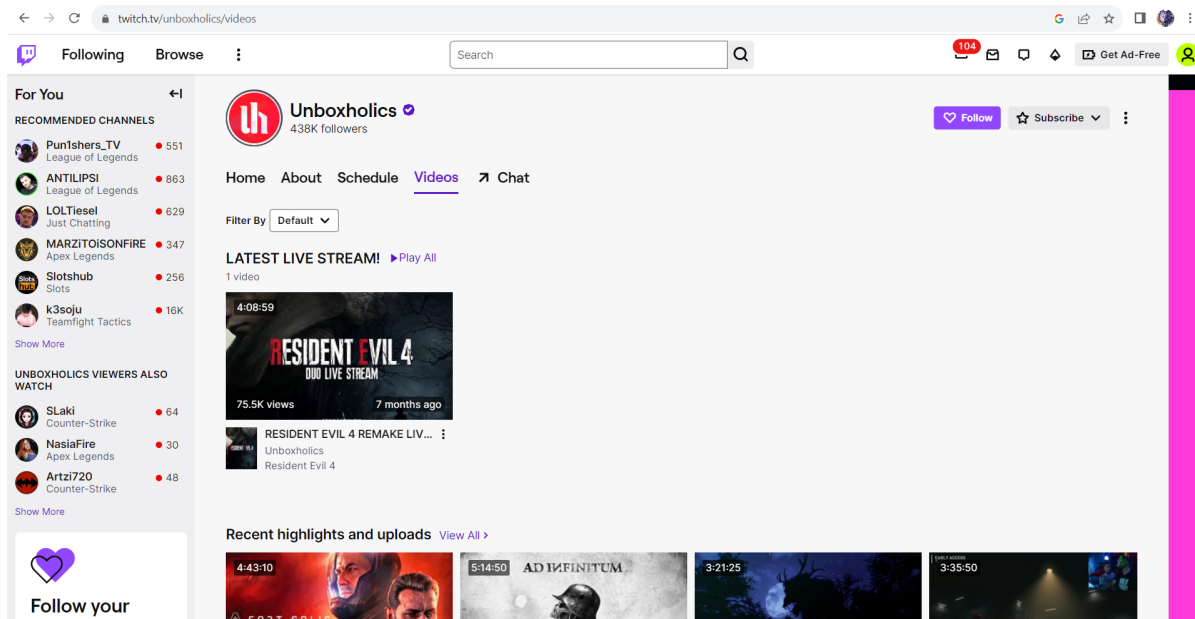
The screenshot shows the 'About' page for the Twitch channel 'Unboxholics'. The channel has 438K followers. The page features a navigation menu with 'Home', 'About', 'Schedule', 'Videos', and 'Chat'. The main content area displays the channel's name, follower count, and a list of social media links: 'Unboxholics YouTube Channel', 'Unboxholics Instagram', 'Unboxholics TikTok', and 'Unboxholics Facebook'. Below this, there are three large promotional banners: 'DONATE' with logos for Paysafe, Visa, and G Pay; 'DONATE' with the PayPal logo; and 'T-SHIRTS'. At the bottom, there are three large yellow text boxes: 'YOUTUBE', 'WEBSITE', and 'FACEBOOK'. The left sidebar shows recommended channels and viewers also watch.

Εδώ υπάρχουν πληροφορίες του καναλιού όπως τα social media τους, αλλά και οι σύνδεσμοι όπου κάποιος μπορεί να κάνει donate ή να αγοράσει κάποιο merch.

Schedule:

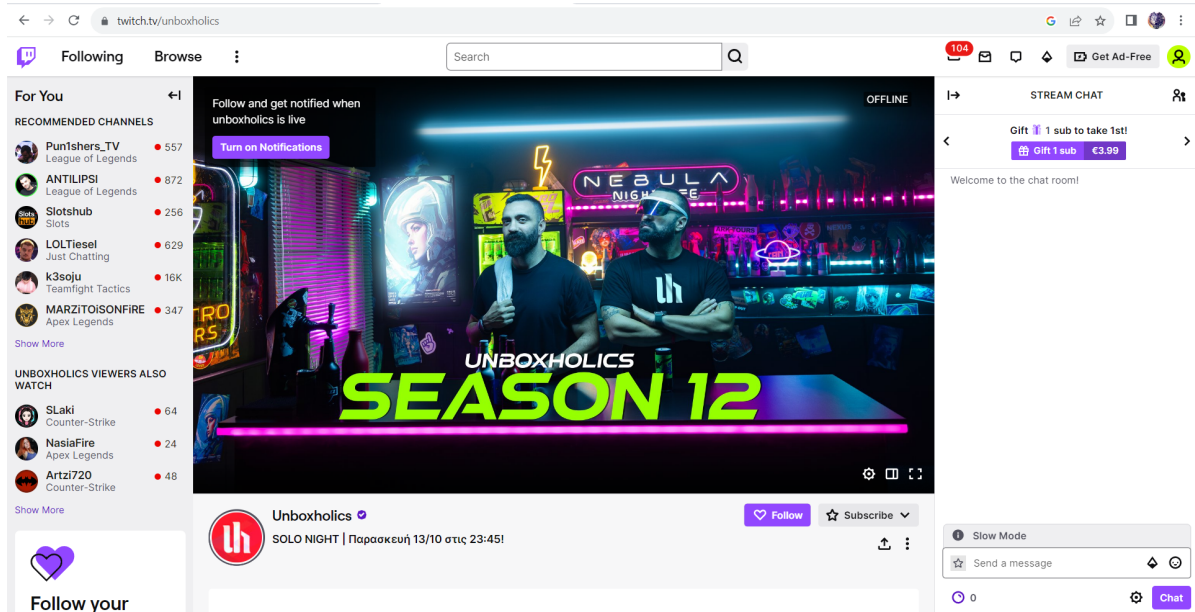
The screenshot shows the 'Schedule' page for the Twitch channel 'Unboxholics'. The channel has 438K followers. The page features a navigation menu with 'Home', 'About', 'Schedule', 'Videos', and 'Chat'. The main content area displays the channel's name, follower count, and a large announcement: 'The next stream is on Friday at 11:30 PM GMT+3.' Below this, there is a calendar view for the week of October 16, 2023, to October 22, 2023. The calendar shows a stream scheduled for Friday, October 20, 2023, from 11:30 PM to 3:30 AM GMT+3. The left sidebar shows recommended channels and viewers also watch.

Videos:



The screenshot shows the Twitch channel page for Unboxholics, specifically the Videos tab. The channel has 438K followers. The main content area displays a video titled "RESIDENT EVIL 4 REMAKE LIV..." with 75.5K views, uploaded 7 months ago. Below the video are "Recent highlights and uploads" with thumbnails for various videos. The left sidebar shows recommended channels and a list of viewers who also watch the channel.

Όταν ένα κανάλι είναι Live υπάρχει το παρακάτω περιβάλλον.



The screenshot shows the Twitch channel page for Unboxholics during a live stream. The stream is titled "UNBOXHOLICS SEASON 12" and is currently offline. The chat window is visible on the right side of the screen, showing a message from a subscriber: "Gift 1 sub to take 1st!". The streamer's name is Unboxholics, and the stream is titled "SOLO NIGHT | Παρασκευή 13/10 στις 23:45!".

Φαίνεται λοιπόν στο κέντρο το template που χρησιμοποιεί το κανάλι και δεξιά υπάρχει το chat του Live. Όταν το κανάλι είναι σε ζωντανή μετάδοση μπορεί ο καθένας που έχει κάνει subscribe στο κανάλι και έχει λογαριασμό στο twitch να γράψει και να αλληλοεπιδράσει με τον hoste. Στη συγκεκριμένη περίπτωση το κανάλι δεν είναι Live, οπότε δεν υπάρχει κάποια αλληλεπίδραση.



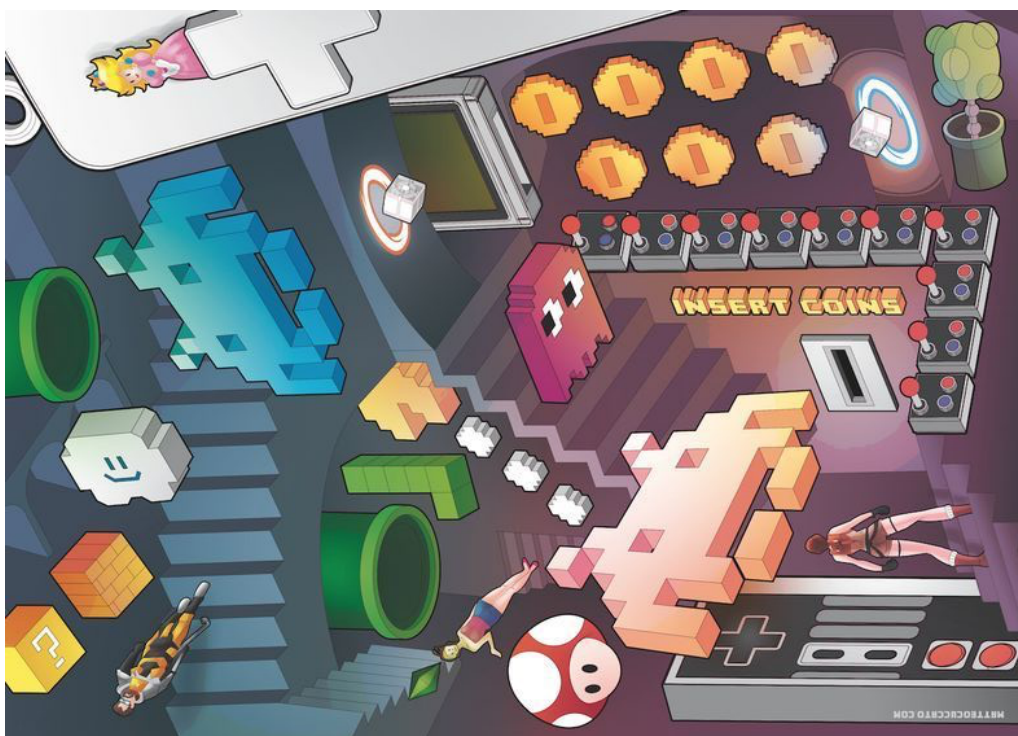
Εδώ είναι ένα διαφορετικό κανάλι, το οποίο βρίσκεται σε ζωντανή μετάδοση. Μέσα στο πλαίσιο που φαίνεται το παιχνίδι που παίζει ο "οικοδεσπότης", μπορεί να υπάρξει ένα παράθυρο, μικρό ή μεγάλο και σε όποια θέση επιλέξει το άτομο που κάνει το Live, να φαίνεται ο ίδιος. Σημαντικό να επισημάνουμε πως εδώ δεν φαίνεται η στήλη του chat στα δεξιά καθώς το Live έχει τη δυνατότητα για προβολή σε full screen αλλά και theatre mode, όπου υπάρχει και η στήλη του chat. Η οποία στήλη έχει τη δυνατότητα Minimise, δηλαδή να κλείσει και να μην φαίνεται στην οθόνη σου αν το επιθυμείς, όπως φαίνεται πιο πάνω. Παρακάτω φαίνεται το περιβάλλον με το chat ανοιχτό, ή αλλιώς theatre mode.



7. Ανάλυση Πτυχιακής Εργασίας

Η ιδέα

Ο tsiγ0s είναι ένας νέος, με αγάπη στα video games. Δεν χάνει ευκαιρία στον ελεύθερο του χρόνο να παίξει ένα από τα αγαπημένα του παιχνίδια και να μάθει κάθε λεπτομέρεια για τις καινούργιες κυκλοφορίες, πάντα μαζί με τον γάτο του Milo. Έτσι αποφάσισε να δημιουργήσει το δικό του κανάλι στο Twitch ώστε να μοιράζεται το πάθος του με ανθρώπους σε όλο το κόσμο. Σκοπός μου είναι να δημιουργήσω ένα κανάλι του οποίου το ύφος και η ταυτότητα θα ξεχωρίζουν μέσα στα υπόλοιπα και θα δίνουν μια ξεκάθαρη εικόνα της προσωπικότητας του tsiγ0s.



Λογότυπο

Για τις ανάγκες του brand δημιουργήθηκε ένα λογότυπο, σε τρεις διαφορετικούς χρωματικούς συνδυασμούς. Πρώτος δημιουργήθηκε ο συνδυασμός με το gradient και στη συνέχεια το άσπρο και μαύρο. Σκοπός μου ήταν να φαίνεται το παρατσούκλι, με έναν πιο σύγχρονο τρόπο που προσδίδει στο ύφος των videogames και του game aesthetic. Σημαντικό είναι όταν δημιουργείται ένα λογότυπο να είναι ευανάγνωστο και αντιληπτό προς τον αναγνώστη ή ακόμα και τον περαστικό. Όπως επίσης είναι σκοπός μου να υπάρξει ένα λογότυπο που θα θυμάται ο κόσμος και θα προκαλεί ενδιαφέρον.

TSI
GOS

TSI
GOS



Εδώ βλέπουμε τις λάθος χρήσεις του λογοτύπου. Τα χρώματα είναι αυστηρά το άσπρο μαύρο και το gradient που είδαμε προηγουμένως. Δεν μπορεί να υπάρξει περίγραμμα ακόμα και αν είναι με τα παραπάνω χρώματα. Οποιοδήποτε άλλο χρώμα

απορρίπτεται καθώς δεν είναι στην χρωματική παλέτα. Ακόμα το λογότυπο με ελλιπή στοιχεία, με διαφορετική τοποθέτηση ή και με μία σειρά, σαν ολόκληρη λέξη, αντί για δύο όπως είναι το πρωτότυπο, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν.



Τυπογραφία

Για τη τυπογραφία χρησιμοποιήθηκε η γραμματοσειρά Courier New, σε Bold. Το Courier είναι μια γραμματοσειρά slab serif typeface. Το Courier δημιουργήθηκε από την IBM στα μέσα της δεκαετίας του 1950 και σχεδιάστηκε από τον Howard "Bud" Kettler (1919–1999). Αφού χρησιμοποιήθηκε το λογότυπο, έγιναν πειράματα για τη τοποθέτηση των γραμμάτων, τη στοίχιση τους και το μέγεθος των γραμμάτων.

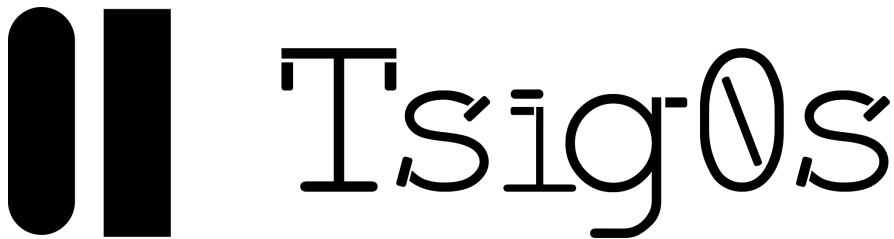
Courier New

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789) !@#\$%^&* (

Τελικά χρησιμοποιήθηκαν τα δύο σχήματα, παραλληλόγραμμο και το οβάλ, ώστε να επεξεργαστεί η ήδη υπάρχουσα γραμματοσειρά για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Πρώτα φαίνεται το λογότυπο, με την επεξεργασμένη πλέον γραμματοσειρά. Στο 0 (μηδέν) προστέθηκε μια γραμμή με κυκλικές άκρες για να ξεχωρίζει από το O (όμικρον). Στη συνέχεια τοποθέτησα τα τρία τελευταία στοιχεία σε δεύτερη γραμμή, στοιχισμένα με τη πάνω σειρά, δημιουργώντας ένα νοητό τετράγωνο. Μέσα σε αυτό έγιναν κι άλλες αλλαγές, με κεφαλαία γράμματα και διαφορά ανάμεσα στα γράμματα για το τελικό αποτέλεσμα.



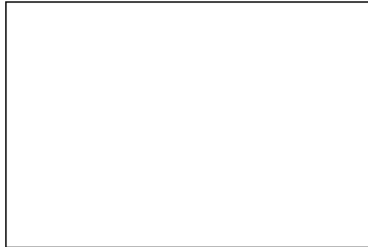
T's i g 0 S



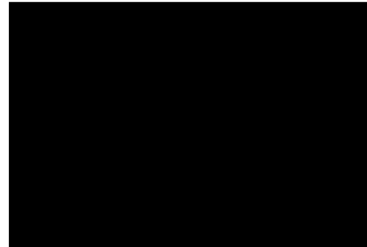
T's i g 0 S
T's i g 0 S

Χρώματα

Η χρωματική παλέτα που χρησιμοποιήθηκε για τον λογαριασμό του tsig0s, τόσο στο λογότυπο όσο και στην εταιρική ταυτότητα, είναι το άσπρο το μαύρο, το μωβ και το μπλέ, όπως φαίνονται κάτω, με τον συνδυασμό των δύο τελευταίων για τη δημιουργία του gradient. Τα συγκεκριμένα χρώματα μπορούν να χρησιμοποιηθούν τόσο για το fill του λογοτύπου όσο και για το φόντο του, με τη σωστή χρήση. Όπως φαίνεται κάτω από τα χρώματα, υπάρχουν οι κωδικοί τους, σε RGB.



R: 255 G: 255 B: 255



R: 0 G: 0 B: 0



R: 168 G: 29 B: 168

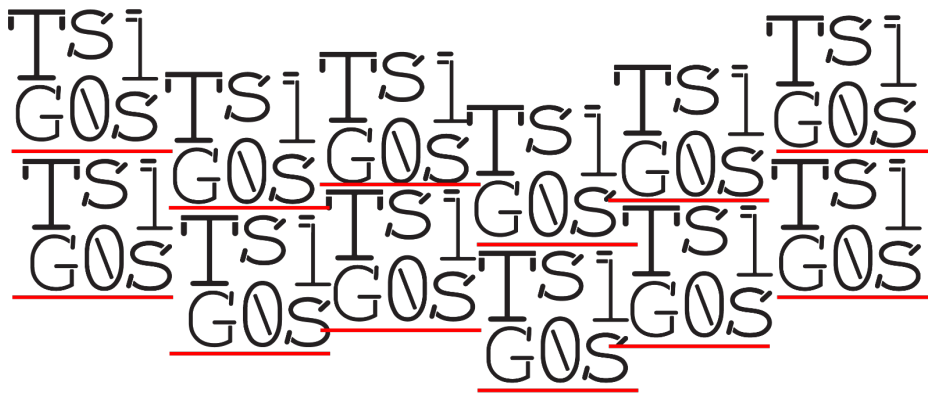


R: 43 G: 48 B: 143



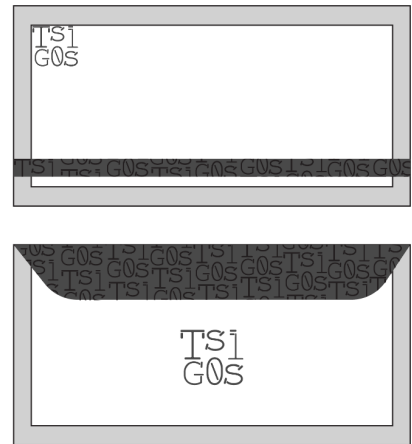
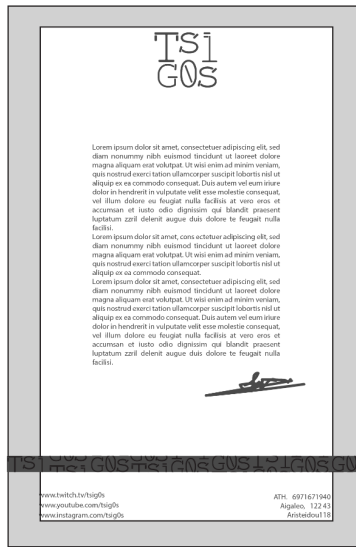
Μοτίβο

Στη συνέχεια δημιουργήθηκε ένα μοτίβο ώστε να χρησιμοποιηθεί στην εταιρική ταυτότητα του λογαριασμού. Τοποθέτησα το λογότυπο σε στήλες, όχι όμως στοιχισμένες με τον ίδιο τρόπο μεταξύ τους. Στις δύο πρώτες, η δεύτερη είναι τοποθετημένη στη μέση της πρώτης, Ενώ το τρίτο λογότυπο σε σχέση με το δεύτερο, είναι λίγο πιο ψηλά. Έτσι ακανόνιστη είναι και η συνέχεια. Αυτό έγινε καθώς όταν δημιουργούταν ένα μοτίβο με ακριβώς στοιχισμένα λογότυπα, αυτομάτως γινόταν πολύ σοβαρο και βαρετό ενώ σκοπός μου ήταν το ακριβώς αντίθετο, δηλαδή δημιουργικό και ελεύθερο.



Εταιρική Ταυτότητα

Η εταιρική ταυτότητα είναι από τα πιο σημαντικά κομμάτια στην οπτική ταυτότητα μία εταιρείας ή ακόμα και ενός λογαριασμού, στη συγκεκριμένη περίπτωση. Αυτή αποτελείται καθαρά από το λογότυπο, τη χρωματική παλέτα, κάποιο σχέδιο (μοτίβο) και τέλος κάποια έντυπα, όπως το επιστολόχαρτο, η κάρτα και ο φάκελος, με τις ανάλογες πληροφορίες. Παρακάτω φαίνονται τα προσχέδια από τα έντυπα για τον λογαριασμό tsig0s. Όλα έχουν από τη μια πλευρά το λογότυπο στο ανάλογο μέγεθος και στην άλλη πλευρά το μοτίβο και τις αναγκαίες πληροφορίες, όπως επίσης και τους κατάλληλους κενούς χώρους.



Στη συνέχεια φαίνονται τα τελικά σχέδια της εταιρικής ταυτότητας.

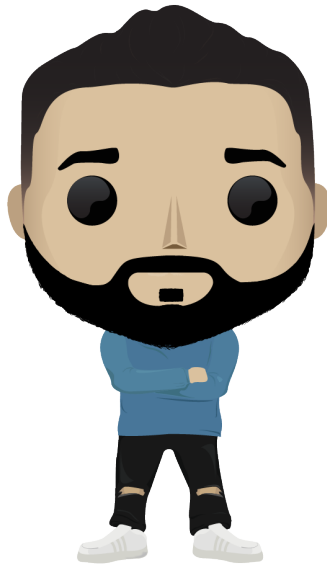


Στην κάρτα βλέπουμε ένα QR code, το οποίο σκανάρεται και σε μεταφέρει κατευθείαν στη πλατφόρμα στο twitch. Ακόμα υπάρχουν οι ηλεκτρονικές διευθύνσεις των social media του tsig0s. Από την άλλη πλευρά υπάρχει το λογότυπο ενώ το σχέδιο με το μοτίβο υπάρχει σαν κοινό στοιχείο και από τις δύο πλευρές.

Ο φάκελος είναι εξίσου σημαντικός με τα άλλα δύο στοιχεία της εταιρικής ταυτότητας, καθώς με αυτόν μπορούν να αποσταλούν αρχεία με έναν επίσημο χαρακτήρα, το οποίο προσδίδει κύρος στον λογαριασμό. Το σχέδιο με το μοτίβο υπάρχει εξίσου στη μπροστά πλευρά αλλά και στη πίσω, στο κομμάτι που κλείνει ο φάκελος. Μπροστά υπάρχει το λογότυπο πάνω αριστερά και σημαντικές πληροφορίες όπως η διεύθυνση, ο ταχυδρομικός κώδικας αλλά και ηλεκτρονικές διευθύνσεις των social media.

Τέλος το επιστολόχαρτο φαίνεται στα δεξιά. Φαίνεται η μπροστά του όψη στην οποία σημειώνονται οι πληροφορίες που χρειάζονται ανάλογα με τη περίπτωση. Το λογότυπο υπάρχει πάνω και κεντρικά ενώ στο κάτω μέρος της σελίδας υπάρχει το σχέδιο με το μοτίβο για να διευκρινίζει το όριο ανάμεσα στις πληροφορίες του tsig0s αλλά και στο κενό μέρος που υπάρχει για τις σημειώσεις.

Η ταυτότητα ενός λογαριασμού, είναι αυτό που θα κάνει τον αναγνώστη, τον περαστικό ή τον ακόλουθο σου να σε θυμάται. Τόσο το λογότυπο όσο και μια φωτογραφία ή ένα σχέδιο είναι εξίσου σημαντικά. Στη συγκεκριμένη περίπτωση καθώς υπήρχε η ανάγκη να δώσουμε κάποια οικεία και θερμά χαρακτηριστικά στην ταυτότητα, δημιουργήθηκε το παρακάτω avatar. Τα avatar σε στυλ pop, έχουν χαρακτηριστικό το μεγάλο τετράγωνο κεφάλι, δυσανάλογο από το σώμα. Είναι γνωστό καθώς χρησιμοποιείται για την απεικόνιση κάθε φανταστικού χαρακτήρα ή ακόμα και διάσημου ανθρώπου. Εδώ απεικονίζεται ο tsi90s, όπως είναι υπαρκτό πρόσωπο και φαίνεται στην εικόνα από κάτω.



Ακόμα φαίνονται δύο Pop, τα οποία χρησιμοποιήθηκαν σαν επιρροές και παραδείγματα για την δημιουργία του avatar.

Γραφικά

Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό για την ολοκληρωμένη εικόνα του λογαριασμού είναι τα γραφικά που θα υπάρξουν. Για τον tsig0s, τα δυο στοιχεία που τον χαρακτηρίζουν είναι ο χώρος που παίζει βιντεοπαιχνίδια (το δωμάτιο του, με το γραφείο, τον υπολογιστή του) αλλά και ο γάτος του, Milo που βρίσκεται πάντα δίπλα του, είτε στο ονυχοδρόμιο είτε κάπου μέσα στον χώρο. Έτσι το δωμάτιο του και ο Milo, είναι από τα σημαντικά στοιχεία που πρέπει να υπάρχουν στο κανάλι.

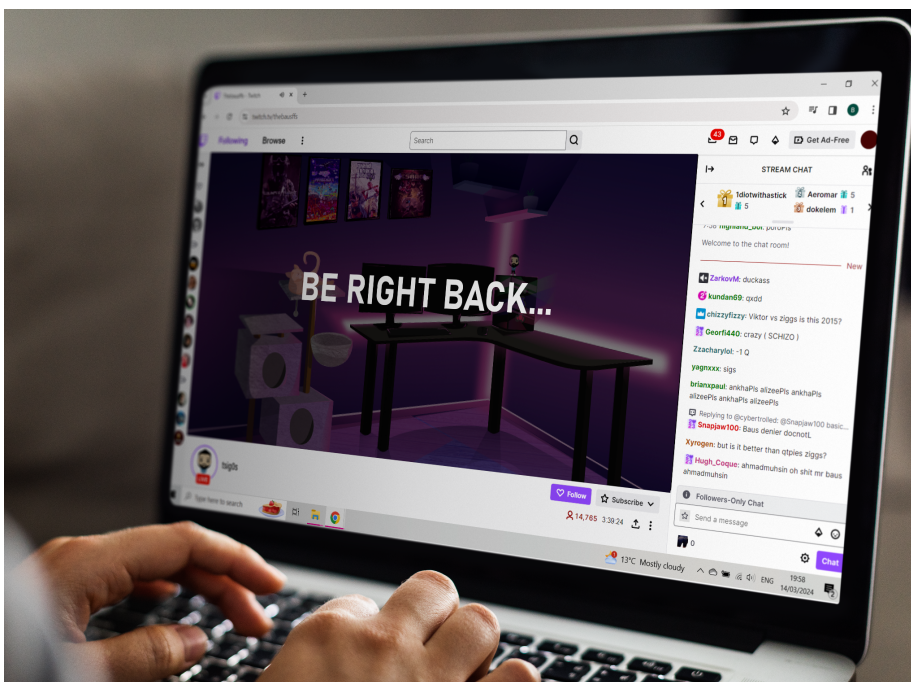


Έτσι δημιουργήθηκε το εξής template, το οποίο θα φαίνεται κατα τη διάρκεια έναρξης του Live, όταν θα γίνεται ένα pause για διάλειμα στο παιχνίδι ή όταν το Live θα έχει τελειώσει. Αυτό είχε σκοπό στο Live να υπάρχουν καθαρά χαρακτηριστικά του tsig0s, σαν άτομο πρώτα απ' όλα και όχι σαν κάποια περσόνα. Τα γραφικά με αληθή στοιχεία δίνουν τη δυνατότητα στον θεατή να δει τον χώρο του tsig0s και να συνδεθεί μαζί του σε ένα πιο οικείο περιβάλλον με το ανάλογο ύφος οικειότητας που θέλαμε να προσθέσουμε.

Ακόμα είναι πολύ σημαντικό για ένα κανάλι κατα τη διάρκεια κάποιας αναμονής να υπάρχει κάτι να προβάλλεται και όχι ένα κενό μαύρο ή μια απλή αντίστροφη μέτρηση. Δίνει στον θεατή ένα ακόμα ερέθισμα και του γίνεται ξεκάθαρο αν πρόκειται να ξεκινήσει το Live, αν υπάρχει μια παύση για διάλειμα ή ακόμα αν τελείωσε η μετάδοση.



Τα κύρια στοιχεία μέσα σε αυτό το template είναι το γραφείο του tsg0s, δίπλα ο Milo, στο ονυχοδρόμιο του και οι αφίσες στον τοίχο, που είναι τα αγαπημένα παιχνίδια και αυτά κυρίως που παίζει ο tsg0s και θα παίζει στο κανάλι του. Σαν easter egg υπάρχει και το pop με το avatar που δημιουργήθηκε, πάνω στον πύργο του υπολογιστή.



Applications

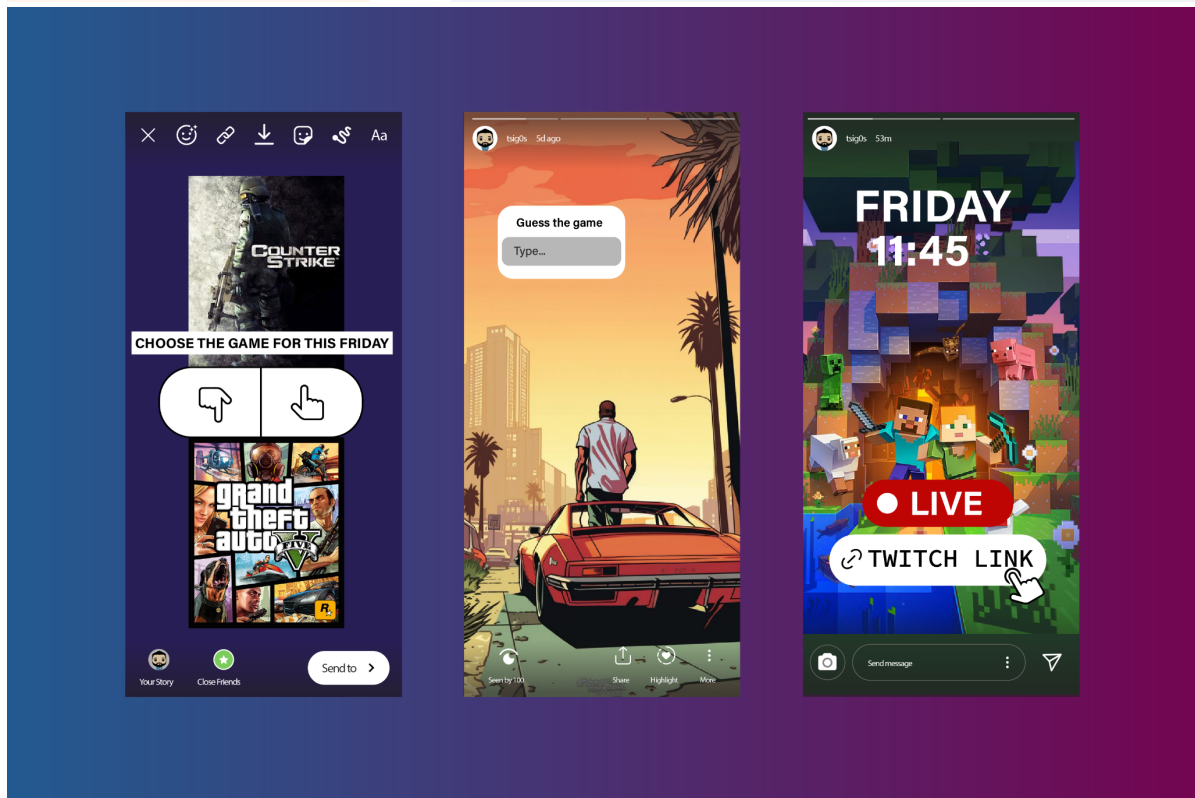
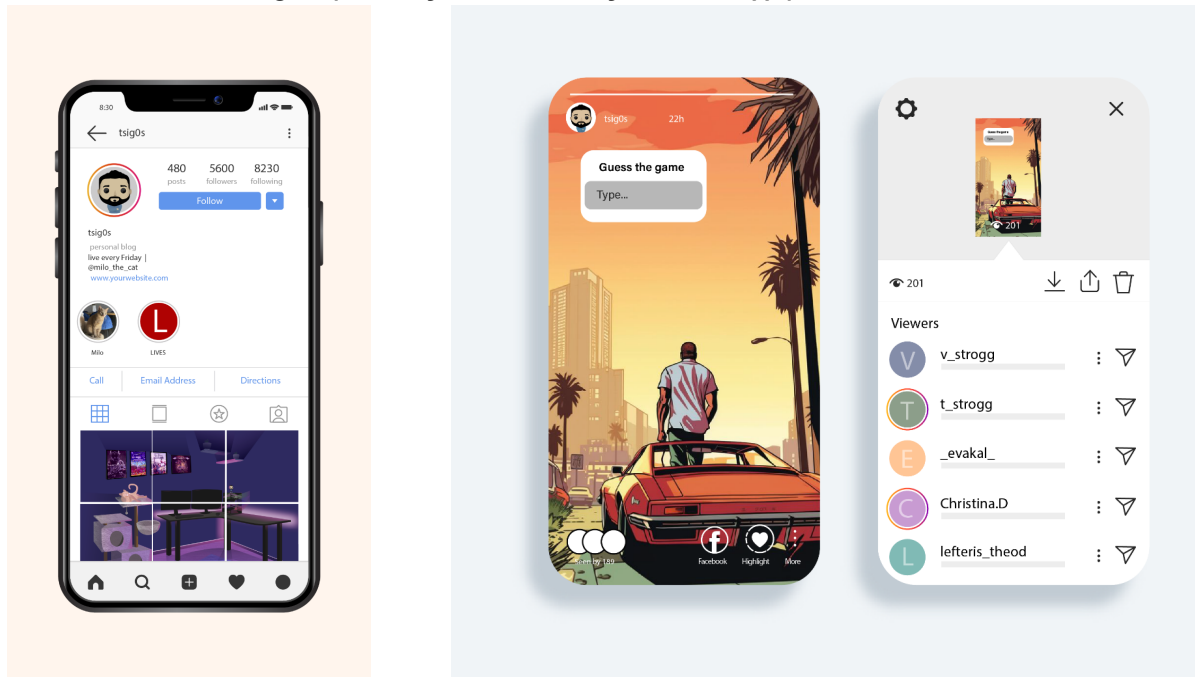
Οι εφαρμογές του λογοτύπου σε αφίσες ή ακόμα και σε κούπες ή μπλούζες, πρέπει να ακολουθεί τις παραμέτρους που έχουν αναφερθεί προηγουμένως για τη σωστή χρήση της εταιρικής ταυτότητας και του λογοτύπου. Χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα χρώματα για το logo, όπως και για το φόντο του. Συνήθως λογαριασμοί όπως του tsig0s, διαθέτουν και ένα brand, αποτελούμενο απο μπλούζες, κούπες ή άλλα διακοσμητικά στοιχεία, τα οποία μπορεί να προμηθεύεται οποιοσδήποτε. Στη συγκεκριμένη περίπτωση υπάρχουν μπλούζες και κούπες, των οποίων τα έσοδα διατίθενται σε φιλανθρωπικές οργανώσεις.





Προωθητικές ενέργειες

Η προώθηση είναι από τα πιο σημαντικά κομμάτια για την ανάπτυξη οποιουδήποτε σκοπού, και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης είναι ένας από τους πλέον πιο διαδεδομένους τρόπους. Έτσι τα social media, είναι απαραίτητα, όπως επίσης και οι καταχωρήσεις σε πολυσύχναστα μέρη. Παρακάτω φαίνονται οι προωθητικές ενέργειες που υπάρχουν για τον λογαριασμό, οι οποίες βοηθούν ακόμα και στην επικοινωνία του tsi90s με τους ακόλουθους του και όχι μόνο.

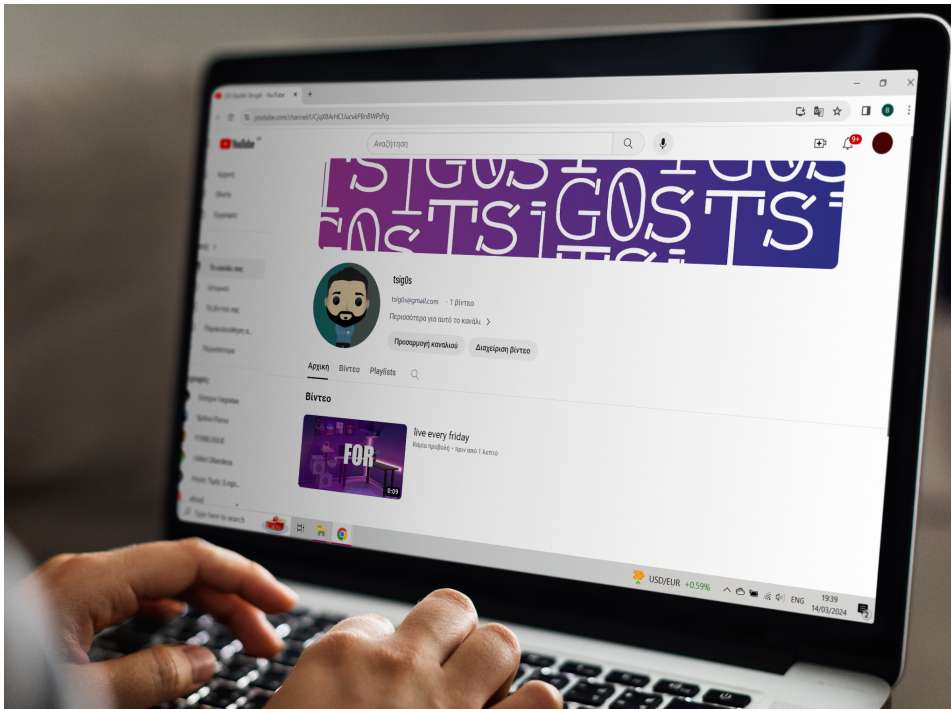


Παραπάνω φαίνονται ο λογαριασμός του tsi0s στο instagram, αλλά και τρία storys που μπορούν να ανέβουν για να ενημερώσουν τους ακόλουθους για το ερχόμενο live αλλά και να ζητήσει τη γνώμη τους για το παιχνίδι που θα επιθυμούσαν να δουν κατά τη διάρκεια.

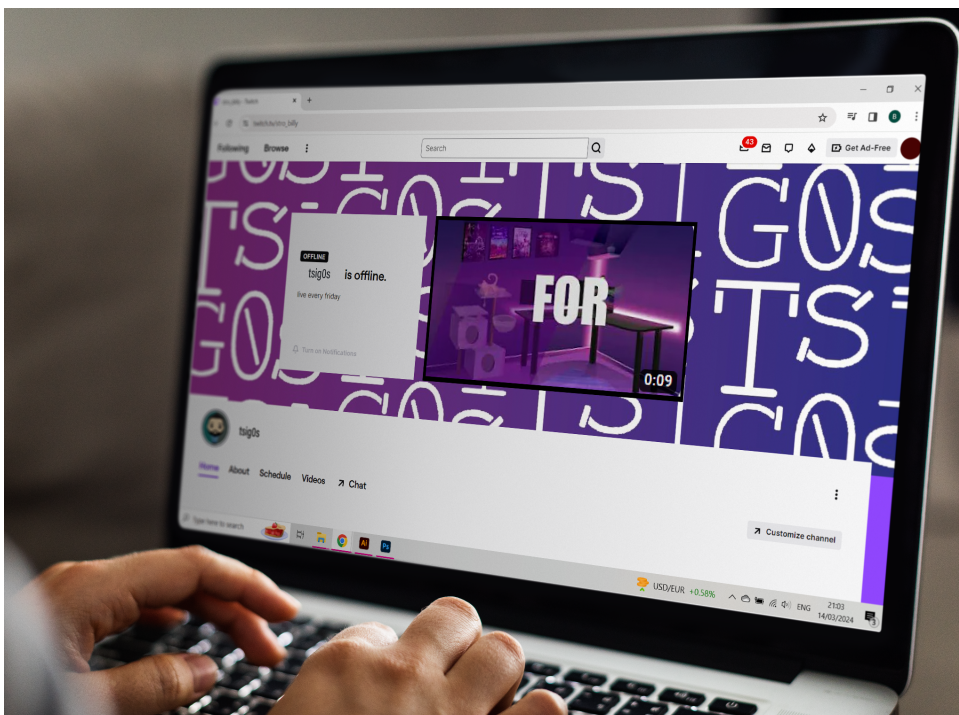
Στη συνέχεια φαίνονται καταχωρήσεις σε φυσικό τόπο, όπως σε stand στον δρόμο ή ακόμα και στο metro.



Τέλος σημαντικό είναι το προφίλ του στο Twitch, που είναι και η κύρια πλατφόρμα που θα εμφανίζεται ο tsi9ts, αλλά και το προφίλ στο youtube.



Στην πρώτη εικόνα βλέπουμε το προφίλ του Youtube, ενώ στη δεύτερη του Twitch. Και στις δυο σαν background έχει χρησιμοποιηθεί το σχέδιο με το μοτίβο, αλλά με λευκά γράμματα. Το Avatar, υπάρχει σαν φωτογραφία προφιλ και τέλος το βίντεο που φαίνεται και στις δύο είναι βίντεο που έχει δημιουργηθεί σαν promo του Livestream της Παρασκευής. Παρακάτω υπάρχουν τα url links των βίντεο για την προβολή τους.



Επίλογος

Κλείνοντας αναφέρω πως μέσα στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας δημιουργήθηκε η εταιρική ταυτότητα του λογαριασμού tsi90s, η οποία αποτελείται από λογότυπο, avatar, επαγγελματική κάρτα, φάκελο αλλά και επιστολόχαρτο. Ακόμα δημιουργήθηκε ένα μοτίβο και γραφικά για την ολοκλήρωση της εικόνας της οπτικής ταυτότητας. Σε όλα τα παραπάνω χρησιμοποιήθηκαν στοιχεία που συμπληρώνουν τον χαρακτήρα του ατόμου πίσω από το παρατσούκλι, όπως ο γάτος του, το δωμάτιο του αλλά και τα αγαπημένα του παιχνίδια. Το ύφος που δόθηκε ήταν ένα θερμό οικείο, και δημιουργικό καθώς έγινε προσπάθεια να ακουμπάει στα βασικά στοιχεία του χαρακτήρα του αλλά και στο game aesthetic.

Τέλος δημιουργήθηκαν όλα τα social media του λογαριασμού, μαζί με βίντεο, storys και posts που θα χρειαστούν. Αναπόσπαστο κομμάτι της πτυχιακής είναι και η θεωρητική εργασία, πάνω στο κομμάτι του κόσμου των video games, από τις πρώτες παιχνιδομηχανές όπως οι arcade, τα πρώτα video games μέχρι την εξέλιξη που έχουν σήμερα.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιτηρητή μου, στη δημιουργία της πτυχιακής εργασίας, Δρ. Ρωσσέτο Μεντζητάκο χάρη στην άμεση υποστήριξη και καθοδήγησή του, αυτό το έργο μπόρεσε να πραγματοποιηθεί.

Βιβλιογραφία

Wolf, M. J. (2012). Encyclopedia of video games. The culture, technology, and art of gaming. Santa Barbara, CA: Greenwood.

Van Ditmarsch, J. (2013). Video Games as a Spectator Sport. How Electronic Sports Transforms Spectatorship (Master's thesis). Utrecht University, Utrecht

Taylor, T. L. (2012). Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Boston: MIT Press.

Schroeder, R. (2002). The social life of avatars: Presence and Interaction in shared virtual environments. London: Springer-Verlag

Edwards, N. C. (2010). Understanding Video Games, Connecticut College, New London

Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. Cyber Psychology and Behavior, 7(1), 11-24

Αναγνώστου. (2009). Βιντεοπαιχνίδια Βιομηχανία και Ανάπτυξη. Αθήνα: Κλειδάριθμος.

Ιστογραφία

“Βασικά στοιχεία παιχνιδιού League of Legends”, (χ.η.) Διαθέσιμο στην:

<https://www.leagueoflegends.com/el-gr/how-to-play/>

“Είναι το Fortnite εξίσου εθιστικό με την κοκαΐνη;” (2019),

<https://www.lifo.gr/videos/lifo-picks/einai-fortnite-exisoy-ethistiko-me-tin-kokaini>

Μαλλάς, (2019) Δ. “Τι είναι το Fortnite και γιατί προκαλεί ντελίριο σε εκατοντάδες εκατομμύρια χρήστες”

<https://www.cnn.gr/tech/story/194419/ti-einai-to-fortnite-kai-giati-prokalei-ntelirio-seekatontades-ekatommyria-xristes>

“Ιστορία Κονσολών – Pongs”, (2012) <https://www.retrocomputers.gr/2012-04-19-12-21-04/history-of-consoles-pongs>

Σιδηρόπουλος Γ. (2018) “Η ιστορία των Arcade”
<https://www.gameworld.gr/columns/tributes/32086-%CE%B7-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-arcades>

“History of Information”
<https://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=4472>,

“Lefteris Kretsos on bringing Greece on the global map of the Game and Film Making Industry”
<https://www.greeknewsagenda.gr/interviews/government-policy/6552-lefteris-kretsos-onbringing-greece-on-the-global-map-of-the-game-and-film-making-industry>

MacDonald K., Stuart K (2022), “The 15 greatest video games of the 1990s – ranked!”
<https://www.theguardian.com/games/2021/jun/23/the-15-greatest-video-games-of-the-1990sranked>

Parou (2015) “Η ιστορία του console gaming”
<https://www.gameworld.gr/community/blogs/entry/i-istoria-tou-console-gaming>

“Video Game Consoles – Greece”
<https://www.statista.com/outlook/cmo/toys-hobby/toys-games/video-game-consoles/greece>

10 κορυφαία αυτήν τη στιγμή παιχνίδια στον κόσμο του gaming
<https://www.lifo.gr/now/tech-science/10-koryfaia-aytin-ti-stigmi-paihnia-ston-kosmo-toy-gaming>

Twitch
<https://www.twitch.tv/p/en/about/>

Ψυχολογικοί παράγοντες της εξάρτησης από χρηματιστηριακές συναλλαγές και τυχερά παιχνίδια

<https://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/19880?lang=el#page/1/mode/2up>

Παράγοντες επιτυχίας των πλατφορμών πληθοχρηματοδότησης

<https://ir.lib.uth.gr/xmlui/bitstream/handle/11615/55541/22696.pdf?sequence=1>

Συγκέντρωση χρημάτων για φιλανθρωπικούς σκοπούς στο Twitch

<https://www.twitch.tv/creatorcamp/el-gr/paths/growing-your-community/charity-streaming/>

Μάρκετινγκ βιντεοπαιχνιδιών

<https://hellanicus.lib.aegean.gr/handle/11610/19240>

Ηλεκτρονικοί υπολογιστές και κυβερνοχώρος: μια κοινωνικο-ιστορική προσέγγιση: δημιουργία ιστό-τόπου για την εξέλιξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών

<https://hellanicus.lib.aegean.gr/handle/11610/16006>

Ιστορία των υπολογιστών

https://dspace.lib.ntua.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/45105/%CE%98%CE%95%CE%9C%CE%91%CE%A4%CE%91%20%CE%A3%CE%A4%CE%97%CE%9D_%CE%99%CE%A3%CE%A4%CE%9F%CE%A1%CE%99%CE%91_%CE%A5%CE%A0%CE%9F%CE%9B%CE%9F%CE%93%CE%99%CE%A3%CE%A4%CE%A9%CE%9D.pdf?sequence=1