



ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ (Πάτρα)

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΤΩΝ
ONLINE GAMES ΚΑΙ
Η ΜΕΤΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥΣ
ΣΕ E-SPORTS.**

Όνομα Σπουδαστή : Σεκρετάρεβ Κύριλλος
Εποπτεύων Καθηγητής : Χαλκιάπουλος Κωνσταντίνος

ΠΑΤΡΑ 2017

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Οι λόγοι επιλογής του συγκεκριμένου θέματος είναι τρεις (3).

Πρώτον η απασχόληση μου με τα Online games από μικρή ηλικία και η μεγάλη εμπειρία μου πάνω σε αυτά. Έχω παίξει τα περισσότερα από κάθε είδος και έχω φτάσει σε υψηλή θέση στην κατάταξη του ενός παιχνιδιού που θα αναφέρω στο Κεφάλαιο 2 με τα e-Sports (League of Legends).

Δεύτερον είμαι φανατικός οπαδός των e-Sports και βλέπω σχεδόν κάθε μεγάλο τουρνουά μέσω Stream. Αυτό επειδή όπως κάθε άλλο άθλημα έτσι και αυτά έχουν το δικό τους ενδιαφέρον και ο ανταγωνισμός που υπάρχει το κάνει ακόμα καλύτερο.

Τρίτον τα e-Sports έχουν αρχίσει να γίνονται κιολας ένα μεγάλο κομμάτι των αθλημάτων και της ζωής πολλών νεων. Σύντομα στο μέλλον θα τα βλέπουμε σχεδόν παντού και αυτό θα γίνει ,επειδή όλο και περισσότεροι άνθρωποι ασχολούνται με αυτά και προτιμούν να κάθονται σπίτι τους παρά να αθλούνται έξω.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το θέμα της πτυχιακής αναφέρεται στα online παιχνίδια και η μετεξέλιξη τους σε e-Sports ,δηλαδή από τα πρώτα και πιο απλα online παιχνίδια που δημιουργήθηκαν για διασκέδαση μέχρι και τα σημερινά που απασχολούν πολύ κόσμο και έχουν γίνει κομμάτι της ζωής πολλών νέων. Θα αναφερθούν τα μεγάλα τουρνουά που διοργανώνονται και τα έπαθλα που παίρνουν οι ομάδες και οι παίχτες. Επίσης μέσω του ερωτηματολογίου που δημιουργήθηκε με ερωτήσεις που αφορούν τα e-Sports και το πώς βλέπει ο κόσμος το OnlineGaming , θα δούμε αν έχουν τόσο μεγάλη απήχηση όση πρέπει και αν όντως έχουν αρχίσει να γίνονται μεγάλο κομμάτι της ζωής των νέων.

Θα γίνει ανάλυση από το πρώτο Online παιχνίδι μέχρι και σήμερα, μετά θα γίνει αναφορά σε μεγάλους τίτλους παιχνιδιών που είτε είχαν ξεκινήσει από παλιά και ανανεώνονται συνέχεια ή που δημιουργήθηκαν πρόσφατα και έχουν μεγάλη απήχηση.

Επίσης θα δούμε τα μεγαλύτερα παιχνίδια που είναι στην κατηγορία των e-Sports και επιπλέον θα γίνει αναφορά σε παίχτες/ομάδες από διάφορα παιχνίδια και τα κέρδη που έχει ο καθένας.

Ένα επιπλέον θέμα θα είναι οι σπόνσορες που υποστήριξαν και βοήθησαν πάρα πολύ τον κόσμο του onlinegaming για να εξελιχθεί σε κάτι τόσο μεγάλο.Η ιστορική αναδρομή ξεκινάει από το 1973 και θα συνεχίσει μέχρι και τα σημερινά e-Sports όπου θα αναφερθεί κάθε σημαντική εξέλιξη.

KEYWORDS

E-Sports: Είναι συγκεκριμένα παιχνίδια που θεωρούνται “ηλεκτρονικά αθλήματα” με μεγάλο κοινό που γίνονται μέσω υπολογιστή και διοργανώνουν μεγάλα πρωταθλήματα.

Online Gaming: Τα παιχνίδια στον υπολογιστή που παίζονται διαδικτυακά με άλλους παίκτες.

Sponsors: Εταιρείες που υποστηρίζουν και προωθούν ομάδες των e-Sports με αντάλλαγμα την διαφήμιση.

Sequels : βελτιωμένες εκδόσεις με περισσότερο περιεχόμενο η νέα ιστορία

Steam :Online βιβλιοθήκη παιχνιδιών με δικούς της servers που κάθε παίκτης που έχει το παιχνίδι μπορεί να παίξει online με άλλους.

Beta : είναι το στάδιο πριν την κυκλοφορία του παιχνιδιού όπου οι παίκτες παίζουν και δοκιμάζουν αν όλα είναι έτσι όπως πρέπει να είναι.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	2
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	3
KEYWORDS.....	4
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ^ο : ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	7
1.1 Σκοπός και στόχοι.....	8
1.2 Δομή Πτυχιακής.....	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ^ο : Ιστορική Αναδρομή.....	10
2.1 Οι πρώτες Ιδέες (1970-2000)	10
2.2 Μετεξέλιξη σε e-Sports (2000-2016).....	21
2.3 e-Sports.....	31
2.3.1 Η έννοια των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιχνιδιών (e-sports).....	31
2.3.2 Τα πιο δημοφιλή παιχνίδια	33
League ofLegends (LoL).....	33
Dota 2.....	34
StarCraftII (SC2).....	35
Hearthstone (HS).....	37
Counter-Strike Global Offensive (CS:GO)	39
2.4 Sponsors	44
Twitch.TV	44
Coca-Cola	44
Red Bull	46
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ^ο	47
Εισαγωγή.....	47
3.1 Περιγραφή.....	47
3.2 Τι Δείγμα επιλέχθηκε	56
3.3 Διαδικασία δειγματοληψίας	56
3.4 Μέθοδοι ανάλυσης δεδομένων.....	57
3.5 Περιορισμοί της έρευνας	57
3.6 Ανάλυση	58
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ^ο	88
Εισαγωγή.....	88

4.1 Επιτυχία Έρευνας	88
4.2 Τελικά συμπεράσματα πτυχιακής εργασίας	89
4.3 Το μέλλον των E-sports.....	90
4.4 Τα οικονομικά των Esports σε διεθνές επίπεδο και στην Ελλάδα σύμφωνα με έρευνα της PayPal και της SuperData.....	93
Βιβλιογραφία	96
<i>Παιχνίδια</i>	96
<i>Sponsors</i>	102
<i>Winnings</i>	102
<i>Επιπλέον Links που βοήθησαν στην ανάπτυξη</i>	103
Ερωτηματολόγιο	104

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1^ο: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σήμερα υπάρχουν online παιχνίδια για όλα τα γούστα σε υψηλά γραφικά και φυσικά ικανά να προσφέρουν αρκετές ώρες διασκέδασης ή δουλειας για μερικούς. Τα τελευταία χρόνια όμως έχουν πάρει πιο σοβαρή πλοκή με μερικά Online παιχνίδια να έχουν μαζέψει πολύ κοινό και να διοργανώνουν μεγάλα τουρνουά σε ολο τον κόσμο .

Όμως για να φτάσουν τα Online παιχνίδια σε αυτό το σημείο μεσολάβησε μια μεγάλη πορεία (e-sports).

Από τα πρώτα και πιο απλά παιχνίδια όπως το Pong (μια πολύ απλή ηλεκτρονική έκδοση του τέννις) που ήταν παιχνίδι για δυο άτομα σε ένα δωμάτιο, το επίπεδο ανέβηκε μέχρι το UnrealTournament (ένα από τα πρώτα επιτυχημένα online παιχνίδια), προσφέροντας την άνεση σε πολλούς παίκτες να παίζουν από το σπίτι και τέλος οδήγησε την μετεξέλιξη των online παιχνιδιών σε επαγγελματικές προοπτικές. Όμως πριν γίνει αναφορά σε όλα αυτά η βασική ερώτηση είναι γιατί τα e-sports κατέληξαν τόσο διάσημα .

Πρώτα απ'όλα ο ανταγωνισμός τα κάνει ελκυστικά, καθώς οι παίκτες διαγωνίζονται μεταξύ τους για τη θέση του νικητή. Για άλλους αυτός είναι ένας τρόπος να αναδείξουν το ταλέντο τους και μάλιστα αν ασχολούνται από μικρή ηλικία με αυτά τους δίνει την ίδια αίσθηση όπως και ένα κανονικό άθλημα π.χ. ποδόσφαιρο. Επιπλέον, το γεγονός ότι οι περισσότεροι παίζουν κατά κύριο λόγο επειδή το αγαπούν οδηγεί κάποιους από αυτούς στο να κάνουν το πάθος και τη διασκέδαση επάγγελμα.

Δεύτερον, πολύ βασικό κίνητρο αποτελούν τα χρηματικά ποσά, δηλαδή οι πληρωμές ή τα έπαθλα που είναι άκρως ικανοποιητικά κρίνοντας από το γεγονός ότι πρόκειται για παιχνίδια. Ωθούν τους παίκτες να επιμείνουν και να προσπαθήσουν ακόμα περισσότερο, με ανταμοιβή για τους κόπους τους.

Τρίτον, κάποια άτομα βρίσκουν πιο άνετο το να κάθονται στο σπίτι παρά π.χ. να τρέχουν σε ένα γηπεδο (η σύγκριση αυτή γίνεται επειδή υπάρχουν πολλές αντιπαραθέσεις και συζητήσεις για το ότι σε λίγο καιρό θα αντικατασταθούν όλα τα αθλήματα με τον υπολογιστή).

Τέταρτον, αυτός είναι ένας ακόμα τρόπος να γίνει κανείς διάσημος και να αντιμετωπίζεται όπως κάθε γνωστός αθλητής (Όπως ποδοσφαιρού ή μπάσκετ).

Και πέμπτον, πολύ σημαντική είναι η προβολή στο Internet ή σε Onlinestreams (Stream είναι η online τηλεοραση). Δηλαδή η αναγνώριση, ο θαυμασμός, και η υποστήριξη δίνει στους παίκτες την ικανοποίηση ότι επιτέλους κατάφεραν αυτό που ήθελαν μετά από τόσο καιρό προσπάθειας να φτάσουν σε επαγγελματικό επίπεδο.

1.1 Σκοπός και στόχοι

Ο σκοπός της πτυχιακής αυτής εργασίας είναι να δείξει στον κόσμο ότι τα onlinegames και e-Sports είναι παρα πολύ ενδιαφέροντα και μέρα με την μέρα αναπτύσσονται σε όλους τους τομείς. Καθημερινά νέοι παίκτες ή ομάδες ξεκινούν να παίζουν και να προσπαθούν να φτάσουν σε επαγγελματικό επίπεδο.

Το αποτέλεσμα των παραπάνω είναι ότι οι νέοι παίζουν επίμονα με τις ώρες για να καταφέρουν να φτάσουν σε κάποια συγκεκριμένη κατάταξη και να το κάνουν μεγάλο μέρος της ζωής τους . Κάθε μέρα καινούργιοι παίκτες ξεκινούν την ‘‘καριέρα’’ τους στα παιχνίδια , εταιρείες δημιουργούν ακόμα περισσότερα παιχνίδια, πιο βελτιωμένα από τα προηγούμενα, και συνεχώς διοργανώνονται ολο και μεγαλύτερα τουρνουά με μεγάλα χρηματικά έπαθλα. Όσο προχωράει η τεχνολογία ανακαλύπτουν καινούργια πράγματα για να κάνουν το OnlineGaming πιο ενδιαφέρον και εύκολο ώστε να προσελκύει περισσότερο κόσμο. Από τότε που δημιουργήθηκε το πρώτο online παιχνίδι μέχρι και σήμερα υπήρξε πολύ μεγάλη και γρήγορη βελτίωση με αποτέλεσμα σύντομα στο μέλλον τα e-Sports να μπουν μέσα στον τομέα των αθλημάτων, ή ακόμα και να τα ξεπεράσουν.

Οι στόχοι της πτυχιακής αυτής εργασίας είναι μέσω της έρευνας να διαπιστώσουμε τι πιστεύει ο κόσμος για τα Online παιχνίδια και τα e-sports. Δηλαδή αν υποστηρίζουν το Onlinegaming και τα e-Sports ή όχι και γιατί. Επιπλέον, αν τα βρίσκουν ενδιαφέροντα και ασχολούνται επαγγελματικά ή για διασκέδαση και αν είναι σωστό να γίνουν μέρος των αθλημάτων η αν αυτό θα επηρεάσει την ζωή μας αρνητικά.

1.2 Δομή Πτυχιακής

Το 1^ο Κεφάλαιο είναι η εισαγωγή του θέματος και στην συνέχεια ανέφεται ο σκοπός και οι στόχοι, οι οποίοι είναι επιθυμητό να επιτευχθούν με την παρούσα εργασία και την έρευνα.

Στο 2^ο Κεφάλαιο αναφέρονται όλα τα σημαντικά Online Παιχνίδια από το 1973 μέχρι και σήμερα που επηρέασαν τον Online κόσμο. Στην συνέχεια γίνεται ανάλυση των e-Sports και των παιχνιδιών που κατάφεραν να μπουν σε αυτή την κατηγορία. Επίσης, γίνεται αναφορά για τα τουρνουά , τα χρηματικά ποσά/έπαθλα και τους σπόνσορες.

Το 3^ο Κεφάλαιο ξεκινάει με την εισαγωγή της έρευνας και συνεχίζει με την ανάλυση και περιγραφή των ερωτήσεων. Μετα αναφέρονται οι ερωτηθέντες στους οποίους κοινοποιήθηκαν τα ερωτηματολόγια και τέλος γίνεται η ανάλυση όλων των απαντήσεων που συλλέχθηκαν.

Στο 4^ο Κεφαλαίο εκφράζω την γνώμη μου για τις απαντήσεις και άμα ήταν ικανοποιητικές η αυτές που περιμένα . Στην τελευταία υποενότητα αναφέρω τη γνώμη μου για το OnlineGaming και τα e-Sports και κλείνω με το πως νομίζω θα είναι στο μέλλον.

Τέλος είναι η βιβλιογραφία χωρισμένη σε κατηγορίες με τα αντίστοιχα links.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2^ο: Ιστορική Αναδρομή

Το κεφάλαιο σχετικά με την ιστορική αναδρομή ξεκινάει από το 1973 και θα συνεχιστεί μέχρι και το 2016 . Αναφέρονται όλα τα Online παιχνίδια που θεωρούνται πολύ σημαντικά και επηρέασαν με θετικό τρόπο τις νέες κυκλοφορίες είτε δίνοντας ιδέες, είτε προσφέροντας καινούργιες προσθήκες. Τέλος, γίνεται αναφορά και ανάλυση στα μεγαλύτερα παιχνίδια που θεωρούνται e-Sports σήμερα.

2.1 Οι πρώτες Ιδέες (1970-2000)

1973

Το 1973 έγινε η πρώτη επιτυχημένη δημιουργία Online game ονόματι Empire με δημιουργό τον John Daleske Silas Warner και έτρεχε στο δίκτυο PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations). Ήταν το πρώτο παιχνίδι με δυνατότητα συμμετοχής πολλών παικτών και ήταν Shooter (με όπλα) σε μια αρένα με στόχο την κατάκτηση του γαλαξία. Ήταν τόσο πρωτόγνωρο και ξεχωριστό που δεν υπήρχε η δυνατότητα χρήσης ποντικιού όπως σήμερα. Όλες οι κινήσεις και επιθέσεις γίνονταν μέσω εντολών που έγραφαν οι παίκτες. (Bender, 28 July 2016 , Wikipedia , Link 1)

1974

Το 1974 δημιουργήθηκε το SPASIM από τον Jim Bowery και ήταν το πρώτο 3D online παιχνίδι με δυνατότητα φιλοξενίας μέχρι 32 παίκτες. Ήταν παρόμοιο όπως το Empire με όπλα και διαστημόπλοια στον γαλαξία.

(ClueBot NG , 9 October 2015, Wikipedia , Link 2).

Επίσης, την ίδια χρονιά δημιουργήθηκε και το MazeWar που ήταν το πρώτο 3D FPS (First Person Shooter) παιχνίδι που τοποθετούσε τους παίκτες σε ένα λαβύρινθο με σκοπό να βρεί ο ένας τον άλλον και να τον πυροβολήσει. Ο

τελευταίος που έμενε ζωντανός νικούσε τον γύρο. Το παιχνίδι είχε πάρα πολύ μεγάλη επίδραση στο είδος των FPS στην ιστορία και ήταν το πρώτο παιχνίδι που γινόταν διαθέσιμο μόνο επί πληρωμή (P2P: PaytoPlay).

(Me, Myself, and I are Here, 1 August 2016, Wikipedia, Link 3)

1977

Τρία χρόνια αργότερα το 1977 δημιουργήθηκε το παιχνίδι Moria από τον KevetDuncombe και ήταν παιχνίδι εξερεύνησης σε σπηλιές, και μπουντρούμια με τέρατα και σπαθιά. Μπορούσαν να παίξουν μέχρι 10 παίκτες, να μιλάνε μεταξύ τους μέσω chat (ένα σημείο στην οθόνη που εμφάνιζε όλα τα μηνύματα των παιχτών) και να εξερευνούν τα μέρη όλοι μαζί σαν ομάδα. Ήταν επίσης το πρώτο παιχνίδι με σύστημα αυτόματης δημιουργίας χώρου, δηλαδή κάθε σπηλιά ή μπουντρούμι δεν υπήρχε από πριν αλλά φτιαχνόταν τυχαία με βάση την πρόοδο της ομάδας.

(Sro23, 23 June 2016, Wikipedia, Link 4)

Την ίδια χρονιά δημιουργήθηκε και το Oubliette από τον JimSchwaigerto οποίο ήταν παιχνίδι εξερεύνησης. Σε αντίθεση με το Moria, είχε τόσο μεγάλη δυσκολία που ο μόνος τρόπος για να το παίξει κανείς και να κερδίσει ήταν να μπει με ομάδα.

(DennisCabrams, 5 June 2016, Wikipedia, Link 5)

1978

Από το 1978 και μετά τα πράγματα άρχισαν να γίνονται πιο ενδιαφέροντα με το MUD (Multi-userDungeon) με δημιουργό τον RoyTrubshaw. Το παιχνίδι είναι το πιο παλιό στο είδος του και ήταν το πρώτο που έδωσε στους παίκτες την εντύπωση ενός πραγματικού κόσμου (virtual), με νέα γραφικά, την δυνατότητα να αλληλεπιδρούν με αντικείμενα και με περισσότερες επιλογές για τους παίκτες. Το παιχνίδι έτρεχεσε Telnet ή στο MUD Client.

(GreenC Bot, 19 August 2016, Wikipedia, Link 6)

Το 1984 ήρθε σαν απάντηση το MAD (Multi-accessDungeon) από τον BrunoChabrier και τον VincentLextrait. Ήταν παρόμοιο με το MUD, αλλά λίγο πιο βελτιωμένο στα γραφικά. Με αυτές τις βελτιώσεις κατάφερε να πάρει τον τίτλο του πρώτου MMORPG (MassiveMultiplayerOnlineRolePlayingGame) και έγινε τόσο διάσημο που οι server του BITNET έπεσαν λόγω της μεγάλης κίνησης από τις εισόδους των παιχτών. Το παιχνίδι έκλεισε λόγω προβλημάτων στους servers μετά από δύο χρόνια.

(AnomieBOT , 9 November 2014 , Wikipedia , Link 7)

1985

Το 1985 εμφανίστηκε το IslandsofKesmai, το πρώτο CommercialMultiplayeronlinerole με γραφικά βασισμένα σε ASCIItext και ήταν η αρχή για τα μοντέρνα MMORPG παιχνίδια. Επίσης ήταν δωρεάν με CompuServer σύνδεση, αλλιώς ο παίκτης χρεωνόταν με 6 \$ την ώρα σε 300 baudmodem η 12 \$ την ώρα σε 1200 baudmodem.

(Chocolatejr9, 29 June 2016, Wikipedia , Link 8)

1986

Ένα χρόνο αργότερα το 1986 δημιουργήθηκε το Habitat από τον RandyFarmer και ChipMorningstar και σε αντίθεση με τα προηγούμενα MMORPG στο συγκεκριμένο έγινε η προσπάθεια δημιουργίας ενός μεγάλου κόσμου για τους παίκτες (στα προηγούμενα παιχνίδια οι "κόσμοι" ήταν μικροί για εξερεύνηση). Δυστυχώς όμως η επιλογή να μεγαλώσουν το περιβάλλον ανάγκασε το παιχνίδι να μην γίνει 3D, ωστόσο αυτό έγινε μετά από λίγο καιρό όταν άρχισε να αποκτά περισσότερους παίκτες. Η εταιρεία που ανέλαβε την ανάπτυξη αυτή ήταν η Lucasfilm.

(Bender theBot, 20 August 2016, Wikipedia, Link 9)

1987

Το 1987 δημιουργήθηκε το AirWarrior από τον Kesmai. Ήταν ασπρόμαυρο παιχνίδι με αεροπλانا όπου οι παίκτες πάλευαν μεταξύ τους και το παιχνίδι έτρεχε σε δίκτυο Genie. Για να παίξει κανείς έπρεπε να διαθέτει 10\$ την ώρα.

(MauryMarkowitz , 20 April 2016 , Wikipedia , Link 10)

1988

Το 1988 δημιουργήθηκε το NeTrek, το οποίο ήταν βασισμένο στην σειρά StarTrek. Το παιχνίδι έβαζε τον παίκτη και την ομάδα του στο διάστημα και ο στόχος ήταν να νικήσουν την αντίπαλη ομάδα . Ήταν το πρώτο ομαδικό παιχνίδι, δηλαδή το πρώτο παιχνίδι με συμπαίκτες σε αντίθεση με τα προηγούμενα που ήταν μια ομάδα εναντίον του παιχνιδιού ή όλοι οι παίκτες ο καθένας για τον εαυτό του.

(Parcly Taxel, 26 April 2016, Wikipedia, Link 11)

Την ίδια χρονιά ήρθε και το Federation από την εταιρεία ibgames που ήταν και αυτό στο διάστημα αλλά ήταν βασισμένο σε εντολές που έγραφε ο χρήστης και χωρίς ωραία γραφικά. Ωστόσο έχει μεγάλη σημασία, καθώς ήταν το πρώτο παιχνίδι με κατατάξεις, πράγμα που ανέβαζε τον ανταγωνισμό στα ύψη και έκανε το παιχνίδι ακόμα πιο ενδιαφέρον. Πολλά παιχνίδια πήραν την ιδέα του συγκεκριμένου συστήματος κατατάξεων, με αποτέλεσμα αυτό να χρησιμοποιείται μέχρι και σήμερα σχεδόν σε όλα τα παιχνίδια.

(Clom , 17 August 2016, Wikipedia , Link 12)

1990

Το 1990 η Sega (Εταιρεία που ασχολείται με ανάπτυξη παιχνιδιών) έφερε την πρώτη κονσόλα που είχε στόχο μόνο το online gaming ,την Meganet. Η πρώτη πωλήσεις έγιναν στην Ιαπωνία αλλά δυστυχώς επειδή το ενδιαφέρον και η ζήτηση για την συγκεκριμένη κονσόλα χάθηκε ,αναγκάστηκε να διακόψει τις πωλήσεις και δεν έφτασε ποτέ μέχρι την Αμερική η Ευρώπη.

(TexasDex , 29 July 2016 , Wikipedia , Link 13)

1991

Το 1991 δημιουργήθηκε το NeverwinterNights από τον DonDaglow και CathrynMataga (Υπάρχει μέχρι και σήμερα σε βελτιωμένη έκδοση) και ήταν το πρώτο 3DMMORPG παιχνίδι.Δυστυχώς όμως για να μπορεί κάποιος να το παίζει έπρεπε να πληρώνει 6\$ την ώρα.

(Dcirovic , 4 June 2016 , Wikipedia , Link 14)

1992

Το 1992 δημιουργήθηκε το TheShadowofYserbius από την εταιρεία SierraOnline. Ήταν μια απλή έκδοση RPG παιχνιδιού με μουντρούμια.Αναφέρεται επειδή ήταν το πρώτο παιχνίδι που απαιτούσε μηνιαία συνδρομή,δηλαδή 115\$ τον μήνα, διαφορετικά,όπως και στα άλλα παιχνιδια,ίσχυε η χρέωση των 6\$ ανά ώρα.

(BgWhite, 3 September 2015 , Wikipedia , Link 15)

1993

Το 1993 άρχισαν να δημιουργούνται αρκετά διάσημα παιχνίδια, όπως στην περίπτωση μας το Doom από την IDSoftware,που παίζονται και έχουν Sequels μέχρι και σήμερα (Sequels : βελτιωμένες εκδόσεις με επιπλέον περιεχόμενο η νέα

ιστορία όπως το Doom2). Το Doom έγινε το πιο διάσημο FPS παιχνίδι που έχει περάσει ποτέ από την ιστορία. Εκτός από το δύσκολο και ενδιαφέρον Singleplayer που πρόσφερε, είχε ένα από τα καλύτερα Multiplayer της εποχής του από άποψη γραφικών μέχρι και περιεχομένου. Το περιεχόμενο που το έκανε τόσο ξεχωριστό ήταν το Deathmatch όπου όλοι οι παίκτες μάχονταν μεταξύ τους, και από τότε υπάρχει σε όλα τα FPS παιχνίδια. Το παιχνίδι έγινε τόσο διάσημο και γνωστό που για αρκετό καιρό λόγω των πολλών συνδέσεων των παιχτών οι servers δεν μπορούσαν να τους εξυπηρετήσουν όλους μαζί και έτσι έβγαιναν εκτός λειτουργίας για κάποιο χρονικό διάστημα.

(GreenC bot, 19 August 2016, Wikipedia, Link 16)

1994

Το 1994 η Bungie έφερε στον κόσμο του online gaming το Marathon. Άλλο ένα FPS παιχνίδι, το οποίο παρόλο που δεν ήταν διάσημο έφερε αρκετές νέες επιλογές στον κόσμο των FPS παιχνιδιών. Πρώτον, σε όλα τα προηγούμενα FPS υπήρχε μόνο η δυνατότητα ο παίκτης να κοιτάει δεξιά ή αριστερά, ο στόχος δεν πήγαινε ποτέ πάνω ή κάτω. Στο Marathon ο παίκτης μπορούσε να κοιτάξει προς όλες τις κατευθύνσεις. Δεύτερον, έφερε δύο νέα mode (στα προηγούμενα υπήρχε μόνο το Deathmatch), το KingoftheHill με στόχο ο παίκτης να παραμείνει σε ένα σημείο και να το διεκδήσει σκοτώνοντας όποιον ερχόταν να το πάρει. Το άλλο mode ήταν το Cooperativeplay, δηλαδή έδινε την δυνατότητα στους παίκτες να παίζουν την ιστορία του παιχνιδιού μαζί ο καθένας από το σπίτι του. Το τελευταίο που πρόσφερε το παιχνίδι ήταν το voice-chat που έδινε την δυνατότητα στους παίκτες να μιλούν και να συζητούν μαζί στο παιχνίδι μέσω μικροφώνου. Δυστυχώς δεν έγινε ποτέ τόσο διάσημο όσο θα έπρεπε αν και αυτά που πρόσφερε ήταν πράγματα που κάθε κορυφαίο FPS παιχνίδι έχει σήμερα.

(CyberBot II, 3 May 2016, Wikipedia, Link 17)

1995

Το 1995 ηρθέ το πρώτο ολοκληρωμένο RTS (realtimestrategy) παιχνίδι με όνομα Command&Conquer από την εταιρεία Westwoodstudios.Το είδος RTS είναι παιχνίδια στρατηγικής πάνω σε έναν χάρτη όπου οι παίκτες εκπροσωπούν συνήθως χώρες και πρέπει να δημιουργήσουν πόλεις,στρατούς και να κατακτήσουν τις αντίπαλες περιοχές. Το Command&Conquer ήταν μεγάλη επιτυχία και έγινε η ρίζα του είδους δίνοντας έμπνευση σε άλλες εταιρείες να δημιουργήσουν και άλλα τέτοια παρόμοια και βελτιωμένα παιχνίδια.

(The1337gamer , 30 August 2016 , Wikipedia , Link18)

Την ίδια χρονιά (1995) παρόλο που το Command&Conquer ήταν η βάση για όλα τα RTS παιχνίδια , η BlizzardEntertainment έφερε το Warcraft 2. Το Warcraft 2 ήταν παιχνίδι φαντασίας και στρατηγικής. Υπήρχαν φυλές όπως Human, Orc, NightElf και η κάθε φυλή που διάλεγε ο κάθε παίχτης έπρεπε να δημιουργήσει σπίτια, πολεμιστές και να νικήσει τις άλλες φυλές.Πούλησε 2.000.000 αντίγραφα και γρήγορα πήρε τον θρόνο ως το πιο κερδοφόρο και διάσημο RTS παιχνίδι για εκείνα τα χρόνια. Το μοναδικό μειονέκτημά του ήταν ότι αρχικά υπήρχε μόνο LAN δυνατότητα για multiplayer και λίγο αργότερα έγινε και online.

(The1337gamer , 29 August 2016, Wikipedia , Link19)

1996

Το 1996 δημιουργήθηκε το Meridian 59, ένα από τα πρώτα επιτυχημένα MMORPG παιχνίδια.Ήταν το πρώτο παιχνίδι που δημιουργήθηκε από πολύ μεγάλη και σοβαρή εταιρεία,την 3DO. Είχε σταθερή μηνιαία συνδρομή,ήταν 3D, είχε ελάχιστα προβλήματα με συνδέσεις και έδινε την δυνατότητα στους παίκτες να εξερευνούν το περιβάλλον βλέποντας από πάνω η από τα μάτια του ίδιου τους του χαρακτήρα.

(Fench , 13 July 2016 , Wikipedia , Link 20)

Το 1996 έγινε και η πρώτη επιτυχημένη δημιουργία Casino από την εταιρεία Microgaming. Ήταν τόσο καλοφτιαγμένο και ασφαλές το λογισμικό που χρησιμοποιούσε, που υπάρχει μέχρι και σήμερα σε πάρα πολλά διασημά online τυχερά παιχνίδια.

(Clifffonte , 22 June 2016 , Wikipedia , Link 21)

Το Intertops που ήταν και αυτό online παιχνίδι ,ήταν από τα πρώτα “site” στα οποία γίνονταν στοιχήματα για αθλήματα όπως ποδόσφαιρο και μπάσκετ.

(Yobot , 17 June 2016 ,Wikipedia , Link 24)

Την ίδια χρονιά ήρθε και το FPS παιχνίδι QUAKE από την εταιρία IDSoftware. Σε αντίθεση με τα προηγούμενα FPS παιχνίδια όπου το “online” ήταν επιπλέον χαρακτηριστικό και χρεωνόταν, το QUAKE το διέθετε δωρεάν μαζί με το παιχνίδι και δεν υπήρχε online συνδρομή. Επίσης ήταν και το πρώτο FPS που έφερε το ClanSystem στον κόσμο των FPS. (ClanSystem = κάτι παρομοιο με αυτό που γίνεται στο ποδοσφαιρο, ο παίκτης δημιουργούσε μια ομάδα, όριζε γι’αυτήν ένα όνομα, και ανταγωνιζόταν άλλες για να κερδίσει καλύτερη θέση στην κατάταξη. Αυτό το σύστημα υπάρχει μέχρι και σήμερα).

(GreenCbot , 20 August 2016 , Wikipedia , Link 22)

Στο μεταξύ, άρχισε να παίρνει θέση στον κόσμο του onlinegaming και το είδος των ActionRPG με την δημιουργία του Diablo. Το Diablo ήταν παιχνίδι εξερεύνησης στον υπόκοσμο όπου ο παίκτης μάζευε αντικείμενα, ανέβαινε επίπεδα και έπρεπε να φτάσει μέχρι το τέλος. Η τεράστια επιτυχία του παιχνιδιού φάνηκε στις 2.500.000 πωλήσεις που έκανε. Είχε πάρα πολύ καλά γραφικά και online σύστημα που ήταν μοναδικό για την εποχή του.Η εταιρεία που το δημιούργησε ήταν η ίδια που δημιούργησε το Warcraft 2,δηλαδή η BlizzardEntertainment.Μάλιστα, από την επιτυχία που είχαν αυτά τα παιχνίδια φαινόταν πως η Blizzard ετοίμαζε sequels.

Εκτός από παιχνίδια άρχισαν να δημιουργούνται και εταιρείες που υποστήριζαν παιχνίδια όπως το Quake και έδιναν ευκολότερη πρόσβαση στους παίκτες να βρίσκουν match γρηγορότερα, με επιπλέον φίλτρα όπως χώρα ή κάποιον συγκεκριμένο χάρτη στο παιχνίδι και με λιγότερα προβλήματα σύνδεσης. Επιπλέον, πρόσθεσαν και mods, δηλαδή κάποιες αλλαγές στους χάρτες του παιχνιδιού ώστε να προσφέρουν μεγαλύτερη ποικιλία και κατ'επέκταση περισσότερη διασκέδαση στους παίκτες. Η εταιρεία που πήρε την πρωτιά με μεγάλη επιτυχία ήταν η Gamespy με δημιουργό της τον MarkSurfas.

(Chwt , 4 August 2016 , Wikipedia , Link 23)

1997

Το 1997 δημιουργήθηκε το QUAKE 2 από την ίδια εταιρεία IDSoftware. Δεν ήταν Sequel του πρώτου, αλλά ο τρόπος που δημιουργήθηκε ήταν η έμπνευση για την δημιουργία ενός άλλου διάσημου παιχνιδιού, του HalfLife.

(GreenC Bot, 19 August 2016, Wikipedia, Link 25)

Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε το UltimaOnline από τον RichardGarriott και έγινε διάσημο πολύ γρήγορα φτάνοντας τους 100.000 συνδρομητές από τους πρώτους 6 μήνες. Επίσης, ήταν από τα πρώτα online παιχνίδια με την δυνατότητα PVP (PlayerversusPlayer).

(GreenC Bot, 30 August 2016, Wikipedia, Link 26)

1998

Το 1998 ήρθε το PokerPlanet που πήρε το ονομά του από την εταιρεία που το δημιούργησε. Με την τόσο μεγάλη απήχηση του poker στο internet, το PokerPlanet έφερε το πρώτο online poker με αληθινά χρήματα. Δηλαδή οι χρήστες για να παίξουν έπρεπε με πιστωτική κάρτα να διαθέσουν κάποιο χρηματικό ποσό και να συμμετέχουν σε "online δωμάτια" ενάντια σε άλλους παίκτες.

(Michael Corfman, 10 March 2012, Wikipedia, Link 27)

Παράλληλα, δημιουργήθηκε το StarCraft από την BlizzardEntertainment. Έχοντας η εταιρεία ήδη δύο διάσημους και επιτυχημένους τίτλους αποφάσισε να δημιουργήσει έναν ακόμα. Το StarCraft ήταν παιχνίδι στρατηγικής όπως το Warcraft2, με τη διαφορά ότι το παιχνίδι ήταν στο διάστημα με προχωρημένα όπλα και διαστημόπλοια.

Όπως και οι δύο προηγούμενοι τίτλοι της BlizzardEntertainment, το παιχνίδι κατέκτησε μεγάλη θέση στο είδος του κάνοντας 11.000.000 πωλήσεις.

(Soetermans , 11 July 2016 , Wikipedia , Link 28)

1999

Όσο περνούσαν τα χρόνια ολο και περισσότερος κόσμος άρχισε να παίζει και να ασχολείται με τα Onlinegames. Αυτό φάνηκε το 1999 με το Everquest, ακόμα ένα 3DMMORPG παιχνίδι. Το Everquest έφτασε και ξεπέρασε τους 100.000 παίκτες. Επίσης, ήταν το πρώτο παιχνίδι στο οποίο ήταν διαθέσιμη η αγοραπωλησία αντικειμένων με αληθινά χρήματα.

(GentlemanGhost , 25 July 2016 , Wikipedia , Link 29)

Στο μεταξύ, δημιουργήθηκε και το Asheron'sCall από την Microsoft και ήταν το πρώτο παιχνίδι που κατάφερε να πετύχει ένα ισορροπημένο Loading. Δηλαδή σε σχέση με τα προηγούμενα παιχνίδια όπου κάθε φορά ο παίκτης άλλαζε περιοχή ή έκανε κάτι φόρτωνε το επόμενο περιεχόμενο, τώρα πια γινόταν πιο γρήγορα και σε πολύ χαμηλό επίπεδο σε σημείο που δεν φαινόταν τόσο πολύ και δεν ενοχλούσε τους παίκτες. Έτσι, έδινε την δυνατότητα να παίζουν ολο και περισσότεροι παίκτες στο ίδιο σημείο με λιγότερα ‘κολλήματα’.

(GreenC bot, 30 August 2016, Wikipedia, Link 30)

Ένα ακόμα online παιχνίδι που σημειώθηκε ως το 3^ο καλύτερο παιχνίδι στον κόσμο σύμφωνα με το IGN είναι το CivilizationII: MultiplayerGoldEdition. Είχε πλούσιο περιεχόμενο και ήταν φτιαγμένο με βάση τον αληθινό κόσμο, τις υπάρχουσες χώρες και τα πράγματα που έχουν εφευρεθεί χωρίς “φανταστικό” περιεχόμενο. Ήταν επίσης παιχνίδι στρατηγικής RTS και το Multiplayer περιεχόμενο ήρθε το 2002.Ο λόγος που αναφέρεται αυτή την χρονολογία(1999) είναι ότι από την δημιουργία του το παιχνίδι δεν είχε μεγάλες αλλαγές παρα μόνο Sequels.

(Alumnum , 3 August 2016 , Wikipedia , Link 31)

Εως το 2000 είχαν κυκλοφορήσει παιχνίδια που ήταν οι ρίζες των επόμενων γενιών. Δηλαδή όλα οσα αναφέρθηκαν από το 1973 εως 1999 ήταν μεγάλοι παράγοντες και έφεραν πολλές ιδέες για τα επόμενα χρόνια.Απο το 2000 και μετά άρχισαν να υλοποιούνται αυτές οι ιδέες ώστε το Online Gaming να φτάσει σε επαγγελματικό επίπεδο και να γίνει κομμάτι της ζωής πολλών ανθρώπων.Από εδώ και πέρα θα γίνει αναφορά σε όλους τους σημαντικούς τίτλους μέχρι σήμερα και μετά θα γίνει ανάλυση των παιχνιδιών αυτών που κατάφεραν να γίνουν e-sports.

2.2 Μετεξέλιξη σε e-Sports (2000-2016)

2000

Από την αρχή κιόλας του 2000 δημιουργήθηκαν δύο μεγάλοι τίτλοι. Ο πρώτος ήταν το CounterStrike από την Valve. Ήταν παιχνίδι που δημιουργήθηκε σαν mod για άλλον τίτλο με όνομα Half-Life (ήταν ένα παιχνίδι με διάφορα mods για γούστα κάθε παίχτη) άλλα μετά από την μεγάλη επιτυχία του η Valve επικοινωνήσε με τους δημιουργούς του και μετά από 3 χρόνια κυκλοφόρησε ως ξεχωριστό, κανονικό παιχνίδι και μπορούσε κανείς να έχει πρόσβαση σε αυτό μέσω Steam. (Steam = online βιβλιοθήκη παιχνιδιών με δικούς της servers που κάθε παίχτης που έχει το παιχνίδι μπορεί να παίζει online με άλλον). Το CounterStrike ήταν παιχνίδι FPS αλλά περιοριζόταν σε 2 modes. Το ένα ήταν το BombDefusal όπου οι terrorists έπρεπε να βάλουν την βόμβα και οι CounterTerrorists να μην τους εμποδίσουν, και το άλλο ήταν το HostageRescue που ήταν ακριβώς το ίδιο, με τη διαφορά ότι αντί για βόμβα είχε ομήρους. Το CounterStrike θεωρείται το πρώτο σοβαρό Competitive παιχνίδι και μέχρι σήμερα είναι σε υψηλή θέση στα e-sports.

(Izno , 25 August 2016, Wikipedia , Link 33)

Ο δεύτερος τίτλος ήταν το Diablo 2 από την BlizzardEntertainment. Ήταν Sequel του Diablo 1 με βελτιωμένα γραφικά και περιεχόμενο. Ήταν τόσο μεγάλη επιτυχία που πήρε βραβείο Guinness ως το παιχνίδι με τις περισσότερες πωλήσεις, δηλαδή 1.000.000 μέσα σε μόνο 2 εβδομάδες. Μάλιστα, ήταν το πρώτο παιχνίδι που αποθήκευε την πρόοδο των παικτών σε onlineservers και έδινε την δυνατότητα σε όσους έπαιζαν μόνοι τους LAN να μεταφέρουν τον χαρακτήρα τους στο Onlinemode χωρίς να χάσουν την πρόοδο που είχαν κάνει στο παιχνίδι.

(GreenC Bot, 24 August 2016, Wikipedia, Link 32)

Την ίδια χρονιά βγήκε και άλλο ένα mod του Halflife, και αυτό από την Valve. Ήταν το DayofDefeat που ήταν FPS, παιζόταν μόνο online και κατάφερε να πουλήσει πάνω από 4.000.000 αντίγραφα.

(Ferret , 17 June 2016 , Wikipedia , Link 34)

2001

Το 2001 δημιουργήθηκε το Halo από την εταιρεία Bungie. Ήταν ένα ακόμα FPS παιχνίδι, με τη διαφορά ότι στο περιεχόμενό του υπήρχαν και εξωγήνοι εκτός από ανθρώπους. Ήταν το πρώτο online παιχνίδι για κονσόλα και μπορούσε κανείς να το παίξει μόνο στο XBOX (XBOX = κονσόλα). Αρχικά, γινόταν μόνο multiplayerLan και μετά από λίγο καιρό με την άφιξη του XBOXLIVE μπορούσαν όλοι να παίξουν Online ο ένας με τον άλλον.

(Ziccardi , 26 August 2016 , Wikipedia , Link 35)

Άλλη μια επιτυχία την ίδια χρονιά ήταν το DarkAgeofCamelot. Ήταν ένα ακόμα 3DMMORPG παιχνίδι που είχε όλες τις κλασσικές επιλογές PVE (PlayerversusEnvironment), δηλαδή τα τέρατα που έβρισκαν στον κόσμο κτλπ ,PVP (PlayerversusPlayer) όπου οι παίκτες πολεμούσαν μεταξύ τους και μια νέα καινούργια επιλογή, το RVR (RealmversusRealm) όπου ολόκληροι “servers” πολεμούσαν μεταξύ τους. Το RVR ήταν κάτι καινούργιο και ενδιαφέρον για τους παίκτες, και μάλιστα με τον κόσμο που κατάφερε να μαζέψει ξεπέρασε το UltimaOnline και το Ashron’sCall διεκδικώντας την θέση του μεγαλύτερου αντιπάλου του Everquest.

(PiXXeL777 , 12 August 2016, Wikipedia , Link 36)

2002

Το 2002 δημιουργήθηκε το Warcraft 3, παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο κυκλοφόρησε επίσης από την BlizzardEntertainment.

Ήταν το τρίτο παιχνίδι της σειράς με ανανεωμένο περιεχόμενο και γραφικά. Επίσης κάτι ξεχωριστό που είχε είναι ότι έδινε έναν MapEditor στους χρήστες και έτσι δινόταν η δυνατότητα σε όποιον δεν ήθελε να παίξει το κλασσικό παιχνίδι να δοκιμάσει νέες δημιουργίες από άλλους παίκτες. Διάσημο mod ήταν το Dota (DefenseoftheAncients, το οποίο έχει κυκλοφορήσει ως ξεχωριστό

παιχνίδι με όνομα Dota2 και εντάσσεται στην κατηγορία των MOBA) και παρόμοια όπως το GreenTD που ήταν ένα TowerDefense παιχνίδι και το BleachvsOnerpiece που ήταν αναπαράσταση των δύο anime (anime= ιαπωνικά κινούμενα σχέδια).Το Warcraft 3 πούλησε 4.500.000 αντίγραφα και απέκτησε δικό του client,το Battle.net.

(Ejoselito80 , 23 August 2016 , Wikipedia , Link 37)

Λίγο αργότερα δημιουργήθηκε το FinalFantasyXI από την Square(υπήρχαν και άλλα παιχνίδια FinalFantasy αλλά το συγκεκριμένο αναφέρεται επειδή είναι το Online). Είναι από τα πιο διάσημα MMORPG παιχνίδια με απίστευτα λεπτομερή γραφικά, ίδια χαρακτηριστικά με τα άλλα MMORPG σε θέμα περιεχομένου και επιπλέον επέτρεπε CrossPlay (δηλαδή να μπορούν να παίξουν οι χρήστες του υπολογιστή ενάντια σε παίκτες που παίζουν από κονσόλα,δηλαδή του PlayStation 2 και Xbox360 που ήταν τότε). Ήταν παιχνίδι που είχε μηνιαία συνδρομή και ήταν το πρώτο MMORPG που είχε η κονσόλα Xbox360. Το παιχνίδι κατάφερε να έχει πάνω από 300.000 χρήστες online κάθε μέρα το 2006 και με πάνω από 2.000.000 συνολικούς χρήστες το 2009.

(InternetArchiveBot , 20 July 2016 , Wikipedia , Link 38)

Το Ragnarokonline ήταν άλλο ένα MMORPG από την εταιρία GravityCorp και είχε Anime περιεχόμενο και γραφικά.Δεν ήταν τόσο διάσημο στην Ευρώπη και Αμερική,σε αντίθεση με την Κορέα όπου έγινε γνωστό σε πολύ μεγάλο βαθμό φτάνοντας τους 25.000.000 συνδρομητές.

(Azerhuji , 17 July 2016 , Wikipedia , Link 39)

Παράλληλα μεσολάβησαν δύο μεγάλα γεγονότα που προχώρησαν τις πλατφόρμες που επαίζαν οι χρήστες σε άλλο επίπεδο και συγκεκριμένα τις “ψηφιακές πλατφόρμες”.

Η πρώτη αλλαγή ήταν του XBOXLIVE, δηλαδή ο τρόπος που μπορούσαν οι παίκτες στο XBOX360 να παίζουν online. Είχε μηνιαία συνδρομή και επέτρεπε στους χρήστες του Xbox360 να παίζουν μαζί παιχνίδια και να έχουν σε πρόσβαση σε άλλες εφαρμογές που τους παρείχε το σύστημα, όπως δωρεάν

παιχνίδια και chatrooms σαν ανταμοιβή για την υποστήριξη των παικτών στο σύστημα.

(Mathieu Ottawa, 28 August 2016, Wikipedia, Link 40)

Η δεύτερη αλλαγή ήταν αυτή του Steam. Το Steam ήταν πλατφόρμα για τους χρήστες του υπολογιστή. Εκεί μπορούσαν οι χρήστες να αγοράσουν παιχνίδια και να παίζουν μεταξύ τους. Διατηρούσε την πρόοδο των παικτών από τα παιχνίδια σε Online Servers και τα παιχνίδια που αγόραζε ο χρήστης αποθηκεύονταν στην προσωπική του βιβλιοθήκη και μπορούσε να τα ξανακατεβάσει οποτε επιθυμούσε. Το Steam κυκλοφόρησε επίσημα μαζί με την άφιξη του CounterStrike 1.6. Είναι πάρα πολύ διάσημο μέχρι και σήμερα και φιλοξενεί πάρα πολλά παιχνίδια από όλες τις κατηγορίες.

(The1337gamer, 30 August 2016, Wikipedia, Link 41)

Το Battlefield 1942 δημιουργήθηκε από την Electronic Arts και ήταν ακόμα ένα FPS. Το θέμα του παιχνιδιού και το περιεχόμενο του ήταν βασισμένο στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και έβαζε τους παίκτες σε ένα παρόμοιο περιβάλλον με τα ίδια όπλα και οχήματα της εποχής. Οι παίκτες έπρεπε να παίζουν ομαδικά και εκτός από το να σκοτώνουν την αντίπαλη ομάδα έπρεπε και να κρατάνε συγκεκριμένα σημεία. Παρόλο που ήταν αρκετά ανταγωνιστικό και δύσκολο, κατάφερε να πουλήσει 3.000.000 αντίγραφα.

(NoHomers48, 18 July 2016, Wikipedia, Link 42)

Η τελευταία δημιουργία της χρονιάς ήταν και πάλι από την Electronic Arts και ήταν το Sims Online. Μετά τις πολλαπλές επιτυχίες που είχε η σειρά Sims, η εταιρεία προχώρησε στην κυκλοφορία και ενός online παιχνιδιού. Σε αυτό οι παίκτες δημιουργούσαν σπίτι, οικογένεια και έκαναν γνωριμίες με άλλους παίκτες. Οι περισσότεροι χρήστες του παιχνιδιού ήταν γυναίκες και το παιχνίδι είχε μηνιαία συνδρομή 10\$. Η εταιρεία το 2007 υποσχέθηκε βελτιώσεις και περισσότερο περιεχόμενο, αλλά δυστυχώς αυτή η ιδέα ακυρώθηκε το 2008 επειδή το παιχνίδι έχασε αρκετούς συνδρομητές, με αποτέλεσμα να κλείσει.

(Mythdon, 28 August 2016, Wikipedia, Link 43)

2003

Το 2003 στον κόσμο των FPS ήρθε και το CallOfDuty από την εταιρεία InfinityWard. Είχε θέμα τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο και ήταν ένα ολοκληρωμένο FPS από άποψη ιστορίας και Multiplayer. Ήταν τόσο μεγάλη επιτυχία που κατάφερε και έφτασε τα 90 GameOfTheYear Βραβεία. (GameOfTheYear = Είναι τα παιχνίδια που κάνουν την μεγάλη διαφορά και επιτυχία από τα άλλα κάθε χρονιά).

(Eik Corell, 26 August 2016, Wikipedia, Link 44)

Εντωμεταξύ, το είδος του OnlinePoker συνέχιζε να αναπτύσσεται. ΤοPokerstars, που πήρε το όνομά του από την ομώνυμη εταιρεία, άρχισε να διοργανώνει online τουρνουά όπως το WSOPMainEvent το 2003, στο οποίο βγήκε νικητής ο ChrisMoneyMaker. Το Pokerstars κατάφερε να φτάσει τα 2.400.000.000 \$ που ήταν τα χρήματα που είχαν περάσει από το παιχνίδι μέχρι το 2005.

(Dane2007 , 27 August 2016 , Wikipedia , Link 45)

Μετά από λίγους μήνες δημιουργήθηκε το Lineage 2 από την NCSOFT(Sequel του Lineage 1, το οποίο δεν αναφέρθηκε διότι δεν ήταν αρκετά μεγάλη επιτυχία). Το Lineage 2 είναι από τα πιο διάσημα MMORPG παιχνίδια μέχρι και σήμερα από τον OfficialServer μέχρι όλους τους υπόλοιπους Servers που έχουν δημιουργηθεί από τους χρήστες. Το Lineage2 έχει έναν πάρα πολύ μεγάλο χαρτη, άφθονα είδη τεράτων, οπλων, χαρακτήρων και αποστολών. Μετά την έναρξη του επίσημου server, αρκετοί χρήστες δημιούργησαν δικούς τους Server με διαφορετικά χαρακτηριστικά, όπως περισσότερο PVP ή γρήγορο LVLUP, και έτσι δινόταν η δυνατότητα στους παίκτες να σπαταλούν λιγότερο χρόνο για τα βασικά. Έκανε αμέτρητες πωλήσεις και είχε πολλούς συνδρομητές σε όλες τις χώρες και ηπείρους αλλά κυρίως στην Ασία όπου έγινε το δεύτερο πιο διάσημο MMORPG φτάνοντας τους 2.250.000 ενεργούς χρήστες.

(Fyrael , 5 July 2016 , Wikipedia , Link 46)

Προς το τέλος του 2003 δημιουργήθηκε και το SecondLife από την εταιρεία LindenLab. Το παιχνίδι ήταν κυριολεκτικά αναπαράσταση του αληθινού κόσμου. Ήταν 3D και ο παίκτης μπορούσε να κάνει τα πάντα από το να συνομιλεί με άλλους ανθρώπους , να ντύνει τον χαρακτήρα του, μέχρι και να γίνει

πυροσβέστης αμα το επιθυμούσε. Μέχρι το τέλος του 2010 καταγράφηκαν 21.000.000 εγγεγραμμένοι χρήστες.

(MrOllie , 23 August 2016 , Wikipedia , Link 47)

2004

Με τους θαυμαστές του OnlineGaming να αυξάνονται ραγδαία το 2004 μπήκε στο είδος των MMORPG το CityOfHeroes από την NCSost. Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού ήταν ότι έδινε στους παίκτες την δυνατότητα να είναι Super Ηρωες όπως Batman, Superman και ό, τι άλλο επιθυμούσαν, σε έναν ανοιχτό κόσμο και να πολεμούν μεταξύ τους. Ήταν το πρώτο παιχνίδι με Super Ηρωες και απέκτησε 120.000 συνδρομητές . Το 2011 αποφάσισαν να το κάνουν δωρεάν, αλλά με λιγότερα προνόμια από αυτούς που πληρώναν για ολόκληρο το πακέτο.

(ClueBot NG, 15 June 2016,Wikipedia, Link 48)

Την ίδια χρονιά δημιουργήθηκε το WorldOfWarcraft από την BlizzardEntertainment. Έχει παρόμοια ιστορία και χαρακτηριστικά με το Warcraft που δημιουργήθηκε από την ίδια εταιρεία, με μόνες διαφορές ότι το Warcraft είναι παιχνίδι στρατηγικής ενώ το WorldofWarcraft έγινε MMORPG σε OpenWorld και διαθέτει περισσότερο περιεχόμενο.

Παρ'ολο που δημιουργήθηκε την ίδια χρονιά με το Everquest 2, το WorldofWarcraft έγινε το πιο διάσημο MMORPG στον κόσμο με 12.000.000 ενεργούς συνδρομητές και είναι στην κορυφή μέχρι και σήμερα.

(FrMorrison , 30 August 2016, Wikipedia , Link 49)

2007

Το 2007 το OnlinePoker πήγε και αυτό ένα επίπεδο πιο πάνω με την δημιουργία του Zynga. Το Zynga είναι κάτι σαν πλατφόρμα που παρέχει online παιχνίδια όπως το ZyngaPoker σε σέλιδες του Facebook και άλλες. Από την πρώτη μέρα που άνοιξε έφτασε τους 100.000 συνδρομητές και τώρα έχει 270.000.000 ενεργούς χρήστες συνολικά από όλα τα παιχνίδια. Το πιο διάσημο παιχνίδι που

έχει το Zynga είναι το ZyngaPoker, το οποίο από το άνοιγμα μέχρι και σήμερα έχοντας περάσει αμέτρητες Zynga μάρκες και αληθινά χρήματα κατάφερε να φτάσει τους 36.000.000 ενεργούς χρήστες.

(Kylie Tastic, 10 April 2016, Wikipedia, Link 50-51)

Το 2007 δημιουργήθηκε και το CallofDuty: ModernWarfare παλι από την InfinityWard που ήταν το 4^ο της σειράς CallofDuty και το 1^ο από το ModernWarfare. Ήταν επίσης FPS αλλά ήταν το πρώτο CallofDuty που είχε σύγχρονα όπλα και εξοπλισμό (Perks, Killstreaks) με ανανεωμένο OnlineGameplay κάνοντας το από τα πιο διάσημα FPS μέχρι και σήμερα. Κατάφερε να πουλήσει 14.000.000 αντίγραφα.

(DBZFan30 , 28 July 2016 , Wikipedia , Link 52)

Κρίνοντας από την μεγάλη επιτυχία του CallofDuty:ModernWarfare, ήταν αναμενόμενο να έρθει και το δεύτερο μέρος της σειράς. Το 2009 η Infinity Ward δημιούργησε το Call of Duty: Modern Warfare 2. Το singleplayer είχε την συνέχεια της ιστορίας του πρώτου παιχνιδιού και το online κομμάτι είχε ακόμα πιο βελτιωμένο περιεχόμενο με νέα όπλα, perks, killstreaks και πίστες. Ήταν τόσο επιτυχημένο που τις πρώτες 24 ώρες πούλησε 4.700.000 αντίγραφα και συνολικά 20.000.000 αντίγραφα τις πρώτες μέρες σε όλο τον κόσμο.

(Marianna251 , 29 August 2016 , Wikipedia , Link 53)

Την ίδια χρονιά δημιουργήθηκε και το LeagueofLegends από την εταιρεία RiotGames. Είναι παιχνίδι στρατηγικής/MOBA με δύο ομάδες και αρκετούς χαρακτήρες για να διαλέξει ο χρήστης. Στόχος ήταν ο παίκτης να αγοράσει αντικείμενα με νομίσματα που θα μάζευε από τερατάκια ή αντιπάλους που θα σκότωνε και να φτάσει στην αντίπαλη πηγή για να την διαλύσει. Το LeagueofLegends ήταν και είναι μέχρι και σήμερα δωρεάν με μόνη δυνατότητα κάποιος να πληρώσει για να διακοσμήσει τον χαρακτήρα του. Από τις πρώτες

μέρες που δημιουργήθηκε δεν φαινόταν να έχει μέλλον, αλλά με μεγάλη προσπάθεια από την εταιρεία το παιχνίδι όχι απλώς έγινε μεγάλη επιτυχία αλλά είναι το πιο διάσημο δωρεάν παιχνίδι στον κόσμο. Από όλα τα άτομα που παίζουν online παιχνίδια αυτή την στιγμή το LeagueofLegends κατέχει το 25%.

(Prisencolin , 29 August 2016 , Wikipedia , Link 54)

2010

Με την πάροδο του χρόνου, οι θαυμαστές του StarCraft είχαν αρχίσει να πιστεύουν πως τελικά δεν θα υπάρξει sequel, αλλά τελικά το 2010 δημιουργήθηκε το StarCraft 2 και ήταν πιο ανανεωμένο από ποτε. Αποτελεί μια βελτιωμένη έκδοση παιχνιδιού στρατηγικής με πάρα πολύ καλά γραφικά και αρκετό νέο περιεχόμενο από όπλα μέχρι και φυλές. Δεν είχε συνδρομή αλλά ο παίκτης έπρεπε να αγοράσει το παιχνίδι. Τον πρώτο μήνα έκανε κιόλας 3.000.000 πωλήσεις. Είχε επίσης 3 expansions , το WingsofLiberty , το HeartoftheSwarm και το Legacyofthevoid που περιλάμβανε επιπλέον ιστορία για το Singleplayer και επιπλέον περιεχόμενο για το Multiplayer.

(Ferret , 7 August 2016 , Wikipedia , Link 55)

Άλλη μεγάλη επιτυχία και βασικός ανταγωνιστής του LeagueofLegends είναι το Dota 2 που δημιουργήθηκε το 2010. Το Dota 2 είναι μια βελτιωμένη έκδοση του Dota, κυρίως σε γραφικά αλλά επίσης και με νέους χαρακτήρες και αντικείμενα. Είναι διαθέσιμο μόνο μέσω της πλατφόρμας του Steam όπου οι παίκτες μπορούν με αληθινά χρήματα να αγοράσουν αμφιέσεις για τους χαρακτήρες τους μέσα στο παιχνίδι.

(DangerousJXD , 29 August 2016 , Wikipedia , Link 56)

2012

Το 2012 έφτασε το απόλυτο FPS παιχνίδι και από τα πιο διάσημα παιχνίδια που κατάφεραν να μπουν στον χώρο τον e-Sports. Ήταν το CounterStrike – GlobalOffensive από την Valve . Ήταν και αυτό μια νέα βελτιωμένη έκδοση σε γραφικά του κλασσικού CounterStrike αλλά αγαπήθηκε πολύ από τον κόσμο και συγκεκριμένα από τους “παλιούς” γιατί ήταν ένα απλο FPSστο οποίο θα νικούσαν μόνο όσοι ήταν πραγματικά καλοί, ανεβάζοντας έτσι τον ανταγωνισμό στα ύψη. Δεν υπήρχαν ούτε Killstreaks ούτε Perks όπως στα άλλα FPS, το μόνο που έχουν οι παίκτες είναι ένα όπλο , μερικές χειροβομβίδες και την στρατηγική τους.

(Cros Sox, 1 August 2016,Wikipedia, Link 57)

2014

Το 2014 δημιουργήθηκε το Hearthstone: HeroesofWarcraft επίσης από την BlizzardEntertainment.Η εταιρεία κατάφερε να καλύψει σχεδόν όλα τα γούστα των παιχτών με όλα τα παιχνίδια που δημιούργησε εκτός από ένα, ένα παιχνίδι με κάρτες. Έτσι δημιούργησε το Hearthstone όπου οι παίκτες είχαν την δυνατότητα να διαλέξουν ανάμεσα σε 9 χαρακτήρες , ο καθένας με δικές του ξεχωριστές κάρτες και να πολεμάνε μεταξύ τους ,ο καθένας με την σειρά του. Οι κάρτες χωρίζονταν από κάλεσμα πλασμάτων μέχρι και διάφορα ζόρκια. Ήταν ξεχωριστό γιατί ο καθένας έπαιζε για τον εαυτό του χωρίς να βασίζεται σε κάποια ομάδα και έτσι μπορούσε να δείξει τις ικανότητές του, κάνοντας το ένα πολύ ανταγωνιστικό παιχνίδι μέχρι και σήμερα με μεγάλο αριθμό τουρνουά και παιχτών.

(Ferret , 29 August 2016 , Wikipedia , Link 58)

Τελευταίο στην λίστα μας είναι το HeroesOftheStorm, επίσης από την BlizzardEntertainment. Βγήκε το 2015 και ήταν ένα νέο είδος MOBA. Οι ήρωες του παιχνιδιού ήταν όλοι οι χαρακτήρες που είχε βγάλει η BlizzardEntertainment στα προηγούμενα παιχνίδια της. Επίσης, κάτι που το έκανε ξεχωριστό ήταν ότι σε αντίθεση με άλλα MOBA αν ένας παίκτης ήταν αρκετά καλός θα μπορούσε να κερδίσει με κάποιον τρόπο το παιχνίδι μόνος του, ενώ στο

HeroesoftheStorm έπρεπε όλοι να παίξουν ομαδικά και να πάρουν κάποια σημεία για να κάνουν τη διαφορά και να πάρουν το προβάδισμα.

(FiledeLinkerBot , 26 August 2016 , Wikipedia , Link 59)

Αυτή ήταν η λίστα με τις πιο σημαντικές δημιουργίες από το 1973 μέχρι και σήμερα που επηρέασαν τον κόσμο του Online Gaming και των e-Sports. Τα περισσότερα υπάρχουν μέχρι σήμερα άλλα δεν έχουν τόσο μεγάλο αριθμό παικτών όσο είχαν.

Από εδώ και περα θα αναφερθούν τα πιο διάσημα παιχνίδια που :

Εγιναν e-Sports.

Τα παίζει και τα παρακολουθεί μέσω Internet η από κοντά μεγάλο ποσοστό των παικτών.

Διοργανώνουν μεγάλα τουρνουά με πολλές ομάδες και μεγάλα χρηματικά έπαθλα.

Επίσης θα γίνει μια μικρή αναφορά σε σπόνσορες, λόγω του ότι συμμετέχουν σε μεγάλο κομμάτι των διοργανώσεων και των επάθλων.

Πριν προχωρήσουμε στη λίστα, θα γίνει μια μικρή επεξήγηση για το τι ακριβώς είναι τα e-Sports. Τα e-Sports έχουν μόνο μια διαφορά με τα κανονικά αθλήματα και αυτή είναι ότι γίνονται στον υπολογιστή και συγκεκριμένα σε παιχνίδια που έχουν πάρα πολύ κόσμο. Υπάρχουν παιχνίδια που έχουν γίνει πάρα πολύ διάσημα ,έχουν απασχολήσει αρκετό κόσμο και για μερικούς αποτελούν επάγγελμα, δηλαδή πληρώνονται για να παίζουν.

2.3 e-Sports

2.3.1 Η έννοια των διαδικτυακών ηλεκτρονικών παιχνιδιών (e-sports)

Με τον όρο διαδικτυακό ηλεκτρονικό παιχνίδι (e-sport) αναφερόμαστε σε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής και με τη συμμετοχή και άλλων παικτών σε διαγωνισμούς στο διαδίκτυο. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο κτλ.

Με την εισαγωγή κάθε νέας τεχνολογίας οι σύγχρονες τάσεις μετατοπίζονται απαιτώντας από τον καθένα να μάθε νέες δεξιότητες και να αναπτύξει νέες ικανότητες. Υπάρχει μια τρέχουσα σχέση μεταξύ της αυξανόμενης καινοτομίας όσο αφορά στην τεχνολογία και την ανάγκη για ανάπτυξη νέων ικανοτήτων.

Αν και η τεχνολογία έχει αντίκτυπο σε όλους τους τομείς ικανοτήτων και δεξιοτήτων ο Christopher Dede του Χάρβαρντ (2000) σε ένα κεφάλαιο με τίτλο «ο νέος αιώνας απαιτεί νέους τρόπους μάθησης» έχει προσδιορίσει τρεις συγκεκριμένες δεξιότητες εξαιρετικής σπουδαιότητας:

- Συνεργασία με διαφορετικές ομάδες ατόμων (πρόσωπο με πρόσωπο ή από απόσταση) για την ολοκλήρωση ενός στόχου
- Δημιουργία, διαμοιρασμός και διαχείριση της γνώσης με αξιολόγηση και φιλτράρισμα διαφόρων πληροφοριών
- Επιβολή στο χάος και επίλυση διλημμάτων, δηλαδή δυνατότητα για άμεση λήψη αποφάσεων παρά τις ενδεχόμενες ελλειπείς πληροφορίες

Έρευνες έχουν προσδιορίσει ότι η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο στην αποτελεσματική χρήση πληροφοριακών πόρων μέσω υπολογιστή και την ανάπτυξη των παραπάνω δεξιοτήτων. Ο Rambusch (2007) για παράδειγμα υποστηρίζει ότι «υπάρχουν στοιχεία ότι η οικειότητα και το ενδιαφέρον για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούν να μειώσουν τυχόν ενδοιασμούς των χρηστών σχετικά με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών για πιο επαγγελματικές εφαρμογές και συνεχίζει υποστηρίζοντας ότι χρήστες μη εξοικωμένοι με τα συγκεκριμένα παιχνίδια «μπορεί να μην αναπτύξουν τις απαραίτητες δεξιότητες για τη χρήση των ηλεκτρονικών μέσων». Οι δεξιότητες αυτές περιλαμβάνουν την

αντιμετώπιση δυναμικών οπτικών αλλαγών, παράλληλη επεξεργασία πολλαπλών πληροφοριών και δυνατότητα πειραματισμού σε διάφορες περιοχές ενός προβλήματος».

ΟWagner (2006) αναφέρει ότι μελέτες σχετικές με τη χρήση των υπολογιστών στο σπίτι από νεαρή ηλικία δείχνουν ότι η αλληλεπίδραση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενθαρρύνει τους χρήστες να αναπτύξουν μια πιο ευχάριστη προσέγγιση των Η/Υ. Αυτή η ενασχόληση δημιουργεί την πεποίθηση ότι η τακτική δοκιμή και λάθος έχει αποτέλεσμα και ότι τα γραμμικά προοδευτικά πρότυπα για τη χρήση των υπολογιστών είναι συχνά ένας λιγότερο αποτελεσματικός τρόπος για την προτροπή σε χρήση των Η/Υ. Από την άλλη πλευρά, κάποιιο υποστηρίζουν ότι αυτό θα μπορούσε να έχει επιπτώσεις στη στάση των χρηστών καθιστώντας δύσκολη την εξοικείωση τους στο περιβάλλον της εικονικής πραγματικότητας.

Παρατηρείται μια τεράστια ποικιλία παιχνιδιών και μια εκπληκτική ποικιλομορφία που στόχο έχουν να ικανοποιήσουν τις επιθυμίες του εκάστοτε παίκτη. Δεν υπάρχει μια τυποποιημένη κατηγοριοποίηση ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Εν τούτοις οι διαφορές ανάμεσα στα είδη αλλά και τους τίτλους παιχνιδιών που ανήκουν στο ίδιο είδος διαφοροποιούν τον τρόπο που παίζονται αλλά και τη δυνατότητα τους να υποστηρίξουν τη ψυχαγωγία. Κατά συνέπεια προσπάθειες γενίκευσης της επίδρασης που ενδεχομένως έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πιθανότατα δεν έχουν δοκιμές.

2.3.2 Τα πιο δημοφιλή παιχνίδια

League of Legends (LoL)



Εικόνα 1. League of Legends Logo/Gameplay

Το League of Legends δεν άργησε να γίνει e-Sport και αυτό φάνηκε πολύ νωρίς, δηλαδή από τον Ιούνιο του 2011 με πρώτο τουρνουά το Season 1 Championship που είχε έπαθλο 100.000\$. Η νικήτρια ομάδα ήταν η ευρωπαϊκή ομάδα Fnatic που κατάφερε να βγει πρώτη νικώντας ομάδες από Αμερική και Ασία και κατακτώντας το έπαθλο των 50.000\$. Το τουρνουά το παρακολούθησαν πάνω από 1.600.000 άτομα και θεωρήθηκε πολύ επιτυχημένο για ένα παιχνίδι που μόλις είχε βγει. Το 2012 στο Season 2 Championship οι Ταίρει Assassins κατάφεραν να κερδίσουν με 3-1 την Κορεάτικη ομάδα Azubu κατακτώντας το έπαθλο του 1.000.000 \$. Τον Ιούλιο του 2013 άρχισαν να μπαίνουν στα τουρνουά πάρα πολύ δυνατές ομάδες ανεβάζοντας τον ανταγωνισμό στα ύψη. Το 3ο τουρνουά που έγινε ήταν το Season 3 World Championship με νικήτρια ομάδα την SKTT1 που με την πρώτη θέση κέρδισε 1.000.000\$ και την Royal Club στην δεύτερη θέση να παίρνει 250.000\$. Στη συνέχεια τα πράγματα άρχισαν να σοβαρεύουν περισσότερο και οι ομάδες άρχισαν να αγοράζουν παίκτες από άλλες χώρες. Η εταιρεία συνέχισε να δημιουργεί τουρνουά σε κάθε σεζόν και να ανεβάζει τα χρηματικά έπαθλα. Επίσης λόγω των πολλών συμμετοχών το 2013 δημιούργησε παρόμοια LCS σε Ευρώπη και Αμερική ώστε να περνάνε περισσότερες ομάδες αλλά περιορισμένες από κάθε ήπειρο. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός πως στο World Championship του 2015 η SKT T1 βγήκε πάλι πρώτη και έγινε η πρώτη ομάδα που κέρδισε περισσότερα από ένα παγκόσμια πρωταθλήματα.

Οι παίκτες που έχουν πάρει τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι:

1) Ο Lee Sang Hyeok “Faker” από την Κορέα με το ποσό των 554.000 \$.

2) Ο BaeSeongUng “Bengi” από την Κορέα με το ποσό των 466.000 \$.

3) Ο Heo Won Seok “Pawn” από την Κορέα με το ποσό των 306.000\$.

Οι ομάδες με τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι οι:

1) SK Telecom 1 με το ποσό των 3.000.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 22 τουρνουά.

2) Taipei Assassins με το ποσό των 1.525.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 24 τουρνουά.

3) Samsung με το ποσό των 1.500.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 11 τουρνουά.

(esportsearnings , 2016-08-28, Link 64-65)

Dota 2



Εικόνα 2. Dota 2 Logo/Gameplay

Μετά την επιτυχημένη αναβάθμιση από Dota 1, η Valve, η εταιρεία που ανέλαβε το παιχνίδι, αποφάσισε να διοργανώσει ένα τουρνουά, σαν εγκαίνια του παιχνιδιού. Έτσι, το 2011 διοργάνωσε το International όπου συμμετείχαν 16 ομάδες από διάφορες χώρες παγκοσμίως και το έπαθλο για την πρώτη θέση ήταν 1.000.000 \$. Νικήτρια ομάδα ήταν Natus Vincere από την Ουκρανία. Το International συνεχίστηκε να διοργανώνεται κάθε χρόνο και το 2012 το κέρδισε η Κινέζικη ομάδα Invictus Gaming με έπαθλο πρώτης θέσης πάλι 1.000.000 \$. Το 2013 τα έπαθλα άρχισαν να ανεβαίνουν πολύ με πρώτη θέση να διεκδικεί 1.500.000 \$ τα οποία κέρδισε η Σουιδική ομάδα Alliance. Το 2014 και με το Dota 2 να γίνεται πάρα πολύ διάσημο, το έπαθλο της πρώτης θέσης έφτασε τα 5.000.000 \$ τα οποία τα κέρδισε η Κινέζικη ομάδα Newbee. Εκτός από το

International άρχισαν να διοργανώνονται και άλλα τουρνουά όπως Electronic Sports World Cup το 2003 με έπαθλο 1.500.000 \$ και Electronic Sports League. Το Dota 2 έγινε πολύ γνωστό και σε χώρες της Ασίας όπου άρχισαν να διοργανώνουν πολλά τουρνουά με έπαθλα 1.000.000~ \$ και έτσι έχουν φτάσει μέχρι και σήμερα να έχουν τις καλύτερες ομάδες του Dota 2 στον κόσμο. Μάλιστα, έρευνες αναφέρουν ότι το Dota 2 έχει δώσει τα μεγαλύτερα έπαθλα από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι φτάνοντας συνολικά τα 33.000.000\$ από μεγάλα τουρνουά.

Οι παίκτες που έχουν πάρει τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι:

- 1) Ο Saahil Arora “Universe” από την Αμερική με το ποσό των 2.161.000 \$.
- 2) Ο Peter Dager “ppd” από την Αμερική με το ποσό των 2.156.000 \$.
- 3) Ο Clinton Loomis “Fear” από την Αμερική με το ποσό των 1.936.000\$.

Οι ομάδες με τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι οι:

- 1) Evil Geniuses με το ποσό των 10.800.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 57 τουρνουά.
- 2) Newbee με το ποσό των 5.843.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 31 τουρνουά.
- 3) Vici Gaming με το ποσό των 4.501.000 έχοντας νικήσει συνολικά 43 τουρνουά.

(esportsearnings, 2016-08-28, Link 66-67)

StarCraftII (SC2)



Εικόνα 3. StarCraft 2 Logo/Gameplay

Σε αντίθεση με το Dota 2 που έδινε τα μεγαλύτερα έπαθλα, το StarCraft έχει το περισσότερο κοινό. Θεωρείται το πιο επιτυχημένο e-Sport στον κόσμο με δικό του σύστημα κατάταξης και έχει δύο κανάλια στην τηλεόραση, συγκεκριμένα στην Κορεα, τα οποία προβάλλουν επαγγελματικούς αγώνες Starcraft.

Από τις πρώτες μέρες κυκλοφορίας του Starcraft δημιουργήθηκαν πρωταθλήματα.

(δηλαδή Leagues, τα οποία θεωρούνται μικροτουρνουά που παίζονται σε συγκεκριμένες ημερομηνίες).

Τα πρωταθλήματα αυτά είχαν έπαθλα 170.000 \$ και συνεχίζονται μέχρι και σήμερα. Αυτά όμως δεν ήταν αρκετά επειδή δεν κάλυπταν όλους τους παίκτες και έτσι δημιουργήθηκαν επιπλέον τουρνουά όπως το GomTV SC2 Global League, το TeamLiquid Starcraft League (η TeamLiquid ήταν επαγγελματική ομάδα), το Major League Gaming, το ESL και το αμερικάνικο Star League. Επιπλέον, το StarCraft ήταν το πιο διάσημο παιχνίδι σε Lan Event (Lan Event: τα μέρη όπου λάμβαναν μέρος τα τουρνουά και είχαν πάρα πολύ κόσμο όπως γήπεδα κτλπ) όπως το Assembly και το Dreamhack.

Τα πρώτα μεγάλα τουρνουά δεν άργησαν να γίνουν επειδή οργανώθηκαν όταν το παιχνίδι βρισκόταν ακόμα σε φάση Beta (Beta είναι το στάδιο πριν την κυκλοφορία του παιχνιδιού όπου οι παίκτες παίζουν και δοκιμάζουν το παιχνίδι ώστε να διορθωθούν όσα λάθη υπάρχουν). Αυτά ήταν το KingofBeta και το HDHInvitational. Επίσης το GSL θεωρείται το μεγαλύτερο τουρνουά αυτή την στιγμή στην Κορέα και γίνεται κάθε μήνα με έπαθλα στα 100.000 \$. Όλα τα παραπάνω τουρνουά που αναφέρθηκαν συνέχιζαν να γίνονται κάθε μήνα με μεγάλα και σταθερά έπαθλα στα 100.000 \$.

Οι παίκτες που έχουν πάρει τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι:

- 1) Ο Jang Min Chul "MC" από την Κίνα με το ποσό των 500.161\$.
- 2) Ο Lee Seung Hyun "Life" από την Κίνα με το ποσό των 475.300\$.
- 3) Ο Kim Yoo Jin "sOs" από την Κίνα με το ποσό των 342.900\$.

Οι ομάδες με τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι οι:

- 1) Team Liquid με το ποσό των 1.100.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 387

τουρνουά.

2) Incredible Miracle με το ποσό των 1.063.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 129 τουρνουά.

3) SK Telecom T1 με το ποσό των 1.000.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 81 τουρνουά.

(esportsearnings , 2016-08-28, Link 68-69)

Hearthstone (HS)



Εικονα 4. HearthstoneLogo/Gameplay

Το Hearthstone αν και κυκλοφόρησε πρόσφατα δεν άργησε να γίνει πολύ διάσημο και να φτάσει στην κορυφή των e-Sports. Το πρώτο τουρνουά έγινε τον Νοέμβριο του 2013 και ήταν το The Innkeeper's Invitational με νικητή τον Dan Stemkoski "Artosis". Θεωρήθηκε σαν "εγκαίνια" για το παιχνίδι, συνεπώς δεν είχε κάποιο ιδιαίτερο έπαθλο. Έναν μήνα αργότερα, η 2P Entertainment δημιούργησε ένα τουρνουά για τους καλύτερους παίκτες της Αμερικής και της Κίνας με έπαθλο για την πρώτη θέση 5.000 \$. Όλα αυτά τα τουρνουά είχαν χαμηλά χρηματικά έπαθλα διότι το παιχνίδι ήταν ακόμα σε αρχικό επίπεδο. Ετσι,

συνέχισαν να διοργανώνουν τουρνουά όπως το Major League Gaming και ESL πολύ συχνά, και να μοιράζουν αυτά τα μικρά χρηματικά έπαθλα. Τον Μάρτιο του 2014, για να προωθήσει το παιχνίδι, η οργάνωση TeSPA διοργάνωσε το Collegiate Hearthstone Open, το οποίο ήταν τουρνουά με ελεύθερη είσοδο και τα έπαθλα για τις πρώτες θέσεις ήταν υποτροφίες αξίας 5.000 \$. Συνεχίστηκαν να διοργανώνονται μικρά τουρνουά από τις παραπάνω διοργανώσεις σε Αμερική και Ευρώπη με χαμηλά έπαθλα και αυτά ήταν για το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού. Τον Απρίλιο του 2014, όταν ανακοινώθηκε η επίσημη κυκλοφορία του Hearthstone, η εταιρεία δημιούργησε και το πρώτο Hearthstone World Championship το οποίο θα γινόταν στις 7 και 8 Νοεμβρίου δίνοντας στους παίκτες αρκετό καιρό για να προετοιμαστούν. Το τουρνουά θα έδινε την δυνατότητα σε 16 παίκτες να φτάσουν στον τελικό και να αναμετρηθούν μεταξύ τους, αλλά επειδή οι συμμετέχοντες ήταν πάρα πολλοί έπρεπε να περιοριστούν, όπως και έγινε με την δημιουργία του Regional Qualifying Tournament σε κάθε περιοχή. Μετά από καιρό και αμέτρητα παιχνίδια, 16 παίκτες έφτασαν στον τελικό και νικητής αναδείχθηκε ο Αμερικανός παίκτης James Kostesich “Firebat” με το χρηματικό έπαθλο των 100.000 \$. Συνολικά ολο το τουρνουά έδωσε χρηματικά έπαθλα και άλλα βραβεία αξίας 250.000 \$. Τον Νοέμβριο του 2015 οργανώθηκε το δεύτερο Hearthstone World Championship με την ίδια διαδικασία όπως και το προηγούμενο, με νικητή τον Σουηδό παίκτη Sebastian Engwall “Ostkaka” ο οποίος κέρδισε το χρηματικό έπαθλο των 100.000 \$.

Οι παίκτες που έχουν πάρει τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι:

- 1) Ο James Kostesich από την Αμερική με το ποσό των 218.428 \$.
- 2) Ο Wang Xieyu από την Κίνα με το ποσό των 135.623 \$.
- 3) Ο Alexander Malsh από την Ουκρανία με το ποσό των 120.500 \$.

Οι ομάδες με τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι οι:

- 1) Team Archon με το ποσό των 300.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 56 τουρνουά.
- 2) Cloud9 με το ποσό των 228.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 63 τουρνουά.
- 3) Nihilium με το ποσό των 205.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 31 τουρνουά.

(esportsearnings, 2016-08-28, Link 72-73)

Counter-Strike Global Offensive (CS:GO)



Εικόνα5. Counter-Strike (GO) Logo/Gameplay

Το CounterStrike είχε μεγάλη απήχηση και η εταιρεία αφού είδε πως το παιχνίδι έχει μέλλον,δημιούργησε το Counter Strike:GO. Η μόνη διαφορά που είχε από την παλιά έκδοση ήταν τα γραφικά,λίγοι χάρτες και η δυνατότητα να αλλάξουν τα χρώματα και τα σχέδια πάνω στα όπλα. Το CS:GO δημιουργήθηκε το 2013 και όλα τα τουρνουά που οργανώνονταν στην παλιά έκδοση συνεχίστηκαν και στην νέα. Τα περισσότερα ήταν από απλους οργανισμους αλλα τα σημαντικότερα ήταν αυτά που διοργανωνε η Valve, δηλαδή η εταιρεία που δημιούργησε το παιχνίδι και θεωρούνται μέχρι σήμερα τα πιο μεγάλα τουρνουα του παιχνιδιου. Όλα τα τουρνουα που διοργάνωσε η Valve είχαν το χρηματικο επαθλο των 250.000\$ και πραγματοποιούνταν σε σταδιο με χιλιαδες θεατες, αλλα και με εκατομμυριους τηλεθεατες μεσω Internet/Stream.Το 2013 διοργανώθηκε το Dreamhack Winter 2013 SteelSeries,στο οποίο αναδείχθηκε νικήτρια η Σουηδικη ομαδα Fnatic νικώντας την NinjasInPyjamas και διεκδικώντας το επαθλο των 250.000\$. Το 2014 στο EMS One Katowice 2014 την πρωτιά πήρε η Virtus.pro με επαθλο 250.000\$ η οποια στερησε και παλι την πρώτη θέση από την NinjaInPyjamas, κρατώντας την ένα σκαλι πιο κατω από το επαθλο.Την ίδια χρονιά όμως στο ESL One Cologne 2014 η ομαδα NinjasInPyjamas κατάφερε να κερδίσει την Fnatic και να βγει νικήτρια για πρώτη φορά διεκδικώντας το έπαθλο των 250.000\$.Τα τουρνουά συνεχίστηκαν σε πιο τακτικούς ρυθμούς με το Winter Dreamhack 2014 να κλείνει την χρονιά και με νικήτρια ομάδα την LDLC.com.Τον Μάρτιο του 2015 η ομάδα Fnatic κέρδισε το δεύτερο μεγάλο πρωτάθλημα δηλαδή το ESL One Katowice 2015 και δεν σταμάτησε εκεί. Τον Αύγουστο της ίδιας χρονιάς κέρδισε και το τρίτο της, το ESL One Cologne 2015.Το 2016 στο Dreamhack Open Cluj-Napoca 2015 κέρδισε η ομάδα

EnVyUs. Με τόση μεγάλη απήχηση και τόσα πολλά τουρνουά το CS:GO κατάφερε να έχει σε κάθε μεγάλο τουρνουά χρηματικά έπαθλα αξίας 1.000.000\$. Το πιο πρόσφατο μεγάλο τουρνουά είναι το φετινό MLG Major Champion: Columbus στο οποίο κέρδισε η ομάδα Luminosity Gaming. Κατ'επίσημο πρωτόγνωρο για το παιχνίδι έγινε τον Σεπτέμβριο του 2013, όταν ανακοινώθηκε ότι το WME/IMG και το Turner Broadcasting θα δημιουργήσουν μια εκπομπή στην Αμερικάνικη τηλεόραση που θα δείχνει τουρνουά από το CS:GO, αλλά δυστυχώς αναβλήθηκε για το 2016.

Τέλος, το CS:GO φημίζεται περισσότερο από κάθε άλλο παιχνίδι για την δυνατότητα στοιχήματος αντίστοιχο του ποδοσφαίρου, όπου οι παίκτες μπορούν να στοιχηματίσουν χρήματα ή αντικείμενα μέσα από το παιχνίδι πάνω στην ομάδα που νομίζουν ότι θα κερδίσει για να πάρουν τα διπλάσια ή και παραπάνω. Έχουν δημιουργηθεί πολλές ιστοσελίδες στο διαδίκτυο για τέτοιου είδους στοιχήματα σχετικά με το CS:GO και κάθε μερα περνούν ποσά που ξεπερνούν κάθε λογική, αν κρίνουμε ότι πρόκειται για παιχνίδι.

Οι παίκτες που έχουν πάρει τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι:

- 1) Ο Robin Ronnquist "flusha" από την Σουηδία με το ποσό των 300.536 \$.
- 2) Ο Jesper Wecksell "jw" από την Σουηδία με το ποσό των 298.875 \$.
- 3) Ο Freddy Johansson "KRiMZ" από την Σουηδία με το ποσό των 275.890 \$.

Οι ομάδες με τα μεγαλύτερα χρηματικά κέρδη είναι οι:

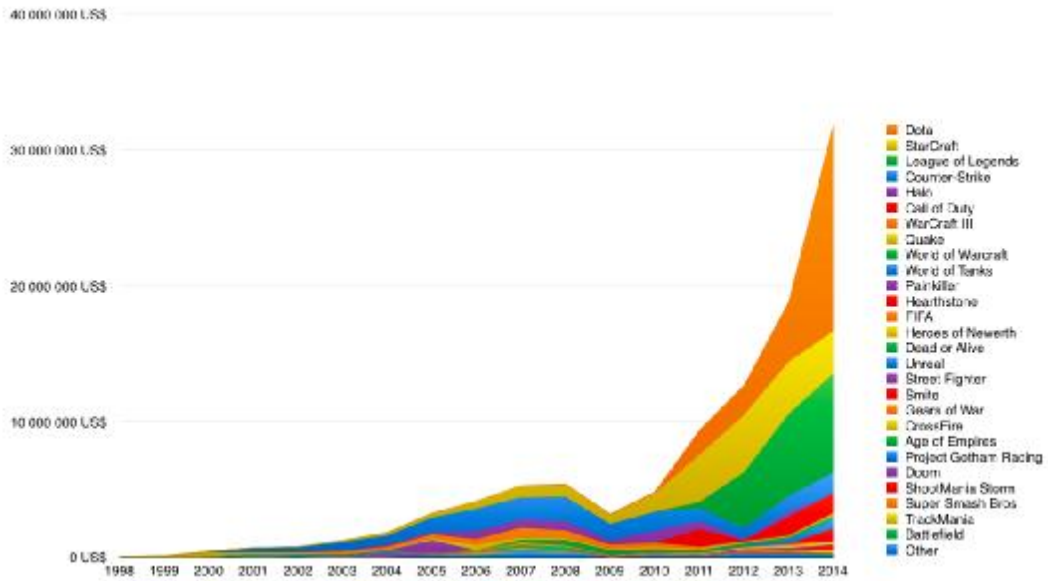
- 1) Fnatic με το ποσό του 1.500.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 100 τουρνουά. (Το ποσό είναι τόσο μεγάλο λόγω των 3 Major Tournament που έχουν κερδίσει).
- 2) NinjasInPyjamas με το ποσό του 1.050.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 100 τουρνουά.
- 3) Luminosity Gaming με το ποσό του 1.000.000 \$ έχοντας νικήσει συνολικά 34 τουρνουά.

(esportsearnings , 2016-08-28, Link 70-71)

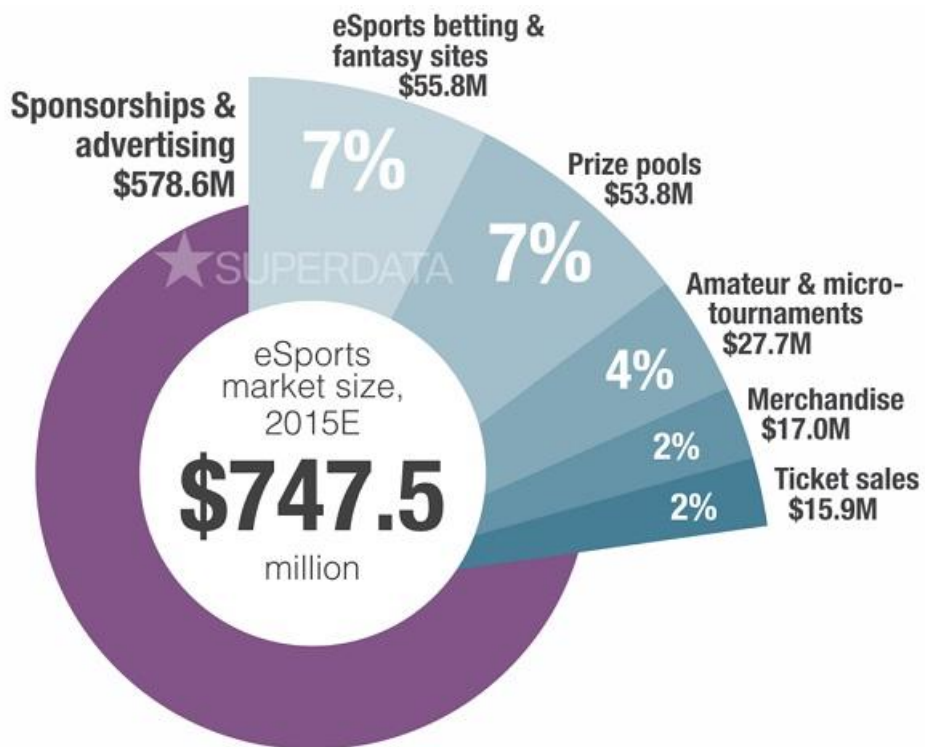
Αυτά θεωρούνται τα 5 μεγαλύτερα παιχνίδια(e-Sports) αυτή την στιγμή με τα χρηματικά έπαθλα και τους θεατές να αυξάνονται ραγδαία κάθε μερα.



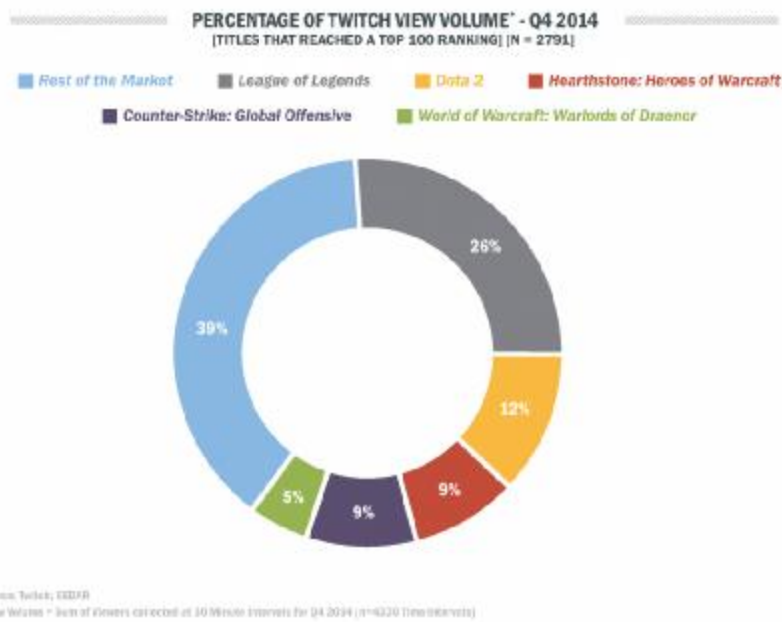
Εικονα 6. League of Legends 2015 Championship



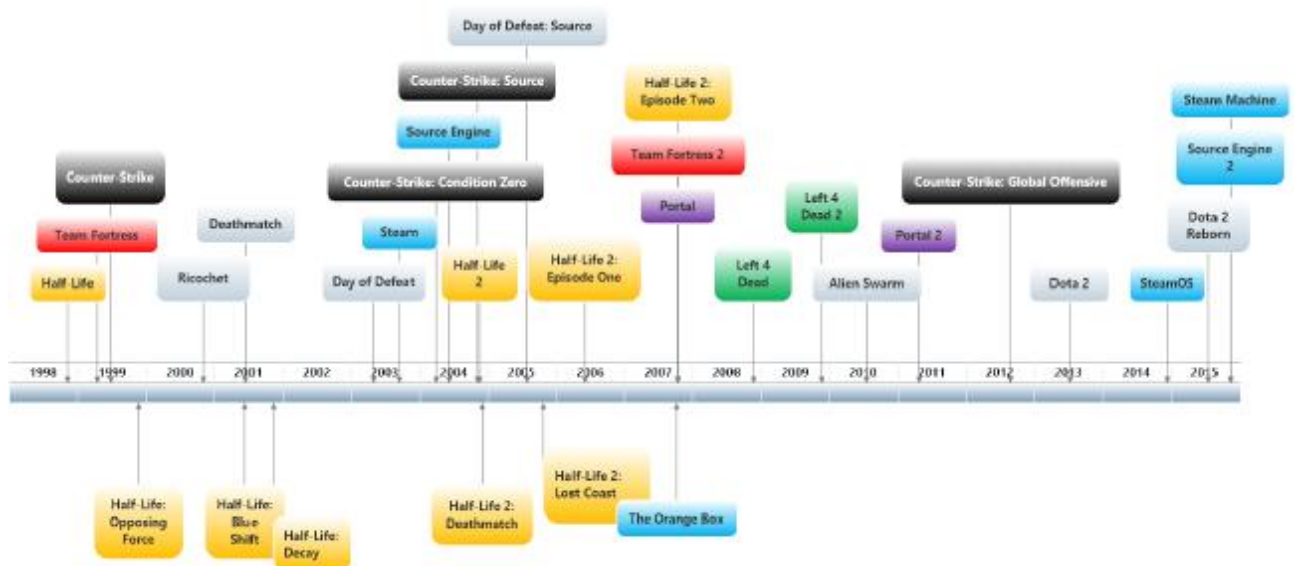
Σχημα 1. Τα μεγιστα κερδη (Χρηματικα επαθλα) από κάθε παιχνιδι



Σχημα 2. Τα συνολικα κερδη των e-Sports και από πού προερχονται



Σχημα 3. Τα πιο διάσημα e-Sports με ποσοστα προβολης (Twitch.TV)



Σχημα 4. Η πορεία των σημαντικότερων FPS παιχνιδιών

2.4 Sponsors

Παρόλες τις τεράστιες επιτυχίες αυτή την στιγμή, τα e-sports δεν θα είχαν φτάσει σε τέτοιο σημείο αν δεν υπήρχε μια υποστήριξη από κάποιους οργανισμούς/εταιρείες που είτε προμήθευαν με εξοπλισμό, είτε με χώρο, είτε με χρήματα τις ομάδες και τα τουρνουά. Θα αναφερθούν οι σημαντικότερες και οι πιο διάσημες.

Twitch.TV

Το twitch.TV είναι παγκοσμίως γνωστό σε όλους τους gamers. Είναι η online τηλεόραση όπου ο καθένας μπορεί να δει livegameplay από το αγαπημένο του παιχνίδι. Έτσι και όλα τα τουρνουά και οι μεγάλες εκδηλώσεις προβάλλονται κατά κύριο λόγο εκεί. Το 2013 το twitch.TV είχε φτάσει 45.000.000 θεατές και μέσα σε 2 χρόνια, το 2015 κατάφερε να φτάσει τους 100.000.000 θεατές και 1.500.000 streamers (**Streamer: Αυτός που έχει κανάλι και δείχνει το δικό του gameplay**). Στα παραπάνω e-Sports που αναφέραμε οι θεατές στα μεγάλα τουρνουά έχουν φτάσει αριθμούς από 200.000 μέχρι και 600.000. Συνοπτικά αυτό που προσφέρει είναι το να προβάλλει όλα τα μεγάλα τουρνουά/παιχνίδια στους παίκτες που δεν μπορούν να συμμετάσχουν σε LANevent.

(PrisenColin, 29 August 2016, Wikipedia, Link 60)

Coca-Cola

Δεν είναι καθόλου παράξενο που η Coca-Cola βοηθάει τα e-Sports. Είναι από τις πιο διάσημες εταιρίες στο κόσμο και προσπαθεί να προωθήσει το προϊόν της ακόμα περισσότερο μέσω των παιχνιδιών (e-Sports) με πολύ απλές διαδικασίες. Βρίσκεται σχεδόν από κάθε ομάδα ή διοργάνωση/τουρνουά και παρέχει τα απαραίτητα χρηματικά ποσά που χρειάζεται κάθε τέτοια διοργάνωση για να διεξαχθεί ή τα χρηματικά ποσά που χρειάζεται κάθε ομάδα για τις δικές της

ανάγκες όπως μεταφορά από χώρα σε χώρα, ή διαμονή σε ξενοδοχείο, με μόνο αντάλλαγμα να είναι ορατό το logo της εταιρίας πάνω στις φανέλες των παικτών και στο online-stream. Σε αντίθεση με άλλα προϊόντα, δεν το βλέπουμε τόσο συχνά σε χώρους e-Sports, όμως έχει επηρεάσει πολύ αυτόν τον τομέα. Επίσης για να βοηθήσει ακόμα περισσότερο τον χώρο των e-sports, και συγκεκριμένα το LeagueofLegends, κυκλοφόρησε κουτάκια/μπουκάλια Coca-Cola με αυτοκόλλητα του παιχνιδιού επάνω.

Συνοπτικά, προσφέρει χρηματικά ποσά και υπηρεσίες που χρειάζονται ομάδες και διοργανώσεις προκειμένου να διαφημίζεται το προϊόν της όσο γίνεται περισσότερο και κατ' επέκταση να αυξηθούν οι πελάτες και τα κέρδη της.

(StevietheMan, 27 August 2016, Wikipedia, Link 61)



Εικόνα 7. League of Legends διαφήμιση από την Coca Cola

RedBull

Το RedBull είναι χορηγός σχεδόν σε όλα τα αθλήματα στον κόσμο και τα e-Sports δεν θα μπορούσαν να αποτελούν εξαίρεση. Το RedBull, ακριβώς όπως η Coca-Cola, προσφέρει τις υπηρεσίες του με μόνο αντάλλαγμα τη διαφήμιση του προϊόντος, γι' αυτό και έχει φτάσει σε σημείο να το βλέπουμε σχεδόν σε κάθε διοργάνωση. Συνοπτικά κάνει ακριβώς το ίδιο με την Coca-Cola, με διαφορά ότι στις περισσότερες εκδηλώσεις το RedBull είναι περισσότερο ορατό από την Coca-Cola.

(Kuru , 23 August 2016 , Wikipedia , Link 62)

Αυτοί ήταν τρεις από τους μεγαλύτερους χορηγούς που υπάρχουν. Η λίστα με τους χορηγούς είναι μεγάλη και τα τελευταία χρόνια αυξάνεται ραγδαία καθώς τα e-Sports και γενικά τα παιχνίδια μπαίνουν όλο και περισσότερο στην ζωή των νέων κάνοντας τα e-Sports ένα σημαντικό τομέα για τον “αθλητισμό”.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3^ο

Εισαγωγή

Το OnlineGaming και τα e-Sports βελτιώνονται μέρα με την μέρα σε μεγάλο βαθμό με πολύ κόσμο να συμμετέχει και να ασχολείται με αυτά. Με την χρήση ερωτηματολογίου θα διαπιστώσουμε κατά πόσο πιστεύει ο κόσμος πως το Onlinegaming και τα e-Sports επηρεάζουν την ζωή .Επισης θα δουμε αν όντως το έχουν κάνει κομμάτι της ζωής τους και τι αλλαγές έχουν κάνει από τοτε που ξεκίνησαν να ασχολούνται με αυτά. Δηλαδή πως επηρεάζουν την καθημερινότητα τους και τι προτιμήσεις έχει ο καθένας στο θέμα αυτό.

3.1 Περιγραφή

Θα γίνει αναφορά και ανάλυση όλων των ερωτήσεων που τέθηκαν και γιατί καταλήξαμε να δώσουμε αυτές τις επιλογές στην καθεμία. Οι ερωτήσεις είναι οι εξης :

1. Το φύλο , για να δούμε ποιο φύλο ασχολείται περισσότερο και πιο σοβαρά με το OnlineGaming ,δηλαδή Άνδρες η Γυναίκες.
2. Πόσες ώρες την εβδομάδα παίζετε OnlineGames;

Με αυτή την ερώτηση θα καταφέρουμε να διαπιστώσουμε αν είναι μεγάλο το κομμάτι των παικτών που βλέπει σοβαρά το OnlineGaming και παίζει περισσότερο για “εξάσκηση” .

Οι ώρες που επιλέχθηκαν κυμαίνονται από 1-5 , 6-20 , 21-40 , 41-80 , 80+ .

3. Διασκεδάζετε με τα online παιχνίδια περισσότερο από τα SinglePlayer;

Αυτή η ερώτηση γίνεται κυρίως για να δούμε αν οι παίκτες βρίσκουν πιο ευχάριστο το να παίζουν μόνοι τους ή στο Internet με άλλα ακόμα. Οι επιλεγμένες απαντήσεις είναι :

A) Ναι περνάω πολύ καλύτερα

B) Εξαρτάται από το πώς πάει το παιχνίδι.

Γ) Όχι ,προτιμώ να τα βλέπω η να παίζω SinglePlayers

4. Σε ποια ηλικία ξεκινήσατε τα Online Παιχνίδια;

Η ερώτηση αυτή στοχεύει στο να δούμε από ποια ηλικία προσέλκυσε το ενδιαφέρον τους αυτός ο τομέας. Δηλαδή, παλαιότερα σε μικρές ηλικίες, τα παιδιά προτιμούσαν υπαίθριες δραστηριότητες ενώ τώρα πια με την τεχνολογία που υπάρχει, η πρόσβαση στον υπολογιστή και στο Internet είναι πολύ πιο εύκολη.

Οι ηλικίες είναι 8-10, 11-13, 14-16, 17-19, 20+.

5. Τι τύπους Online Παιχνιδιών παίζετε;

Τα Online παιχνίδια χωρίζονται σε αρκετές κατηγορίες ειδών και η κάθε κατηγορία έχει το κοινό της. Ο καθένας έχει διαφορετικό γούστο και με αυτή την ερώτηση θα μάθουμε ποιο είδος Online παιχνιδιού προσελκύει περισσότερο τους gamers. Τα είδη είναι:

A)MMORPG

B)FPS

Γ)MOBA

Δ)RTS

E)Strategy

ΣΤ)Sport

Z)Fighting

H)Other

6. Προτιμάτε να παίζετε τα OnlineGames με τους φίλους σας από το σπίτι του ο καθένας η όλοι μαζί σε κάποιο Internetcafe;

Με αυτή την ερώτηση επιδιώκουμε να μάθουμε αν παίζοντας Online παιχνίδια οι παίκτες προτιμούν να είναι μόνοι τους σπίτι η να πηγαίνουν σε κάποιο μέρος με την παρέα η ομάδα τους και να παίζουν όλοι μαζί. Στόχος είναι να δούμε αν παρατηρείται αντικοινωνική συμπεριφορά στον παίχτη.

Οι απαντήσεις είναι:

A)Σπίτι

B)InternetCafé

7. Έχετε κάνει φιλίες μέσω Online Παιχνιδιών που έχουν καταλήξει σε ομάδα και να παίζετε μαζί με σκοπό να φτάσετε σε επαγγελματικό επίπεδο;

Σκοπός εδώ είναι να παρατηρήσουμε αν οι περισσότεροι παίχτες που ανέπτυξαν φιλίες μέσω online παιχνιδιών κατέληξαν σε επαγγελματική ομάδα η παρέμειναν σε επίπεδο παρέας. Οι απαντήσεις είναι :

A) Ναι

B) Περίπου , απλά παίζουμε μαζί για να περάσουμε καλά και άμα τύχει το συνεχίζουμε για περισσότερα

Γ) Όχι

8. Παίζετε παραπάνω ώρες από όσες θα έπρεπε για να φτάσετε έναν στόχο όπως Rank η κάποιο συγκεκριμένο Level ;

Πολλοί παίχτες βλέπουν το παιχνίδι ανταγωνιστικά και θέλουν να φτάσουν σε υψηλή κατάταξη με αποτέλεσμα να αφιερώνουν περισσότερες από τις φυσιολογικές ώρες σε αυτό. Θα συμπεράνουμε με αυτή την ερώτηση πόσοι πορεύονται με βάση το πρόγραμμα που έχουν δημιουργήσει και πόσοι ξεφεύγουν από αυτό. Οι απαντήσεις είναι:

A)Ναι

B) Όχι

Γ) Μερικές φορές

9. Υπάρχουν φορές που κοιμάστε λιγότερο για να παίξετε παραπάνω ώρα OnlineGames;

Όπως και στην προηγούμενη ερώτηση, υπάρχουν άτομα που παίρνουν το παιχνίδι πιο σοβαρά από άλλους και μερικές φορές φτάνουν στο σημείο να μειώνουν τις ώρες ύπνου τους για να φτάσουν ένα συγκεκριμένο στόχο στο παιχνίδι. Εδώ θα δούμε πόσοι έχουν πάρει αυτή την απόφαση. Οι απαντήσεις είναι :

A) Ναι

B) Όχι

Γ) Ναι , αλλά όχι πολλές φορές

10. Έχετε δει διαφορά στην συμπεριφορά σας όσο παίζετε online , αν ναι θετική η αρνητική ;

Συνεχίζοντας την ανάλυση “ψυχολογίας” όπως στις δυο προηγούμενες ερωτήσεις, εκτός από το πόσες ώρες παίζει κάποιος Online παιχνίδια, υπάρχει πάντα το πρόβλημα ότι μπορεί να επηρεαστεί ο τομέας συμπεριφοράς, δηλαδή η πολύωρη χρήση υπολογιστή μπορεί να κάνει το άτομο αντικοινωνικό, επιθετικό, ή απλά οξύθυμο. Εν ολίγοις, υπάρχουν άτομα που επειδή χάνουν στο παιχνίδι, εμφανίζουν αλλαγές στην συμπεριφορά τους. Με αυτή την ερώτηση θα μάθουμε τι ποσοστό έχει επηρεαστεί θετικά η αρνητικά μέσω Online παιχνιδιών .

Οι απαντήσεις είναι :

A) Θετική ,το παιχνίδι με ηρεμεί.

B) Αρνητική ,νευριάζω όταν το παιχνίδι δεν πάει καλά.

Γ) Αρνητική ,στεναχωριέμαι όταν χάνω.

Δ) Τίποτα από τα δύο , δεν με επηρεάζει το παιχνίδι.

11. Από τότε που ξεκινήσατε να παίξετε Online παιχνίδια έχετε ελαττώσει τις βόλτες σας;

Εκτός από την έλλειψη ύπνου υπάρχουν άτομα που θυσιάζουν στιγμές της καθημερινότητάς τους με στόχο να φτάσουν σε υψηλό επίπεδο ή απλώς να αποκτήσουν περισσότερες ώρες παιχνιδιού. Εδώ θα δούμε πόσοι βλέπουν τόσο σοβαρά το παιχνίδι.

Οι απαντήσεις είναι :

- A) Ναι , αρκετά.
- B) Λίγο.
- Γ) Καθόλου , βγαίνω όσο έβγαινα πάντα.

12. Προσπαθείτε να φτάσετε σε επαγγελματικό επίπεδο στο παιχνίδι που παίζετε ;

Υπάρχουν άτομα που όσο ανεβαίνουν κατατάξεις και αφιερώνουν αρκετό χρόνο στο παιχνίδι αποφασίζουν να ασχοληθούν πιο σοβαρά και να επιδιώξουν το επαγγελματικό επίπεδο. Στόχος της ερωτώσης είναι καταλήξουμε στο πόσοι αντιμετωπίζουν το παιχνίδι επαγγελματικά ή μη επαγγελματικά. Οι απαντήσεις είναι :

- A) Ναι , προσπαθώ να το δώ σοβαρά.
- B) Όχι , παίζω για πλάκα.
- Γ) Λίγο και από τα δύο.

Σε αυτό το σημείο προχωράμε απο το OnlineGamingστο επαγγελματικό τομέα των OnlineGames,δηλαδή στα e-Sportsκαι στο πώς τα αντιμετωπίζει ο κόσμος.

13. Πόσο συχνά βλέπετε Streams ;

Τα Streams είναι η “Online τηλεόραση” των παιχνιδιών και συνήθως κάθε gamer που ασχολείται με τα Online παιχνίδια περνάει αρκετή ώρα παρακολουθώντας ώστε είτε να μάθει, είτε για να διασκεδάσει. Εδώ θα δούμε πόσοι παρακολουθούν Stream καθημερινά και πόσες ώρες. Οι απαντήσεις είναι :

- A) Πολύ συχνά.
- B) Καμιά ώρα την ημέρα.
- Γ) Λίγες ώρες την εβδομάδα.
- Δ) Σπάνια.
- Ε) Μόνο όταν έχει μεγάλα τουρνουά.

14. Απολαμβάνετε να βλέπετε μεγάλους αγώνες στα Online παιχνίδια που παίζετε ;

Αυτή η ερώτηση στοχεύει στο να διαπιστώσουμε αν οι αγώνες των Online παιχνιδιών είναι σε θέση να προσφέρουν το ίδιο θέαμα σε σύγκριση με τα κανονικά αθλήματα. Εδώ θα δούμε πόσοι πιστεύουν ότι αυτό όντως ισχύει.

Οι απαντήσεις είναι :

- A) Φυσικά ,είναι πάρα πολύ ενδιαφέρον.
- B) Ναι , άλλα μόνο συγκεκριμένες ομάδες.
- Γ) Όχι πάντα , συνήθως είναι βαρετοί.
- Δ) Βλέπω μόνο με παρέα , αλλιώς ποτέ.

15. Όσοι βλέπετε το παιχνίδι επαγγελματικά , υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος λόγος που βλέπετε Streams από μεγάλους αγώνες ή παίκτες ;

Αυτή η ερώτηση απευθύνεται σε άτομα που βρίσκονται σε υψηλό επίπεδο στο παιχνίδι και θέλουν να βελτιώσουν τις στρατηγικές τους η να μάθουν κάτι περισσότερο.

Οι απαντήσεις είναι :

- A) Ναι , γιατί βλέπεις πράγματα από τους καλύτερους και μπορείς να μάθεις κάτι παραπάνω.
- B) Ναι , επειδή είναι όπως κάθε άθλημα , με το ενδιαφέρον και την αγωνία στα ύψη.
- Γ) Όχι , απλά χαζεύω όσο κάνω διάλειμμα.

16. Τι επαγγελματικό παιχνίδι παίζετε η βλέπετε σε OnlineStream ;

Πριν είδαμε το είδος των Online παιχνιδιών που προτιμάται περισσότερο, τώρα θα δούμε συγκεκριμένα ποια είναι αυτά και ποια έρχονται πρώτα σε προτίμηση.

Οι απαντήσεις μας είναι :

- A) LeagueofLegends.
- B) DOTA (1 or 2).

- Γ) StarCraft (1 or 2).
- Δ) Call of Duty.
- Ε) Battlefield.
- ΣΤ) Counter Strike : GO.
- Ζ) World Of Tanks.
- Η) Hearthstone.
- Θ) Fighting Games (Streetfighter Κλπ.).
- Ι) Fifa 16.
- Κ) Pro 16.
- Λ) Other.

17. Πιστεύεις ότι τα e-Sports μπορούν να θεωρηθούν σαν άθλημα ;

Αυτή η ερώτηση θα κάνει φανερό σε τι σημείο είναι τα e-Sports και κατά πόσον πλησιάζουν το επίπεδο των κανονικών αθλημάτων.

- Α) Φυσικά , προπόνηση και μυαλό απαιτούν και αυτά ,όπως κάθε άλλο άθλημα.
- Β) Καταλαβαίνω την λογική που τα θεωρούν μερικοί σαν άθλημα αλλά εγώ δεν έχω πειστεί ακόμα.
- Γ) Όχι, είναι απλά παιχνίδια και έτσι θα παραμείνουν.

18. Πιστεύεις τα χρηματικά έπαθλα στα τουρνουά είναι σπατάλη χρημάτων ;

Εκτός από τα μετάλλια στα μεγάλα τουρνουά των e-Sports υπάρχουν και τα χρηματικά έπαθλα που είναι μια επιπλέον επιβράβευση , ωστόσο λόγω του ότι τα ποσά είναι υψηλά, θεωρούνται από μερικούς σπατάλη.

Οι απαντήσεις είναι :

- Α) Όχι , ισα ισα οι παίχτες και οι ομάδες αξίζουν περισσότερα.
- Β) Όχι , τα κερδίζουν με την αξία τους.
- Γ) Ναι , απλά νομίζω παίρνουν παραπάνω απ' όσα θα έπρεπε.
- Δ) Ναι , θα μπορούσαν να τα αξιοποιήσουν αλλιώς αντί να τα δίνουν στους παίχτες.

19. Έχετε δει κάποιο από αυτά τα τουρνουά/Event από κοντά ;

Σκοπός της ερώτησης είναι να διαπιστώσουμε αν υπάρχει αρκετό ενδιαφέρον από τους παίκτες η τους θαυμαστές των Online παιχνιδιών ώστε να θελήσουν να παρακολουθήσουν κάποιο τουρνουά από κοντά ή αν προτιμούν να τα βλέπουν μέσω Stream. Εδώ θα δούμε πόσοι έχουν παρακολουθήσει τέτοιου είδους τουρνουά/Event από κοντά.

Οι απαντήσεις είναι :

A) Ναι ,αρκετές φορές.

B) Μία φορά.

Γ) Όχι , αλλά μακάρι να πάω κάποτε.

Δ) Όχι , προτιμώ να τα βλέπω από το σπίτι μου.

20. Ποιο πιστεύεις είναι το μέλλον των e-Sports ;

Τα e-Sports αυξάνονται ραγδαία μέρα με την μέρα και με αυτό τον ρυθμό είναι πολύ πιθανό να φτάσουν μέχρι και τα κανονικά αθλήματα, όπως το ποδόσφαιρο. Εδώ θα δούμε πόσοι ασπάζονται αυτή την άποψη.

Οι απαντήσεις είναι :

A) Θα φτάσει σε τέτοιο σημείο που θα το βλέπουμε στην τηλεόραση όπως βλέπουμε αγώνες ποδοσφαίρου.

B) Θα γίνει πάρα πολύ διάσημο ,επειδή μέρα με την μέρα ο κόσμος που ασχολείται με αυτά αυξάνεται.

Γ) Θα παραμείνει όπως είναι και θα το βλέπουμε μόνο από το Internet.

Δ) Κάποια στιγμή θα ξεχαστεί.

21. Θεωρείτε τους παίκτες των e-Sports Αθλητές ;

Αυτή είναι μια ερώτηση αντίστοιχη με αυτή αν τα e-Sports θεωρούνται άθλημα. Η διαφορά είναι πως τα e-Sports τυπικά δεν θεωρούνται άθλημα προς το παρόν ,ενώ οι παίκτες που διαγωνίζονται θεωρούνται αθλητές.

Εδώ θα δούμε πόσοι έχουν την ίδια άποψη.

Οι απαντήσεις είναι :

A) Ναι , δούλεψαν σκλήρα για να είναι εκεί που είναι ,όπως κάθε άλλος αθλητής από τα "κανονικά" αθλήματα.

B) Ναι ,αλλά όχι έτσι όπως θεωρώ τους αθλητές των κανονικών "sports".

Γ) Όχι ακόμα , αλλά άμα τα e-Sports γίνουν πιο διάσημα τότε σίγουρα ναι.

Δ) Όχι , είναι απλά video παιχνίδια.

3.2 Τι Δείγμα επιλέχθηκε

Το δείγμα που επιλέχθηκε ήταν κυρίως Gamers διαφορετικών γούστων και ηλικιών. Συγκεκριμένα, από διάφορες ομάδες ή σελίδες στο Facebook που σχετίζονται με Παιχνίδια ,Online Παιχνίδια και e-Sports.Πιο πολλές απαντήσεις συλλέχθηκαν όμως από σελίδες που ασχολούνται με e-Sports ώστε να μπορέσει να σχηματιστεί μια ολοκληρωμένη και σωστή άποψη για το θέμα.

3.3 Διαδικασία δειγματοληψίας

Το δείγμα που επιλέχθηκε ήταν κυρίως Gamers διαφορετικών γούστων, ηλικιών και εθνοτήτων.

Συγκεκριμένα, από διάφορες ομάδες ή σελίδες στο Facebook που σχετίζονται με Παιχνίδια ,Online Παιχνίδια και e-Sports.Ολοι οι ερωτηθέντες ήταν τυχαίοι ,δηλαδή το ερωτηματολόγιο μοιράστηκε σε άτομα και σελίδες που δεν ήταν ενός συγκεκριμένου θέματος αλλά γενικά.

Το ερωτηματολόγιο ήταν απλής μορφής και χωρίς “δύσκολες” ερωτήσεις για λόγους κατανόησης και με μόνο 21 ερωτήσεις.

3.4 Μέθοδοι ανάλυσης δεδομένων

Εκτος από την συλλογή των απαντήσεων η ανάλυση των δεδομένων δινόταν επίσης μέσω του GoogleDocs ,δηλαδή στο τομέα των απαντήσεων.

Η ανάλυση επιλέχθηκε να γίνει μέσω του GoogleDocs λόγω του ότι κάλυψε όλες τις λεπτομέρειες και τα στοιχεία που χρειαζόμασταν .

Γραφήματα (μορφής πίτας και ράβδων) τα οποία μας πρόσφεραν αναλυτικά τα αποτελέσματα σε απλή μορφή με ποσοστά %.

Εκτός από το νούμερο ποσοστού δίνονταν και ακριβής αριθμός απαντήσεων σε κάθε επιλογή.

Αυτά ήταν αρκετά ώστε να καλύψουν το θέμα και να βγεί μια ολοκληρωμένη εικόνα εφόσον το δείγμα που είχαμε ήταν 2123 άτομα.

3.5 Περιορισμοί της έρευνας

Η συγκεκριμένη έρευνα για να θεωρείτε επιτυχής πρέπει να έχει και συγκεκριμένους περιορισμούς:

Η έρευνα περιορίστηκε σε άτομα σχετικά με το OnlineGaming και τα e-Sports.

Τα άτομα που απάντησαν έπρεπε να είναι διαφορετικών ηλικιών,γούστων και εθνοτήτων για να μην έχουμε υπερβολικές απαντήσεις σε μία συγκεκριμένη επιλογή (π.χ. την ηλικία η κάποιο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού)

Δεν υπήρχε περιορισμός χρόνου στην ολοκλήρωση του ερωτηματολογίου λόγω του ότι οι περισσότερες ερωτήσεις ήταν προσωπικής ζωής και ήθελαν σκέψη.

Ο αριθμός των απαντήσεων για να κλείσει η έρευνα έπρεπε να ήταν τουλάχιστον 2000 για να έχουμε όσο πιο ακριβές συμπέρασμα γινόταν.

3.6 Ανάλυση

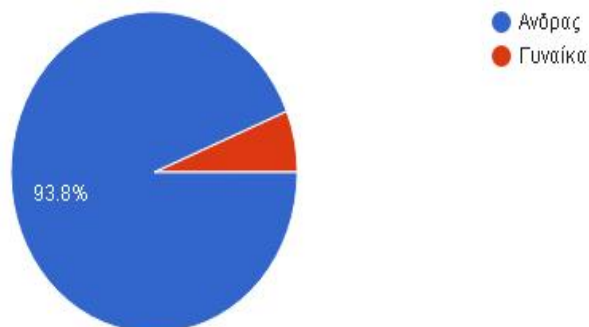
Μετά από την έρευνα που έγινε παρατηρήθηκε πως πάρα πολλά άτομα ενδιαφέρθηκαν για το θέμα αυτό και ήθελαν να μοιραστούν την άποψη τους. Συνολικά μαζεύτηκαν 2123 απαντήσεις, πάνω στις οποίες θα γίνει μια ανάλυση για να δούμε τι πιστεύουν οι παίκτες για το OnlineGaming και τα e-Sports.



Εικόνα 8. Αριθμός απαντησεων του ερωτηματολογίου

Η έρευνα πήρε τις εξής απαντήσεις
Το φύλο του δείγματος φαίνεται παρακάτω

Φύλο; (2096 responses)



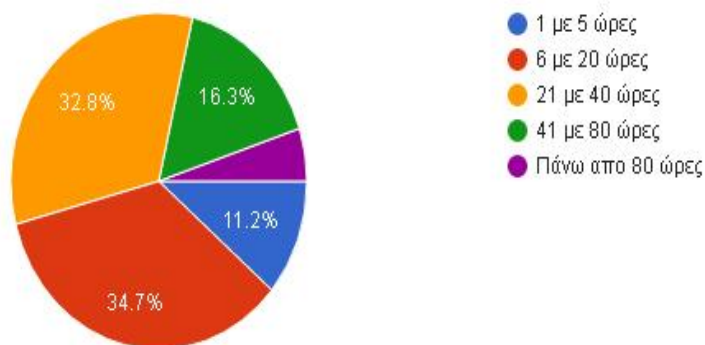
Σχήμα 5. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το φύλο

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ανδρες	93,8%	1966
Γυναίκες	6,2%	130
	=100%	2096 από 2123

Πίνακας 1. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το φύλο.

Εδώ βλέπουμε ότι το 93,8% (1966) που ασχολούνται με τα Online παιχνίδια και e-Sports είναι άντρες, κάτι που είναι λογικό από την στιγμή που και στα πρωταθλήματα οι περισσότερες ομάδες αποτελούνται από άντρες.

Πόσες ώρες την εβδομάδα παίζετε Online παιχνίδια ; (2091 responses)



Σχήμα 6. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το πόσες ώρες παίζουν την εβδομάδα.

	Ποσοστό	Συχνότητα
1-5 ώρες	11,2%	234
6-20 ώρες	34,7%	725
21-40 ώρες	32,8%	686
41-80 ώρες	16,3%	340
80 ++ ώρες	5,1%	106
	=100%	2091 από 2123

Πίνακας 2. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το πόσες ώρες παίζουν την εβδομάδα.

Στις ώρες που παίζει ο καθένας την εβδομάδα δόθηκαν δύο απαντήσεις που βρίσκονται αρκετά κοντά η μία στην άλλη.

34,6% απαντάει 6-20 ώρες δηλαδή 1-3 ώρες την ημέρα.

33% απαντάει 21-40 ώρες δηλαδή 3-5 ώρες την ημέρα.

Οι υπόλοιπες είναι.

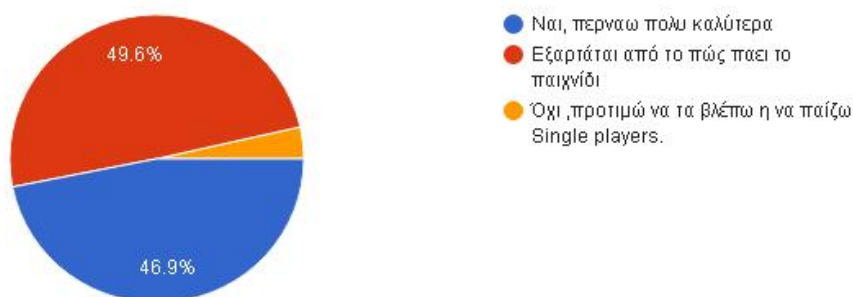
16,3% απαντάει 41-80 ώρες δηλαδή 5-11 ώρες την ημέρα.

11,3 % απαντάει 1-5 ώρες δηλαδή καμία ώρα την ημέρα.

Επίσης υπάρχει και το τελευταίο μικρό ποσοστό που απάντησε 80 ώρες ++, δηλαδή πάνω από 11 ώρες την ημέρα, ποσοστό που προφανώς απευθύνεται σε άτομα που ασχολούνται επαγγελματικά.

Με αυτά τα αποτελέσματα, και εφόσον οι δύο πρώτες απαντήσεις είναι οριακά κοντά μεταξύ τους, είναι φανερό ότι οι περισσότεροι παίζουν 1 με 5 ώρες την ημέρα. Από αυτό συμπεραίνουμε πως το gaming έχει γίνει κομμάτι της καθημερινότητάς τους και αφιερώνουν χρόνο από την ημέρα τους πάνω σε αυτό, μονοί ή με παρέα. Το υπόλοιπο ποσοστό που παίζει πάνω από 6 ώρες την ημέρα λογικά αφορά τα άτομα που βλέπουν το παιχνίδι πιο σοβαρά και κάνουν προπονήσεις με την ομάδα τους για να φτάσουν έναν συγκεκριμένο στόχο. Η άλλη πιθανότητα είναι να έχουν πολύ ελεύθερο χρόνο, αλλά αυτό δεν αλλάζει το γεγονός ότι οι ώρες είναι λίγο υπερβολικές.

Διασκεδάσετε με τα online παιχνίδια περισσότερο απο τα Single Player ;
(2085 responses)



Σχήμα 7. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με την διασκέδαση που προσφέρει το OnlineGaming.

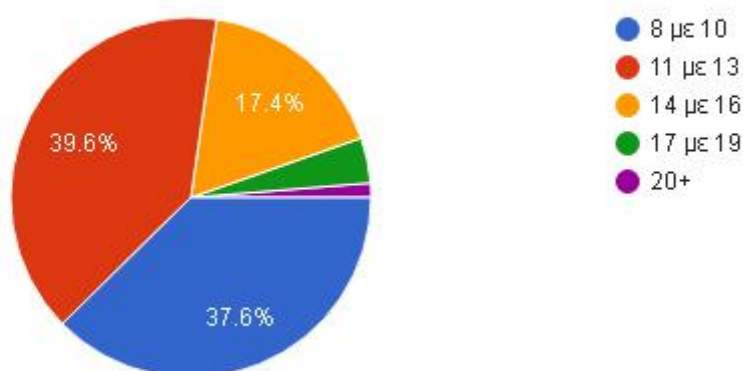
	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι, περνάω πολύ καλύτερα	46,9%	977
Εξαρτάται από το πως πάει το παιχνίδι	49,6%	1034
Όχι, προτιμώ να τα βλέπω η να παίζω SinglePlayers	3,5%	74
	=100%	2085 από 2123

Πίνακας 3. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με την διασκέδαση που προσφέρει το OnlineGaming.

Ο στόχος της ερώτησης ήταν να δούμε αν οι παίκτες προτιμούν Online παιχνίδια που είναι η νέα “μόδα” ή SinglePlayer παιχνίδια για να διασκεδάσουν. Δηλαδή με ποιο είδος έχουν δεθεί περισσότερο. Οι απαντήσεις ήταν πολύ ενδιαφέρουσες, αφού η 3^η επιλογή που αφορούσε τα SinglePlayer προτιμήθηκε μόνο από το 3,5% των απαντήσεων. Εκτός από αυτό, η απάντηση που αναμενόταν να απαντηθεί περισσότερο, δηλαδή το ότι περνάνε καλά παίζοντας Online Παιχνίδια, απαντήθηκε δεύτερη με 46,9% και αυτή που προτιμήθηκε περισσότερο με 49,6%

ήταν το ότι εξαρτάται πως πάει το παιχνίδι. Εφόσον τα OnlineGames έχουν ως βασικό παράγοντα τον ανταγωνισμό, αυτό μας δείχνει ότι δεν τους αρέσει να χάνουν και το βλέπουν σοβαρά. Δηλαδή βάζουν ως προτεραιότητα τη νίκη, και μετά τη διασκέδασή τους. Από τη μία είναι λογικό, εφόσον αυτός είναι και ο στόχος των Online παιχνιδιών, αλλά ταυτόχρονα είναι και αθέμιτο, καθώς ο πρωταρχικός σκοπός των παιχνιδιών είναι η διασκέδαση και αυτή είναι που θα έπρεπε να αποτελεί προτεραιότητα και μετά η νίκη. Η εμμονή με την νίκη μπορεί να προκαλέσει αλλαγές στην ψυχολογία του ανθρώπου, όπως άλλωστε και κάθε άλλη εμμονή.

Σε ποιά ηλικία ξεκινήσατε τα Online Παιχνίδια ; (2091 responses)



Σχήμα 8. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με την ηλικία

	Ποσοστό	Συχνότητα
8 με 10	37,6%	787
11 με 13	39,6%	829
14 με 16	17,4%	363
17 με 19	4,1%	85
20++	1,3%	27
	=100%	2091 από 2123

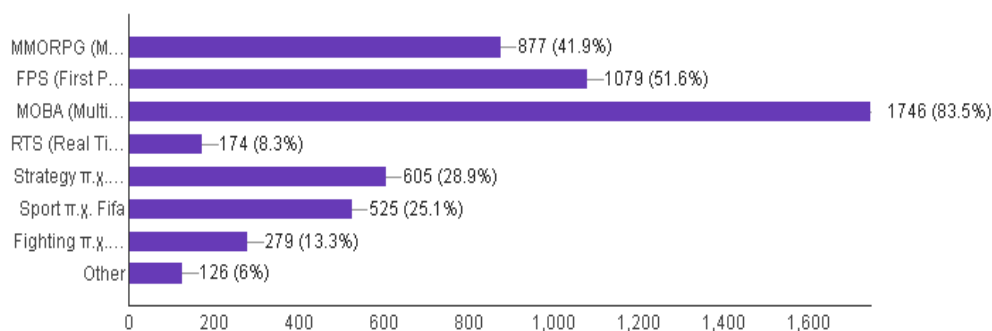
Πίνακας 4. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με την ηλικία

Εδώ θα δούμε από ποια ηλικία οι παίκτες απέκτησαν ενδιαφέρον πάνω στο θέμα των Online παιχνιδιών και αν η ηλικία αυτή ήταν η κατάλληλη.

Το 39,6% απάντησε 11 με 13 έτων , μια απάντηση φυσιολογική, καθώς η λειτουργία των internetcafe και η χρήση του υπολογιστή στο σπίτι προκαλεί στις ηλικίες του δημοτικού-γυμνασίου την περιέργεια και το ενδιαφέρον.

Αξιοπερίεργο είναι ότι το 37,6% απάντησε σε ηλικία 8-10 έτων, πράγμα που είναι αθέμιτο, διότι η ηλικία αυτή είναι ακατάλληλη για να ξεκινήσει κανείς να ασχολείται με τον τομέα των online παιχνιδιών. Αυτό μας δείχνει ότι η πρόσβαση πια είναι πολύ πιο εύκολη και τα online παιχνίδια αρκετά διάσημα ώστε τα παιδιά να θέλουν να ασχοληθούν από μικρή ηλικία με αυτά. Το 17,4% απάντησε 14 – 16 ετών που είναι μια απολύτως φυσιολογική ηλικία για OnlineGaming και το υπόλοιπο ποσοστό ξεκίνησε τα Online παιχνίδια από ηλικία 17 ετών και ανω, μια επίσης φυσιολογική ηλικία.

Τι τύπους Online Παιχνιδιών παίζετε ; (2091 responses)



Σχήμα 9. Αποτελέσματα της ερωτήσης σχετικά με το τύπο Online παιχνιδιών.

	Ποσοστό	Συχνότητα
MMORPG	41,9%	877
FPS	51,6	1079
MOBA	83,5%	1746

RTS	8,3%	174
STRATEGY	28,9%	605
SPORT	25,1%	525
FIGHTING	13,3%	279
OTHER	6%	126

Πίνακας 5. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το τύπο Online παιχνιδιών.

Με αυτή την ερώτηση θα δούμε ποιους τύπους Online Παιχνιδιών προτιμούν περισσότερο οι παίκτες.

Με 83,5% έχουμε στην πρώτη θέση τα MOBA, δηλαδή MultiplayerOnlineBattleArena τα οποία είναι τα “γρηγορά” παιχνίδια στρατηγικής όπου ο παίκτης καλείται να ελέγχει έναν μόνο χαρακτήρα. Με τα δύο πιο διάσημα MOBA να είναι το LeagueofLegends και το Dota, το είδος των MOBA είναι πρώτο στην λίστα μας.

Ακολουθούν με 51,6% τα FPS, δηλαδή τα FirstPersonShooter που είναι με όπλα και δύο ομάδες μάχονται μεταξύ τους. Τα πιο διάσημα FPS είναι το CS:GO , CallofDuty και Battlefield.

Αμέσως μετά είναι τα MMORPG με 41,9% , δηλαδή τα MassiveMultiplayerOnlineRolePlayingGames όπου ο παίκτης δημιουργεί έναν χαρακτήρα και τον ανεβάζει Level μαζί με άλλους παίκτες και εκτελεί αποστολές σε μεγάλους χάρτες. Το πιο διάσημο MMORPG είναι το WorldofWarcraft.

Συνεχίζουμε με τα Strategy να είναι στην λίστα με 28,9% και πιο διάσημο το Hearthstone.

Τα Sport με 25,1% και πιο διάσημα παιχνίδια το Fifa και το ProEvolutionSoccer.

Τα Fighting με 13,3% και πιο διάσημο το Streetfighter .

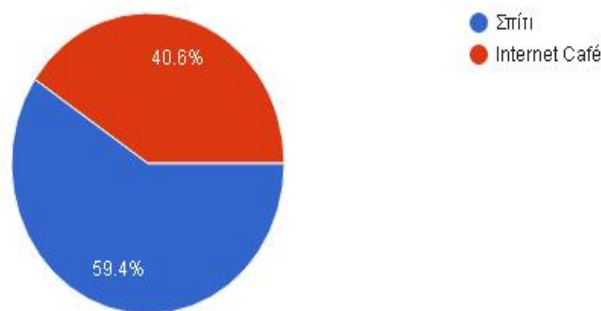
Τα RTS δηλαδή RealTimeStrategy που είναι πιο σοβαρά και δύσκολα Online παιχνίδια να ακολουθούν με 8,3% και με πιο διάσημο παιχνίδι το StarCraft.

Και όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια να έχουν 6%.

Όλα τα αποτελέσματα σε αυτή την λίστα ήταν λογικά και συμφωνούν με την πρόοδο που βλέπουμε παγκοσμίως, άλλα είναι ασυνήθιστο το γεγονός ότι έχει μειωθεί αρκετά ο κόσμος που ασχολείται με RTS, και αντί αυτού προτιμά να παίζει άλλα παιχνίδια που είναι πιο εύκολα και πιο γρήγορα.

Προτιμάτε να παίζετε τα Online Games με τους φίλους σας από το σπίτι του ο καθένας ή όλοι μαζί σε κάποιο InternetCafe ;

(2098 responses)



Σχήμα 10. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με τη προτίμηση σπιτιού η InternetCafe .

	Ποσοστό	Συχνότητα
Σπίτι	59,4%	1244
Internet Cafe	40,6%	849
	=100%	2098 από 2123

Πίνακας 6. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με τη προτίμηση σπιτιού η InternetCafe .

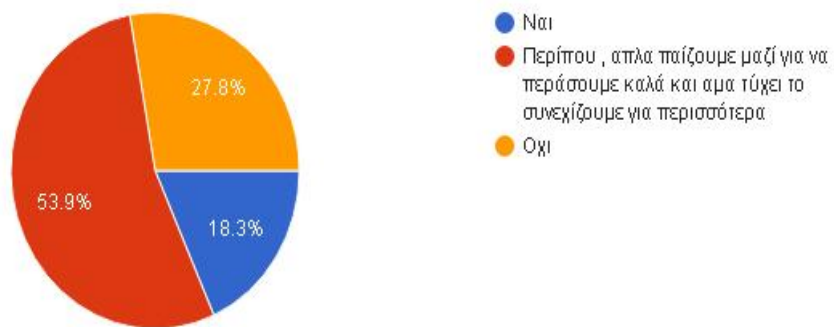
Με αυτή την ερώτηση προσπαθούμε κυρίως να δούμε πώς συγκεντρώνονται περισσότερο οι παίκτες και τι τους κάνει να νιώθουν πιο άνετα όταν παίζουν σοβαρά ή για διασκέδαση ένα Online παιχνίδι.

Με 59,4% απάντησαν ότι προτιμούν να παίζουν από σπίτι, πράγμα συνηθισμένο, αφού και το ποσοστό είναι λογικό και η ηρεμία ή η συνήθεια του να παίζουν από το σπίτι είναι πιθανό να τους βοηθά να συγκεντρώνονται περισσότερο.

Το υπόλοιπο 40,6% απάντησε σε InternetCafé ,κάτι που αποδεικνύει ότι αρκετός κόσμος προτιμάει να βγαίνει έξω από το να περνάει αυτές τις ώρες μέσα στο σπίτι και ότι όταν οι παίκτες βρίσκονται στον ίδιο χώρο έχουν καλύτερη επικοινωνία. Επίσης, σχεδόν το μισό ποσοστό των απαντήσεων δηλώνει ότι προτιμάει την έξοδο από το σπίτι, γεγονός που μας αποδεικνύει πως το φαινόμενο της αντικοινωνικής συμπεριφοράς λόγω Online παιχνιδιών δεν είναι τόσο μεγάλο και σοβαρό όσο προβάλλεται στην τηλεόραση.

Εχετε κάνει φιλίες μέσω Online Παιχνιδιών που έχουν καταλήξει στο να έχετε φτιάξει μια ομάδα και να παίζετε μαζί με σκοπό να φτάσετε σε επαγγελματικό επίπεδο ;

(2096 responses)



Σχήμα 11. Αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν έχουν γίνει φιλίες μέσω OnlineGames και πως κατέληξαν.

	Ποσοστό	Συχνότητα
--	---------	-----------

Ναι	18,3%	384
Περίπου, άπλα παίζουμε μαζί για να περάσουμε καλά και αμα τύχει το συνεχίζουμε για περισσότερα	53,9%	1129
Όχι	27,8%	583
	=100%	2096 από 2123

Πίνακας 7. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν έχουν γίνει φιλίες μέσω OnlineGames και πως κατέληξαν.

Οι περισσότεροι που ξεκινάνε παιχνίδια συνήθως στην αρχή είναι μόνοι τους η ξεκινάνε με έναν φίλο, παρόλο που αργότερα οι στόχοι που βάζει ο καθένας τους εντός του παιχνιδιού διαχωρίζονται. Σκοπός της ερώτησης είναι να δούμε πόσοι από τους παίκτες έχουν κάνει φιλίες μέσω των Online παιχνιδιών και αν έχουν καταλήξει στο να φτιάξουν μια ομάδα και αν έχουν βάλει υψηλούς στόχους.

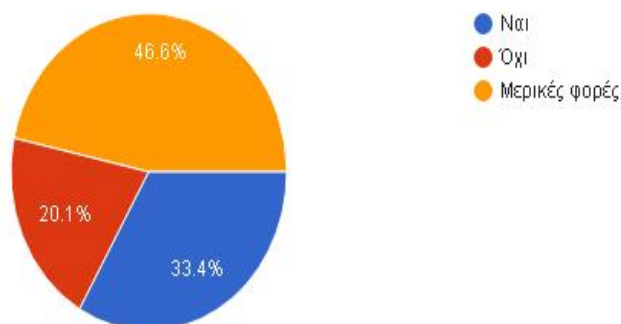
Το 53,9% απάντησε “Περίπου” , και ότι παίζουν για να περάσουν καλά και αν τύχει το συνεχίζουν για περισσότερα. Αυτή ήταν η πιο λογική απάντηση που αναμενόταν να δοθεί. Το OnlineGaming μπορεί να αποδώσει και να προσφέρει πολλά, αλλά η διασκέδαση πρέπει να αποτελεί τον πρώτο και κύριο στόχο. Έτσι, βλέπουμε και εδώ ότι πάνω από το μισό των παικτών προτιμάει να παίζει για να περνάει καλά και με βάση την απόδοση των συμπαικτών μπορεί προχωρήσει σε επαγγελματικό επίπεδο.

Μετά με 27,8% απαντούν “Όχι” , δηλαδή όσες φιλίες έχουν κάνει μέσω Online παιχνιδιών έχουν μείνει μόνο στο να παίζουν για διασκέδαση.

Το υπόλοιπο 18,3% απάντησε με “Ναι” , δηλαδή έχει τύχει από φιλίες στο Online παιχνίδι που παίζουν να φτάσουν σε επαγγελματικό επίπεδο.

Παίζετε παραπάνω ώρες από όσες θα έπρεπε για να φτάσετε έναν στοχο όπως Rank η κάποιο συγκεκριμένο Level ;

(2089 responses)



Σχήμα 12. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν παίζουν παραπάνω ώρες απ' όσο πρέπει.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι	33,4%	697
Όχι	20,1%	419
Μερικές Φορές	46,6%	973
	=100%	2089 από 2123

Πίνακας 8. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν παίζουν παραπάνω ώρες απ' όσο πρέπει.

Εδώ θα δούμε πόσοι από τους παίκτες υπερβαίνουν τις ώρες που συνηθίζουν να παίζουν κάθε μέρα για να φτάσουν έναν συγκεκριμένο στόχο.

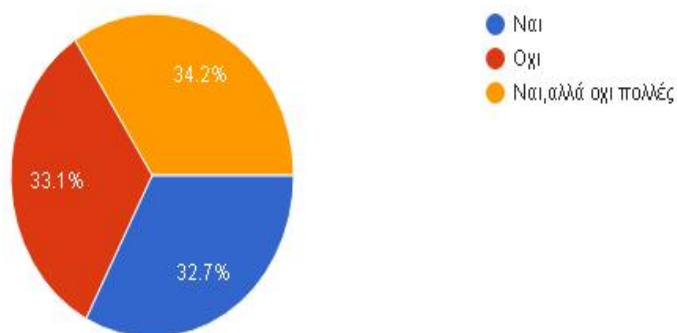
Το 46,6% απάντησε “Μερικές φορές” , απάντηση φυσιολογική, καθώς το πρόγραμμα του καθενός πρέπει να διατηρείται, με εξαίρεση κάποιες θυσίες για να επιτευχθούν συγκεκριμένοι στόχοι.

Το 33,4% απάντησε με “Ναι” , δηλαδή βλέπουν πιο σοβαρά το παιχνίδι.

Το υπόλοιπο 20,1% απάντησε με “Όχι”, δηλαδή προτιμούν να κρατούν το πρόγραμμα τους ως έχει.

Υπάρχουν φορές που κοιμάστε λιγότερο για να παίξετε παραπάνω ώρα Online Games ;

(2096 responses)



Σχήμα 13. Αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν ελαττώνουν τον ύπνο για να παίξουν παραπάνω.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι	32,7%	686
Όχι	33,1%	693
Ναι , αλλά όχι πολλές	34,2%	717
	=100%	2096 από 2123

Πίνακας 9. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν ελαττώνουν τον ύπνο για να παίξουν παραπάνω

Αυτή η ερώτηση είναι παρόμοια με την προηγούμενη με τη διαφορά πως αφορά τις ώρες του βραδινού ύπνου. Σε αυτήν την ερώτηση όλες οι απαντήσεις ήταν σχεδόν στα ίδια ποσοστά.

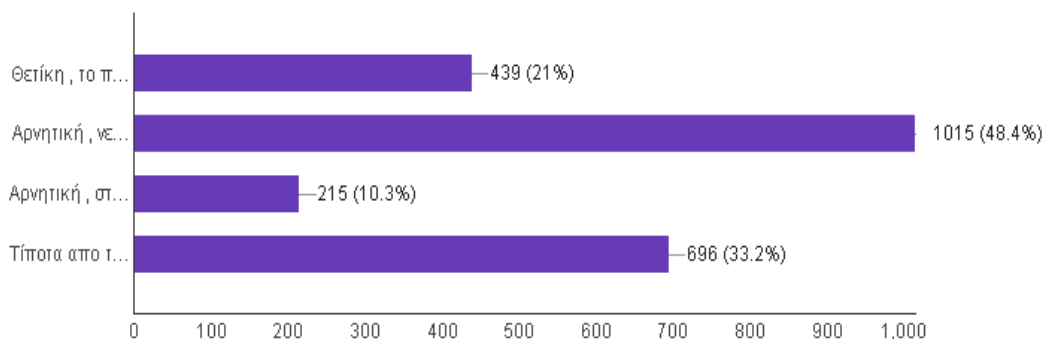
Πρώτη απάντηση με 34,2% ήταν η “Ναι, αλλά όχι πολλές” που θυμίζει και την προηγούμενη απάντηση, δηλαδή το ότι το κοινό έχει ένα πρόγραμμα και δεν θέλει να το διαταράσσει, αλλά μερικές φορές υπάρχουν εξαιρέσεις.

Δεύτερη απάντηση ήταν το “Όχι” με 33,1% με τους παίκτες να προτιμούν να μην χαλάνε τον βραδινό ύπνο και βάζει το OnlineGaming σε δεύτερη θέση.

Τέλος, με 32,7% οι παίκτες προτιμούν να κοιμούνται προκειμένου να έχουν περισσότερες ώρες στη διάθεσή τους για να κινήσουν το στόχο τους . Αυτό μας δείχνει θέληση για βελτίωση και για μια θέση στην επαγγελματική σκηνή.

Εχετε δει διαφορά στην συμπεριφορά σας όσο παίζετε online , αν ναι θετική η αρνητική ;

(2095 responses)



Σχήμα 14. Αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με την συμπεριφορά όσων παίζουν Online Παιχνίδια.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Θετική , το παιχνίδι με ηρεμεί	21%	439
Αρνητική , το παιχνίδι με νευριάζει όταν δεν πάει καλά	48,4%	1015
Αρνητική , στεναχωριέμαι όταν χάνω	10,3%	215
Τίποτα από τα δύο , δεν με επηρεάζει το παιχνίδι	33,2%	696
	=100%	2095 από 2123

Πίνακας 10. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με την συμπεριφορά όσων παίζουν Online Παιχνίδια.

Μερικές φορές το παιχνίδι μπορεί να δημιουργήσει αλλαγές στην συμπεριφορά του ατόμου. Στην συγκεκριμένη ερώτηση θα δούμε πως επηρεάζεται η συμπεριφορά των παικτών από τα Online Παιχνίδια.

Με 48,4%, δηλαδή σχεδόν το μισό των απαντήσεων, παρουσιάζει αρνητική συμπεριφορά και νευριάζει αν δεν πάει καλά το παιχνίδι. Αυτό δείχνει θέληση για βελτίωση, αλλά συνήθως αυτή η συμπεριφορά ορισμένων παικτών έχει ως αποτέλεσμα να χάνει η ομάδα και να δημιουργούνται εντάσεις. Δυστυχώς αυτό συμβαίνει σχεδόν σε κάθε Online παιχνίδι και παρά τις προσπάθειες κάθε εταιρίας να το διορθώσει, αυτό συνεχίζει και υπάρχει.

Μετά με 33,2% έχουμε την απάντηση του “τίποτα από τα 2 , δεν με επηρεάζει το παιχνίδι” και αυτό μας δείχνει ότι αν και το μισό των απαντήσεων έχει αρνητική συμπεριφορά, υπάρχουν άτομα που μένουν ψύχραιμα και δέχονται τις ήττες.

Συνεχίζουμε με το 21% με την απάντηση του “Θετική, το παιχνίδι με ηρεμεί” , δηλαδή παίζουν για διασκέδαση χωρίς να ενδιαφέρονται για το αποτέλεσμα.

Τέλος, 10,3% άτομα “στεναχωριούνται όταν χάνουν”, πράγμα αθέμιτο, καθώς μπορεί να προκαλέσει αρνητικές συνέπειες στην ψυχολογία και αντικοινωνικότητα.

Απο τότε που ξεκινήσατε να παίζετε online παιχνίδια έχετε ελαττώσει τις βόλτες σας ;

(2089 responses)



Σχήμα 14. Αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν έχουν ελαττώσει τις εξόδους όσοι ασχολούνται με Online Παιχνίδια.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι, αρκετά	13,5%	283
Λίγο	28,3%	591
Καθόλου, βγαίνω όσο έβγαينا πάντα	58,2%	1215
	=100%	2089 από 2123

Πίνακας 11. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν έχουν ελαττώσει τις εξόδους όσοι ασχολούνται με Online Παιχνίδια

Όπως αναφέραμε, μερικά άτομα βλέπουν σοβαρά τα Online παιχνίδια. Η ερώτηση αυτή στοχεύει στο να διαπιστώσουμε πόσοι έχουν θυσιάσει τις εξόδους τους για να παίξουν Online παιχνίδια.

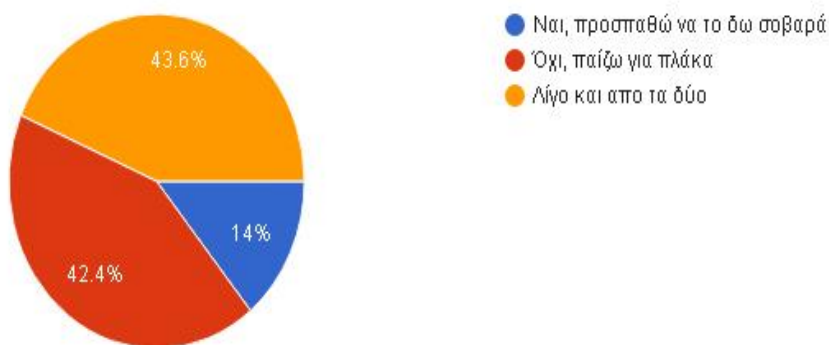
Με ποσοστό 58,2% βλέπουμε ότι οι παίκτες δεν έχουν επηρεαστεί καθόλου και συνεχίζουν να βγαίνουν όσο έβγαιναν πάντα, βάζοντας το παιχνίδι σε δεύτερη θέση.

Μετά με 28,3% απαντάνε με “Λίγο”, δηλαδή έχουν ελαττώσει τις εξόδους αλλά δεν τις έχουν σταματήσει τελείως.

Τέλος, με 13,5% απαντάνε “Ναι, αρκετά”, απάντηση που αφορά τα άτομα που βλέπουν το παιχνίδι πιο σοβαρά, με αποτέλεσμα να ακυρώνουν τις εξόδους τους για να εξασφαλίσουν περισσότερες ώρες προπόνησης.

Προσπαθείτε να φτάσετε σε επαγγελματικό επίπεδο στο παιχνίδι που παίζετε ;

(2087 responses)



Σχήμα 15. Αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν προσπαθούν να φτάσουν σε επαγγελματικό επίπεδο.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι, προσπαθώ να το δω σοβαρά	14%	293

Όχι, παίζω για πλάκα	42,4%	885
Λίγο και από τα δύο	43,6%	909
	=100%	2087 από 2123

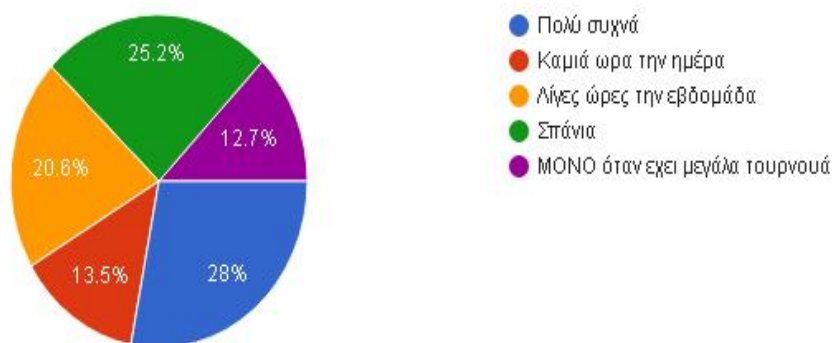
Πίνακας 12. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν προσπαθούν να φτάσουν σε επαγγελματικό επίπεδο

Εδώ θα δούμε πόσοι πραγματικά θέλουν να γίνουν καλοί στο παιχνίδι και να μπουν με μια ομάδα στον κόσμο των e-Sports. Με 43,6% βλέπουμε ότι έχουν απαντήσει με “Λίγο και από τα δυο”, πράγμα που δείχνει ότι οι παίκτες προσπαθούν να ανέβουν, αλλά ταυτοχρόνως διασκεδάζουν χωρίς να πιέζονται.

Με 42,4% απάντησαν “Όχι, παίζω για πλάκα”, και εδώ βλέπουμε πως έχουν αποδεχθεί ότι δεν θέλουν να το δουν επαγγελματικά και απλά παίζουν με την παρέα τους για διασκέδαση.

Τέλος, με 14% απάντησαν “Ναι, προσπαθώ να το δω σοβαρά”, και είναι τα άτομα που παίζουν κάθε μέρα αρκετές ώρες και κάνουν ό,τι μπορούν για να γίνουν καλύτεροι και να επιτύχουν τον στόχο τους.

Πόσο συχνά βλέπετε streams ; (2095 responses)



Σχήμα 16. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το πόσο συχνά βλέπουν OnlineStreams.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Πολύ συχνά	28%	587
Καμιά ώρα την ημέρα	13,5%	282
Λίγες ώρες την εβδομάδα	20,6%	432
Σπάνια	25,2%	527
ΜΟΝΟ όταν έχει μεγάλα τουρνουά	12,7%	267
	=100%	=2095 από 2123

Πίνακας 13. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το πόσο συχνά βλέπουν OnlineStreams.

Το παιχνίδι από μόνο του κάποιες φορές δεν αρκεί, οπότε οι παίκτες καταφεύγουν στα onlinestreams για να παρακολουθήσουν στρατηγικές των κορυφαίων παικτών, ή απλώς παρακολουθούν για ψυχαγωγικούς λόγους. Εδώ θα δούμε πόσοι επιλέγουν αυτή τη λύση:

28 % Βλέπουν “Πολύ συχνά”. Αυτό μας δείχνει ότι προσπαθούν να μάθουν κάτι παραπάνω με κάποιον άλλο τρόπο εκτός από το να παίζουν.

25,2 % αντιθέτως βλέπουν “Σπάνια” και προτιμούν να αξιοποιήσουν αυτές τις ώρες για να παίζουν παραπάνω.

20,6 % λένε “Λίγες ώρες την εβδομάδα” δηλαδή σε κάποιο διάλειμμα ή όταν προβάλλεται κάτι που τους αρέσει.

13,5% λένε “Καμιά ώρα την ημέρα” που είναι παρόμοια απάντηση με την προηγούμενη, αλλά σε καθημερινή βάση.

Και τέλος με 12,7% με την απάντηση “Μόνο όταν έχει μεγάλα τουρνουά” είναι τα άτομα που προτιμούν να παρακολουθούν μόνο τις μεγάλες εκδηλώσεις.

Απολαμβάνετε να βλέπετε μεγάλους αγώνες στα Online παιχνίδια που παίζετε ;

(2088 responses)



Σχήμα 17. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν υπάρχει απόλαυση στο να βλέπουν μεγάλους επαγγελματικούς αγώνες.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Φυσικά, είναι πάρα πολύ ενδιαφέρον	41,5%	866
Ναι, αλλά μόνο συγκεκριμένες ομάδες	26,5%	554
Όχι πάντα, συνήθως είναι βαρετοί	22,3%	466
Βλέπω μόνο με παρέα, αλλιώς ποτέ	9,7%	202
	=100%	2088 από 2123

Πίνακας 14. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν υπάρχει απόλαυση στο να βλέπουν μεγάλους επαγγελματικούς αγώνες.

Εδώ θα μάθουμε κατά πόσον οι παίκτες ψυχαγωγούνται πραγματικά από τους αγώνες ή αν δεν δίνουν τόση σημασία.

Με 41,5% απάντησαν “Φυσικά, είναι πάρα πολύ ενδιαφέρον” κάτι που είναι καλό, γιατί όσοι παίζουν ένα παιχνίδι και θέλουν κάποια στιγμή να το δουν επαγγελματικά σίγουρα απολαμβάνουν όλες τις ομάδες και τα μεγάλα τουρνουά που κάποια μέρα σκοπεύουν να φτάσουν.

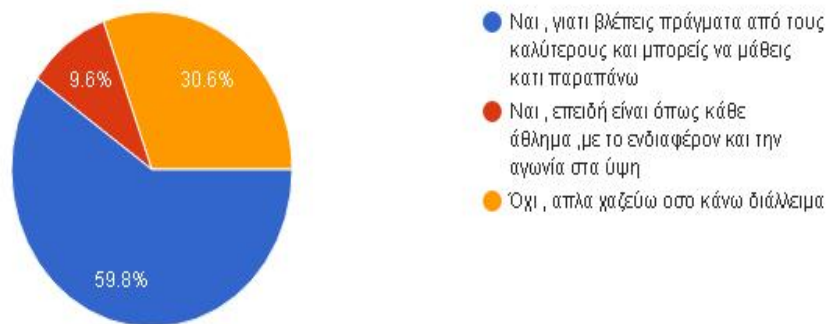
Μετά με 26,5% απάντησαν “Ναι, άλλα συγκεκριμένες ομάδες”. Εδώ πάλι βλέπουμε ότι οι παίκτες απολαμβάνουν τα streams, με μόνη διαφορά ότι βλέπουν μόνο τις ομάδες που υποστηρίζουν.

Με 22.3% απάντησαν “Όχι, συνήθως είναι βαρετοί” ,δηλαδή προτιμούν να παίζουν παρά να βλέπουν Streams.

Τέλος, με 9,7% είναι τα άτομα που απολαμβάνουν να βλέπουν Streams μόνο με παρέα.

Όσοι βλέπετε το παιχνίδι επαγγελματικά , υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος λόγος που βλέπετε τα Stream απο μεγάλους αγώνες η παίκτες ;

(1852 responses)



Σχήμα 18. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν υπάρχει συγκεκριμένος λόγος παρακολούθησης OnlineStream.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι, γιατί βλέπεις πράγματα από τους καλύτερους και μπορείς να μάθεις κάτι παραπάνω	59,8%	1107
Ναι , επειδή είναι όπως κάθε άθλημα , με το ενδιαφέρον και την αγωνία στα	9,6%	178

ύψη		
Όχι , απλά χαζεύω οσο κάνω διάλλειμα	30,6%	567
	=100%	=1852 από 2123

Πίνακας 15. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν υπάρχει συγκεκριμένος λόγος παρακολούθησης OnlineStream.

Από τις απαντήσεις που δόθηκαν παρατηρείται το γεγονός ότι αρκετοί ενδιαφέρονται για τα Streams και βλέπουν το παιχνίδι επαγγελματικά. Εδώ θα δούμε αν υπάρχει συγκεκριμένος λόγος όσοι βλέπουν επαγγελματικά το παιχνίδι, να βλέπουν streams.

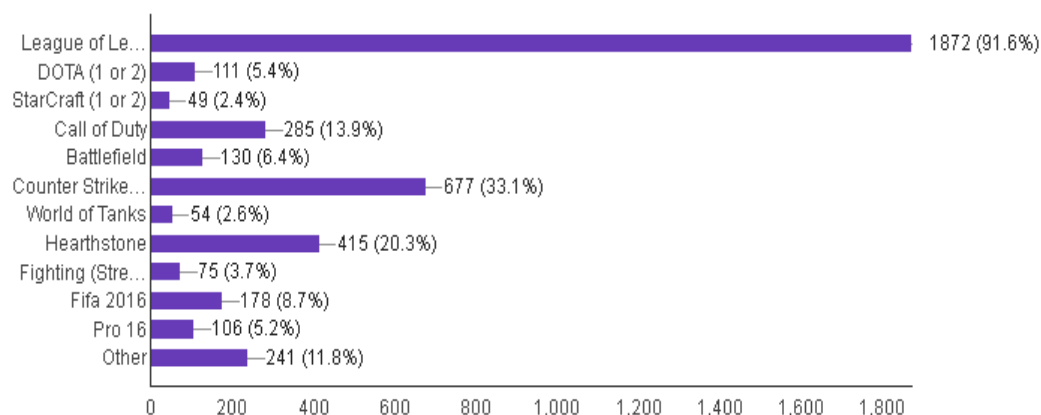
Με 59,8% βλέπουμε ότι απάντησαν με “Ναι , γιατί βλέπεις πράγματα από τους καλύτερους και μπορείς να μάθεις κάτι παραπάνω”, πράγμα που δείχνει πως είναι συνειδητοποιημένοι και κατανοούν πως παρακολουθώντας τους κορυφαίους παίκτες μπορούν να μάθουν περισσότερα πράγματα.

Μετα με 30,6% απάντησαν ότι “Όχι, απλα χαζεύω οσο κάνω διάλλειμα”, δηλαδή ασχολούνται λίγο με τα stream στον ελεύθερο τους χρόνο.

Τέλος, με 9,6% απάντησαν με “Ναι ,επειδή είναι όπως κάθε άθλημα ,με το ενδιαφέρον και την αγωνία στα ύψη”. Αναμενόταν ότι αυτή η απάντηση θα ήταν πιο ψηλά, αλλά τελικά αποδείχθηκε ότι οι πιο πολλοί βλέπουν περισσότερο για να μαθαίνουν παρά για την δράση.

Τι επαγγελματικό παιχνίδι παίζετε ή βλέπετε σε Online Stream ;

(2044 responses)



Σχήμα 19. Αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το τι παιχνίδι προτιμάτε περισσότερο.

	Ποσοστό	Συχνότητα
League of Legends	91,6%	1872
DOTA (1 or 2)	5,4%	111
StarCraft (1 or 2)	2,4%	49
Call Of Duty	13,9%	285
Battlefield	6,4%	130
CounterStrike (Source or Go)	33,1%	677
World of Tanks	2,6%	54
Hearthstone	20,3%	415
Fighting Game	3,7%	75
Fifa 2016	8,7%	178
Pro 2016	5,2%	106
Other	11,8%	241

Πίνακας 16. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το τι παιχνίδι προτιμάτε περισσότερο

Ρωτήσαμε πριν το είδος, και τώρα θα δούμε συγκεκριμένα ποιο παιχνίδι προτιμούν οι παίκτες.

Στην πρώτη θέση με 91,6% ψηφίστηκε το LeagueofLegends. Είναι υπερβολικά διάσημο και γνωστό αυτές τις μέρες, συνεπώς η απάντηση είναι απολύτως λογική.

Μετά με 33, 1% το CounterStrike.

20, 3% το Hearthstone.

13,9% το CallOfDuty.

11,8% το ΑΛΛΟ (παράξενη απάντηση, καθώς δεν υπάρχουν αλλά διάσημα παιχνίδια που θεωρούνται e-Sports και να είναι παραπάνω γνωστά από αυτά της λίστας).

8,7% Fifa 2016.

6,4% BattleField.

5,4% Dota.

5,2% Pro 16.

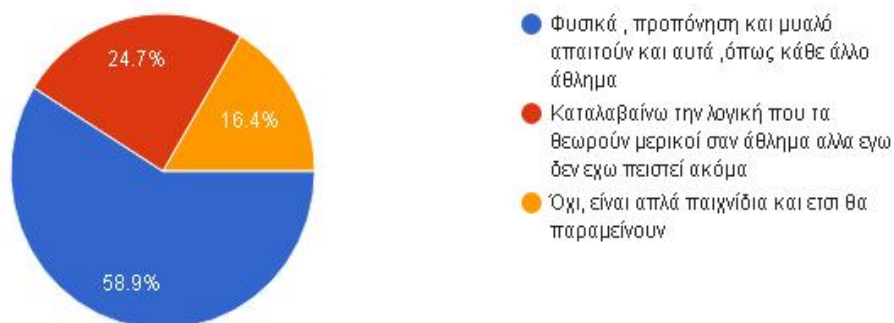
3,7% Fighting (Τα fightinggames συμπεριλήφθηκαν σαν γενική κατηγορία επειδή είναι υπερβολικά πολλά).

2,6% WorldOfTanks.

2,4% StarCraft.

Η λίστα είναι λογική με τις μόνες διαφορές πως το LeagueofLegends έχει γίνει πολύ διάσημο και έχει ανέβει υψηλά στην λίστα, με το StarCraft να έχει πέσει πολύ χαμηλά στην προτίμηση των νέων παιχτών.

Πιστεύεις ότι τα e-sports μπορούν να θεωρηθούν σαν άθλημα ; (2082 responses)



Σχήμα 20. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν θεωρούνται τα e-Sports άθλημα.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Φυσικά , προπόνηση και μυαλό απαιτούν και αυτά, όπως κάθε άλλο άθλημα	58,9%	1226
Καταλαβαίνω την λογική που τα θεωρούν μερικοί σαν άθλημα αλλά εγώ δεν έχω πειστεί ακόμα	24,7%	514
Όχι , είναι απλά παιχνίδια και έτσι θα παραμείνουν	16,4%	342
	=100%	=2082 από 2123

Πίνακας 17. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν θεωρούνται τα e-Sports άθλημα.

Με τα e-Sports να αυξάνονται και να γίνονται τόσο διάσημα δεν αποκλείεται το γεγονός κάποια στιγμή να συμπεριληφθούν και αυτά στα αθλήματα. Παρακάτω θα δούμε τι γνώμη έχουν οι παίκτες γι' αυτό.

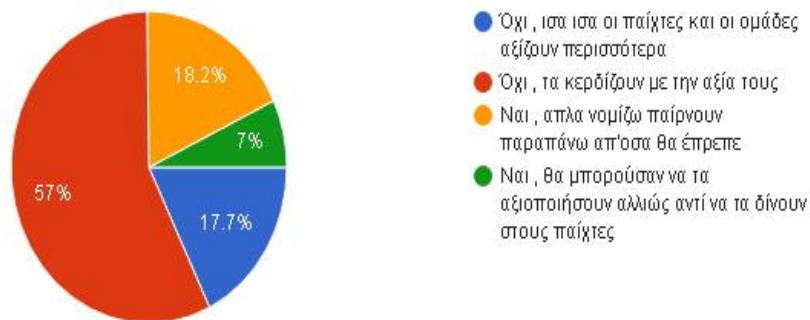
Το 58,9% πιστεύει ότι “Φυσικά , προπόνηση και μυαλό απαιτούν και αυτά, όπως κάθε άλλο άθλημα”, απάντηση λογική, αφού μέρα με την μέρα αυξάνονται κατά

πολύ τα άτομα που παρακολουθούν e-Sports και οι πιθανότητες να γίνει κάτι τέτοιο είναι αρκετές.

Το 24,7% πιστεύει “Καταλαβαίνω την λογική που το θεωρούν μερικοί σαν άθλημα αλλά εγώ δεν έχω πειστεί ακόμα”, μια απάντηση επίσης λογική, καθώς ο κόσμος τώρα έχει αρχίσει να έρχεται σε περισσότερη επαφή με τα e-Sports.

Τέλος, με 16,4% πιστεύουν ότι είναι απλά παιχνίδια και έτσι θα παραμείνουν.

Πιστεύεις τα χρηματικά έπαθλα στα μεγάλα τουρνουά είναι σπατάλη χρημάτων ; (2079 responses)



Σχήμα 21. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν τα χρηματικά έπαθλα των e-Sports θεωρούνται σπατάλη η όχι.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Όχι , ίσα ίσα οι παίχτες και οι ομάδες αξίζουν περισσότερα	17,7%	369
Όχι , τα κερδίζουν με την αξία τους	57%	1186
Ναι , απλα νομίζω παίρνουν παραπάνω απ' όσα θα έπρεπε	18,2%	378
Ναι , θα μπορούσαν να τα αξιοποιήσουν αλλιώς αντί να τα δίνουν στους παίχτες	7%	146
	=100%	=2079 από 2123

Πίνακας 18. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το αν τα χρηματικά έπαθλα των e-Sports θεωρούνται σπατάλη ή όχι.

Εδώ θα δούμε τι πιστεύουν οι παίκτες για τα χρηματικά έπαθλα στα e-Sports.

57% Απάντησαν “Όχι , τα κερδίζουν με την αξία τους”, απάντηση που ισχύει και στην πραγματικότητα αν κρίνουμε από τις καθημερινές και πολύωρες προπονήσεις και προσπάθειες των παικτών για τη βελτίωση και τη νίκη.

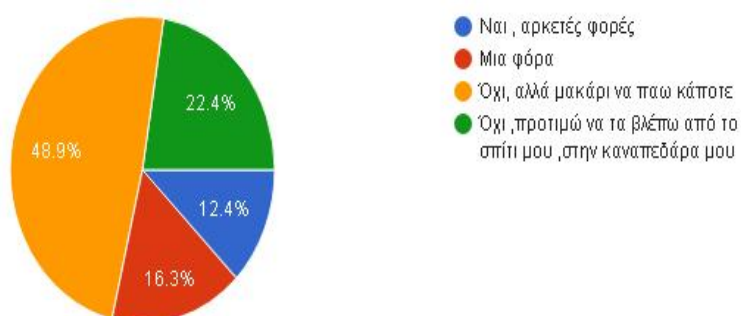
18,2% απάντησαν με “Ναι, Άλλα νομίζω παίρνουν παραπάνω απ’ όσα θα έπρεπε”, μια απάντηση επίσης λογική, όμως όλες αυτές οι μεγάλες διοργανώσεις έχουν και το ανάλογο τίμημα.

17,7% απάντησαν με “Όχι, ίσα ίσα οι παίκτες και οι ομάδες αξίζουν περισσότερα”, πράγμα που είναι σχετικό και εξαρτάται από τις εκάστοτε συνθήκες.

Το υπόλοιπο ποσοστό 7% απάντησε με “Ναι , θα μπορούσαν να τα αξιοποιήσουν αλλιώς αντί να τα δίνουν στους παίκτες”.

Βλέπουμε από τις απαντήσεις ότι οι παίκτες πιστεύουν πως τα ποσοστά κατά κύριο λόγο είναι λογικά, αλλά υπάρχουν και κάποιες υπερβολές.

Εχετε δει ποτέ κάποιο από αυτά τα τουρνουα/Event από κοντά ; (2078 responses)



Σχήμα 22. Αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν έχουν δει από κοντά κάποιο τουρνουά η Event.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι ,αρκετές φορές	12,4%	258
Μια φορά	16,3%	337
Όχι,, αλλά μακάρι να πάω κάποτε	48,9%	1013
Όχι, προτιμώ να τα βλέπω από το σπίτι μου	22,4%	465
	=100%	=2078 από 2123

Πίνακας 19. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης

σχετικά με το αν έχουν δει από κοντά κάποιο τουρνουά η Event

Απο όλα τα τουρνουά και Event που αναφέρθηκαν, τώρα θα δούμε πόσοι από τους παίκτες έχουν συμμετάσχει ή έχουν πάει να τα παρακολουθήσουν από κοντά.

Το 48,9% είπε “Όχι, αλλά μακάρι να πάω κάποτε”, και αυτό μας δείχνει ότι υπάρχει ενδιαφέρον για αυτά τα τουρνουά και αρκετός κόσμος θέλει να δει την αγαπημένη του ομάδα από κοντά.

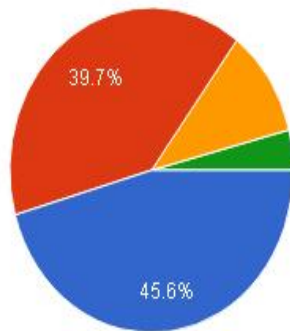
22,4% είπαν ότι προτιμούν να τα βλέπουν από το σπίτι τους.

16,3% έχουν πάει μια φορά σε τέτοιο Event/Τουρνουά.

Και μόνο το 12,4% έχει πάει αρκετές φορές σε αυτά.

Μπορεί να μην έχουν παρακολουθήσει αρκετοί τέτοιες διοργανώσεις για πολλούς λόγους, αλλά είναι φανερό η συμμετοχή κάποιων και η θέληση ακόμη περισσότερων να τα παρακολουθήσουν από κοντά.

Ποιό πιστεύεις είναι το μέλλον των e-sports ; (2076 responses)



- Θα φτάσει σε τέτοιο σημείο που θα το βλέπουμε στην τηλεόραση όπως βλέπουμε αγώνες ποδοσφαίρου
- Θα γίνει πάρα πολύ διάσημο ,επειδή μέρα με την μέρα ο κόσμος που ασχολείται με αυτά αυξάνεται
- Θα παραμείνει όπως είναι και θα το βλέπουμε μόνο από το Internet
- Κάποια στιγμή θα ξεχαστεί

Σχήμα 23. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το μέλλον των e-Sports.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Θα φτάσει σε τέτοιο σημείο που θα το βλέπουμε στην τηλεόραση όπως βλέπουμε αγώνες ποδοσφαίρου	45,6%	946
Θα γίνει πάρα πολύ διάσημο, επειδή μέρα με την μέρα ο κόσμος που ασχολείται με αυτά αυξάνεται	39,7%	824
Θα παραμείνει όπως είναι και θα το βλέπουμε μόνο από το Internet	10,7%	223
Κάποια στιγμή θα ξεχαστεί	4%	83
	=100%	=2076 από 2123

Πίνακας 20. Αναλυτικά αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με το μέλλον των e-Sports.

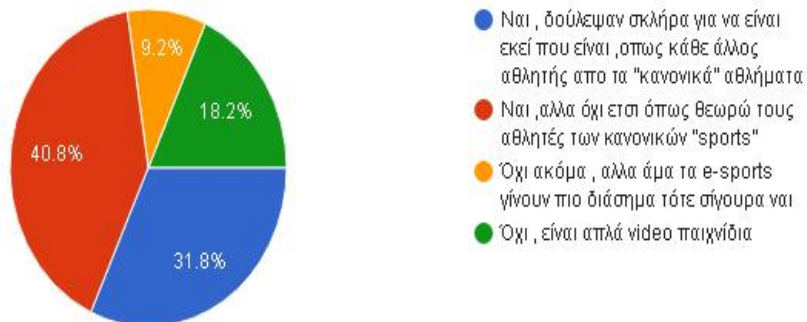
Κλείνοντας σιγά σιγά την έρευνα, θα δούμε την γενική γνώμη που έχουν οι παίκτες για το μέλλον των e-Sports.

Το 45,6% πιστεύει ότι “Θα φτάσει σε τέτοιο σημείο που θα το βλέπουμε στην τηλεόραση όπως βλέπουμε και αγώνες ποδοσφαίρου”, πράγμα που είναι πολύ πιθανό να συμβεί κρίνοντας από την καθημερινή εξέλιξη των e-Sports.

Το 39,7% πιστεύει ότι “Θα γίνει πάρα πολύ διάσημο ,επειδή μέρα με την μέρα ο κόσμος που ασχολείται με αυτά αυξάνεται” .Επίσης θετική απάντηση, παρόλο που δεν πιστεύουν να το δουν στην τηλεόραση, σίγουρα πιστεύουν ότι θα φτάσει αρκετά ψηλά.

Τα υπόλοιπα μικρά ποσοστά 4% πιστεύουν ότι τα e-Sports θα παραμείνουν μόνο στο Internet και κάποια στιγμή θα ξεχαστούν.

Θεωρείτε τους παίκτες των e-sportsΑθλητές ; (2085 responses)



Σχήμα 24. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με τους παίκτες των e-Sports.

	Ποσοστό	Συχνότητα
Ναι , δούλεψαν σκληρά για να είναι εκεί που είναι , όπως κάθε άλλος αθλητής απο τα "κανονικά" αθλήματα	31,8%	663

Ναι, αλλά όχι έτσι όπως θεωρώ τους αθλητές των κανονικών "sports"	40,8%	850
Όχι ακόμα , αλλά άμα τα e-Sports γίνουν πιο διάσημα τότε σίγουρα ναι	9,2%	192
Όχι , είναι απλά video παιχνίδια	18,2%	380
	=100%	=2085 από 2123

Πίνακας 21. Αποτελέσματα της ερώτησης σχετικά με τους παίχτες των e-Sports.

Τελευταία ερώτηση είναι η γνώμη των παικτών για τους επαγγελματίες παίχτες των e-sports. Δηλαδή σε περίπτωση που τα e-Sports δεν θεωρηθούν αθλήματα , ο κόπος όλων αυτών των παικτών θα τους κάνει "Αθλητές";

40,8% απάντησε "Ναι , αλλά όχι έτσι όπως θεωρώ τους αθλητές των κανονικών sports" , δηλαδή θα θεωρηθούν αθλητές αλλά σε πιο χαμηλή κατηγορία.

31,8 % απάντησε "Ναι, δούλεψαν σκληρά για να είναι εκεί που είναι, όπως κάθε άλλος αθλητής από τα "κανονικά" αθλήματα και αυτό είναι λογικό ,εφόσον είναι το ίδιο κουραστικά και δύσκολα όσο τα κανονικά αθλήματα.

18,2% απάντησαν "όχι , είναι απλά video παιχνίδια".

Και τέλος το 9,2% απάντησε με "Όχι ακόμα ,αλλά άμα τα e-Sports γίνουν πιο διάσημα τότε σίγουρα ναι".

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4^ο

Εισαγωγή

Το Κεφάλαιο 4 αναφέρεται στο πόσο επιτυχής ήταν η έρευνα συγκρίνοντας τις απαντήσεις που συλλέχθηκαν, με την γενική εικόνα που επικρατεί για το OnlineGaming και τα e-Sports. Στο τέλος του κεφαλαίου θα πω την αποψη μου πάνω στο θέμα της πτυχιακής,δηλαδή πως βλέπω τα e-Sports και το OnlineGaming και τέλος την γνώμη μου για τις απαντήσεις που πήραμε.

4.1 Επιτύχια Ερευνας

Η έρευνα θεωρείται επιτυχής γιατί οι απαντήσεις ήταν αυτές που περιμέναμε με μόνη μικρή διαφορά στις ερωτήσεις που αφορούν τα e-sports και συγκεκριμένα το που βρίσκονται αυτή την στιγμή .Αυτο συνέβη ,επειδή τελικά ο κόσμος δεν έχει αποδεχτεί πλήρως αυτή την νέα “μόδα” και την μαθαίνει σιγά σιγά.Απο τις απαντήσεις είμαι αρκετά ικανοποιημένος.Είδα ότι ο κόσμος ασχολείται με τα e-Sports και το OnlineGaming αρκετά αλλά επειδή είναι κατι καινούργιο δεν το έχουν συνηθίσει όλοι ακόμα . Οι αλλαγες είναι πολλές και γίνονται ραγδαία αλλά με τον καιρό ο κόσμος θα αρχίσει να καταλαβαίνει ότι είναι λογικό που έχει γίνει μέρος της ζωής πολλών νέων και συνεχίζει να γίνεται. Η τεχνολογία αυξάνεται και κάνει την ζωή μας πιο εύκολη μέρα με την μέρα και τα “Παιχνίδια” είναι μέρος της τεχνολογίας.

Θα γίνει ανάλυση των απαντήσεων συνοπτικά.Αρχικά είδαμε πως από την έρευνα , παιδιά άρχισαν να παίζουν Online παιχνίδια από μικρότερες ηλικίες από αυτές που περιμέναμε.Επίσης αρκετοί επηρεάζονται ψυχολογικά από το πώς παει το παιχνίδι και οι περισσότεροι προτιμάνε να είναι σπίτι παρα να μαζεύονται σε κάποιο χώρο με την παρέα τους. Αρκετοί έχουν κάνει φιλίες και βλέπουν το παιχνίδι σαν διασκέδαση ενώ άλλοι προσπαθούν να δούν το παιχνίδι επαγγελματικά με κάθε δυνατό τρόπο. Επίσης έχει επηρεάσει και την συμπεριφορά πολλών το αποτέλεσμα του κάθε Match,δηλαδή μερικοί νευριάζουν και μερικοί στεναχωριούνται ,κάτι που δεν είναι σωστό γιατί μπορεί να κάνει

κακό στην υγεία μας. Όσον αφορά τα e-Sports οι νέοι τα έχουν αποδεχτεί και ασχολούνται αρκετά με αυτά. Με λίγα λόγια δεν τα αντιμετωπίζουν σαν αθλήματα ακόμα, απλα έχουν αποδεχτεί την προσπάθεια να μπουν σε αυτόν τον τομέα και πιστεύουν ότι στο μέλλον μπορεί να τα καταφέρουν. Επίσης πιστεύουν πως οι παίχτες αξίζουν ότι κερδίζουν και ότι μέχρι τώρα γίνεται καλή δουλειά στον τομεα επιβραβεύσεων. Όσον αφορά το πιο διάσημο τύπο παιχνιδιού και παιχνιδί ,το κοινό διάλεξε τον τύπο MOBA και το παιχνίδι LeagueofLegends, το οποίο ήταν κάτι που περιμέναμε από την στιγμή που το παιχνίδι βρίσκεται στην κορυφή του OnlineGaming.

4.2 Τελικά συμπεράσματα πτυχιακής εργασίας

Ανεξαρτητός των απαντήσεων από την έρευνα. Εγω πιστεύω ότι τα e-Sports θα φτάσουν ψηλά και σίγουρα θα κάνουν πολύ έντονη την παρουσία τους στα επόμενα χρόνια. Με βάση οσα βλέπω ,τα e-Sports μέρα με την μέρα αυξάνονται σε όλους τους τομείς και μαζεύετε ολο και περισσότερος κόσμος. Αυτό το λεω, επειδή κάθε μέρα ανανεώνεται το περιεχόμενο η βγαίνει κατι καινούργιο που τραβάει τον κόσμο στο να ασχοληθεί με το OnlineGaming. Η νέοι το βρίσκουν ποιο διασκεδαστικό και πιο εύκολο να καταφέρει κάποιος να φτάσει σε υψηλό επίπεδο σε Online Παιχνίδι παρά σε κάποιο Sport. Ωραία όλα αυτά αλλα για να γίνει κάτι τέτοιο χρειάζεται σωστό πρόγραμμα. Στην τελική είναι ένα παιχνίδι οπότε δεν χρειάζεται να παραμελείτε την ζωή σας γιαυτο ,όπως το να μην βγαίνετε βόλτες η να κοιμάστε λίγο. Αμα είναι να γίνει κάτι και το αξίζετε τότε θα γίνει , αλλιώς δεν χρειάζεται επιπλέον πίεση γιατι ολη αυτή η περιττή πίεση θα καταλήξει σε αρνητική συμπεριφορά και στο τέλος θα χαθεί το ενδιαφέρον για το παιχνίδι.

4.3 Το μέλλον των E-sports

Τι μας επιφυλάσσουν άραγε τα esports στο μέλλον; Η συζήτηση εδώ μπορεί να είναι ατελείωτη και ίσως να κινηθεί σε πολλούς άξονες, καθώς πολλοί είναι αντίστοιχα οι παράγοντες που μπορεί να επηρεάσουν την εξέλιξη του συγκεκριμένου σπορ από εδώ και στο εξής.

Αναγνωσιμότητα: Οι χώρες δεν αναγνωρίζουν τα esports όπως αντίστοιχα τα άλλα αθλήματα, την στιγμή μάλιστα που ειδικά στην Ευρώπη, τα games είναι στις περισσότερες χώρες "3ο ή 4ο άθλημα" σε ενδιαφέρον. Η άθληση του σώματος έναντι της άθλησης του νου ήταν πάντοτε ένα θέμα προς συζήτηση.

Αναμετάδοση: Με εξαίρεση την Αμερική, οι περισσότερες από τις υπόλοιπες χώρες του κόσμου βρίσκονται κατά πολύ πίσω στο θέμα αναμετάδοσης των esports. Δεν υπάρχουν καν απόπειρες απόκτησης δικαιωμάτων από γνωστά τηλεοπτικά δίκτυα, τα οποία όπως όλοι γνωρίζουμε διοικούνται σήμερα από άτομα μεγαλύτερης ηλικίας. Κατά συνέπεια, η μη μετάδοση των esports δεν τα κάνει ευρύτερα γνωστά στο τηλεοπτικό κοινό. Απ' την άλλη, η ραγδαία εξάπλωση του Internet και οι αριθμοί που αρχίζουν να το βγάζουν πάνω από την τηλεόραση, παίζουν καθοριστικό ρόλο στο να μην χρειάζονται τα esports την TV, αλλά να αρκούνται (όπως όλα δείχνουν) στο Twitch.tv.

Αντίστοιχα, το κλείσιμο του World Cyber Games που είχε τηλεοπτική κάλυψη στην Νότιο Κορέα, καθώς επίσης η διακοπή φιλόδοξων προσπαθειών όπως το Giga.de και πολλές ακόμη, δίνουν στους διευθυντές καναλιών ένα ακόμη "πάτημα" για να χλευάσουν την όποια πρόταση έρθει στο τραπέζι τους. Αξίζει πάντως να αναφερθεί ότι στην Αμερική, το δίκτυο ESPN απέκτησε τα δικαιώματα του The International 4 ώστε να μεταδώσει την DotA 2 της Valve κι όλα αυτά ενώ είχε να ασχοληθεί περίπου πέντε χρόνια με τα games, απ' την εποχή όπου αναμετέδιδε τουρνουά Madden NFL της EA Sports.

Sponsors: Απ' την στιγμή που δεν υπάρχει αναμετάδοση στην τηλεόραση, οι χορηγοί έχουν αντίστοιχα μειωμένο ενδιαφέρον. Υπολογίζουν μόνο την

προσέλευση του κόσμου σε ένα event και τους θεατές ενός live streaming. Αν οι αριθμοί δεν τους ικανοποιήσουν, τότε δύσκολα θα στηρίξουν τις όποιες προσπάθειες στον τομέα των esports. Όμως αντίστοιχα το χρηματικό έπαθλο ενός τουρνουά, αποτελεί κι ένα κίνητρο για τους παίκτες, συνεπώς οι δύο αυτές έννοιες είναι αλληλοεξαρτώμενες. Esports χωρίς χορηγούς είναι αδύνατον να υπάρξουν.

Διάδοση: Σε αντίθεση με τα αθλήματα όπου μια ομάδα αποστέλλει δελτίο τύπου στα ΜΜΕ, τα esports απαιτούν την φυσική παρουσία ενός δημοσιογράφου σε ένα τουρνουά προκειμένου να μπορέσουν να συντάξουν πληροφορίες. Συν τις άλλους, οι publishers των games δεν προωθούν το esports κομμάτι με δελτίο τύπου.

Ένας ακόμη σημαντικός παράγοντας που αποθαρρύνει πολλούς να συμμετάσχουν ως αθλητές των esports σε διάφορα τουρνουά είναι τα μικρά χρηματικά έπαθλα. Οι τέσσερις διεθνείς Έλληνες που προαναφέραμε είχαν τα εξής οφέλη. Ο Άκης Παππάς κέρδισε το ποσό των 15.000 ευρώ από την Konami, οι δύο Έλληνες διεθνείς των Copenhagen Wolves είχαν συμβόλαιο σημαντικών ποσών (ο Forgiven διέκοψε για να συνεχίσει για την νέα σεζόν σε άλλη ομάδα), ενώ ο Μάριος Μητησικόκος αποκόμισε μόλις 200 ευρώ και ένα arcade μηχάνημα για την πορεία του στο Injustice. Αν βάλουμε κάτω τους αριθμούς, τότε αντιλαμβανόμαστε ότι ακόμα και οι μεγάλες διοργανώσεις μπορούν να αποφέρουν σημαντικά έσοδα μόνο στους νικητές, αποθαρρύνοντας τους υπόλοιπους για να συμμετάσχουν.

Στα άλλα αθλήματα που παρακολουθούμε στην τηλεόραση, όταν υπάρχουν τηλεοπτικά δικαιώματα τότε τα ποσά μοιράζονται ακόμα και σε παίκτες ή ομάδες που θα αποκλειστούν πρόωρα από μια διοργάνωση. Κατ' επέκταση, για άλλη μια φορά, το ένα χέρι νίβει το άλλο στην προκειμένη περίπτωση. Χωρίς χορηγούς και έπαθλα δεν υπάρχει αντίστοιχα και το ενδιαφέρον της ευρύτερης πλειοψηφίας των gamers.

Ιδιώτες vs Publishers: Το ενδιαφέρον στα esports μοιράζεται από την στιγμή που υπάρχουν ιδιωτικές εταιρείες που διοργανώνουν events και αντίστοιχα publishers. Όταν ένας publisher επιπέδου Valve και Riot Games στρέφει το ενδιαφέρον πάνω του με το επίσημο τουρνουά The International και LCS αντίστοιχα και τα μεγάλα χρηματικά ποσά, τότε ενδεχομένως το ενδιαφέρον για άλλες διοργανώσεις δεν

είναι το ίδιο. Publishers όπως η Capcom όμως, ακολουθούν άλλη πολιτική, στηρίζοντας απλά το EVO, που περιλαμβάνει όλα τα Fighting games.

Το ερώτημα παραμένει. Θα επικρατήσουν τα τουρνουά των δημιουργών ή τα τουρνουά πολλών games των ιδιωτικών εταιρειών; Μήπως αυτά τα δύο είδη θα συνεχίσουν τελικά να συνυπάρχουν; Τέλος, προκειμένου τα esports να αντιμετωπιστούν ως αθλήματα, υπάρχει η σκέψη στο μυαλό των εταιρειών να καθιερώσουν ομοσπονδίες σε κάθε χώρα και να διεξάγουν εθνικό πρωτάθλημα που θα προκρίνει ομάδες σε μια μεγαλύτερη διοργάνωση (επιπέδου π.χ. Champions League);

Θα αναμένουμε την συνέχεια με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Το μόνο βέβαιο είναι πάντως ότι όσο θα κυκλοφορούν δυνατά competitive games που θα παίζονται από μια μεγάλη μερίδα gamers, τόσο τα esports θα συνεχίσουν να ανθίζουν.

4.4 Τα οικονομικά των Esports σε διεθνές επίπεδο και στην Ελλάδα σύμφωνα με έρευνα της PayPal και της SuperData

Η κατάσταση του παιχνιδιού: η PayPal αποκαλύπτει τα πιο πρόσφατα στοιχεία σχετικά με την βιομηχανία ηλεκτρονικών αθλημάτων (eSports), με αφορμή το επικείμενο Πρωτάθλημα WorldofTanksGrandFinals 2016.

Σύμφωνα με την έρευνα της SuperData, η αγορά των ηλεκτρονικών αθλημάτων (eSports) στην Ευρώπη, αξίζει τουλάχιστον 300 εκατομμύρια δολάρια, προσφέροντας διασκέδαση σε περίπου 23 εκατομμύρια φανατικούς οπαδούς.

Στην Ελλάδα, τα έσοδα από τα ηλεκτρονικά αθλήματα αγγίζουν τα 800 χιλιάδες δολάρια, ενώ συνεχίζουν να αυξάνονται με ποσοστό πάνω από 10% ετησίως.

Ο αριθμός των ένθερμων υποστηρικτών των eSports, ολοένα και αυξάνεται – σήμερα υπολογίζονται σχεδόν 263 000 θεατές, αριθμός που αναμένεται σχεδόν να διπλασιαστεί το 2018.

Το ποσοστό των γυναικών fans των eSports στην Ελλάδα, είναι ελαφρώς υψηλότερο από τον ευρωπαϊκό μέσο όρο και αγγίζει το 20%.

Καθώς διανύουμε μία περίοδο επανάστασης των ψηφιακών υπηρεσιών και αγαθών με επίκεντρο τα παιχνίδια, η PayPal έχει εμπλακεί ενεργά σε έναν από τους πλέον αναπτυσσόμενους χώρους της αγοράς: τα ηλεκτρονικά αθλήματα (eSports). Ως χορηγός της μεγαλύτερης διοργάνωσης του WorldofTanks – το WargamingGrandFinals 2016 – σε συνεργασία με την SuperData, η PayPal διεξήγαγε μια έρευνα για την βιομηχανία των ηλεκτρονικών αθλημάτων σήμερα, αναλύοντας την κατάσταση του ανταγωνιστικού gaming σε 8 ευρωπαϊκές αγορές.

Εξαιτίας του τεράστιου ενδιαφέροντος και της τηλεθέασης, τα τουρνουά eSports, διεξάγονται τώρα σε ολόκληρο τον κόσμο, ξεπερνώντας πολλές άλλες βιομηχανίες θεαμάτων, όπως τον παραδοσιακό αθλητισμό. Σήμερα, μερικά τουρνουά gaming συγκεντρώνουν πολύ μεγαλύτερο κοινό ακόμα και από τα σημαντικότερα ποδοσφαιρικά παιχνίδια. Σε κάποιες χώρες – όπως η Νότια Κορέα – τα eSports θεωρούνται πλέον εθνικά αθλήματα.

Η έρευνα δείχνει ότι η βιομηχανία των ηλεκτρονικών αθλημάτων γίνεται ολοένα και πιο ελκυστική στην Ευρώπη, και σήμερα αξίζει πάνω από 300 εκατομμύρια

δολάρια. Ο μέσος ετήσιος ρυθμός ανάπτυξης προβλέπεται να αγγίξει το 14%, πράγμα που σημαίνει ότι το 2017 τα έσοδα ενδέχεται να φτάσουν περίπου τα 343 εκατομμύρια δολάρια και το 2018 – σχεδόν τα 390 εκατομμύρια δολάρια.

Οι τρεις κορυφαίες χώρες στις οποίες διεξήχθη η έρευνα είναι η Ρωσία, η Γαλλία και η Ισπανία – τόσο από άποψη μεγέθους της αγοράς των eSports, όσο και σε σχέση με τον αριθμό των θεατών. Στη Ρωσία, τα έσοδα από τα eSports ξεπερνούν τα 35 εκατομμύρια δολάρια και ο αριθμός των ένθερων υποστηρικτών αγγίζει τα 2 εκατ. θεατές.

Στην Ελλάδα, τα έσοδα φτάνουν τα 790 354 δολάρια, ενώ ο μέσος ετήσιος ρυθμός ανάπτυξης αναμένεται να ξεπεράσει το 10%, αυξανόμενος σε περίπου 880 χιλιάδες δολάρια το 2017 και 1.221 εκατομμύρια δολάρια το 2018.

Οι επαγγελματίες παίκτες των eSports υποστηρίζονται σήμερα από τις κορυφαίες εταιρείες παγκοσμίως, οι οποίες τους παρέχουν υψηλής ποιότητας λογισμικό hardware και αξεσουάρ gaming. Εντούτοις, εκτός του ότι έχουν πρόσβαση στον καλύτερο δυνατό εξοπλισμό, κερδίζουν και πολλά χρήματα εξασκώντας αυτό το επάγγελμα. Τα μεγαλύτερα αστέρια των eSports παιχνιδιών, όπως το LeagueofLegends (multiplayeronlinebattlearena με μία από τις μεγαλύτερες κοινότητες των eSports), λέγεται ότι κερδίζουν ακόμα και 150 000 δολάρια ετησίως.

Ποιο είναι το γενικό προφίλ των τακτικών fans των eSports; Σύμφωνα με τη SuperData, μελετώντας μια δημογραφική κατανομή της Ευρώπης, αποκαλύπτεται ότι ο μέσος όρος αποτελείται από άντρες (78% άντρες fans έναντι 21% γυναίκες), μεταξύ ενός ή δύο ηλικιακών ομάδων – 18 με 24 ετών (30%) ή 25 με 34 ετών (30%). Εκτιμώντας τα έσοδα της βιομηχανίας παιχνιδιών, μπορούμε να συμπεράνουμε πως ένας μέσος θεατής μεταφράζεται σε 13,3 δολάρια το χρόνο.

Και τι συμβαίνει με τους Έλληνες οπαδούς των ηλεκτρονικών αθλημάτων; Η κατανομή των φύλων είναι παρόμοια με τον ευρωπαϊκό μέσο όρο – 80% άντρες έναντι 20% γυναίκες. Ωστόσο, εξετάζοντας συγκεκριμένες αγορές, το ποσοστό των γυναικών fans των eSports στην Ελλάδα είναι ένα από τα μεγαλύτερα, σε σύγκριση με την Ισπανία όπου οι γυναίκες fans αποτελούν μόλις το 13%, και τη Ρωσία με 15%.

Όσον αφορά τους πιο νεαρούς gamers, ηλικίας 13-17 ετών, στην Ελλάδα και τη Γαλλία το ποσοστό αγγίζει το 20%, ενώ ο μέσος ευρωπαϊκός μέσος όρος κυμαίνεται στο 13%, με το χαμηλότερο ποσοστό να σημειώνεται στην Πολωνία και τη Ρωσία, με μόλις 3%. Οπότε, σε ποια ηλικία απολαμβάνει κανείς συνήθως τα eSports; Σύμφωνα με την έρευνα, κατά μέσο όρο το πιο ένθερμο ηλικιακό κοινό είναι μεταξύ 18 και 24 ετών, με τα μεγαλύτερα ποσοστά να σημειώνονται στην Πολωνία (43%) και στην Ουγγαρία (42%), ενώ στην Ελλάδα είναι 24%. Οι πιο πολλοί Έλληνες fans είναι ηλικίας 25-34 ετών, με ποσοστό 28%, ενώ η Ρωσία σημειώνει το μεγαλύτερο ποσοστό στην Ευρώπη στην ηλικιακή αυτή ομάδα (47%).

Βιβλιογραφία

Παιχνίδια

1. EMPIREGAME : [https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_\(PLATO\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_(PLATO))
30/8/2016
2. SPASIM GAME : <https://en.wikipedia.org/wiki/Spasim>
30/8/2016
3. MAZE WAR GAME : https://en.wikipedia.org/wiki/Maze_War
30/8/2016
4. MORIA GAME : [https://en.wikipedia.org/wiki/Moria_\(PLATO\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Moria_(PLATO))
30/8/2016
5. OUBLIETTE GAME:
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_massively_multiplayer_online_games
30/8/2016
6. MULTI USER DUNGEON (MUD) : <https://en.wikipedia.org/wiki/MUD>
30/8/2016
7. Multi Access Dungeon (MAD):
[https://en.wikipedia.org/wiki/MAD_\(MUD\)](https://en.wikipedia.org/wiki/MAD_(MUD))
30/8/2016
8. ISLANDS OF KESMAI : https://en.wikipedia.org/wiki/Island_of_Kesmai
30/8/2016
9. HABITAT : [https://en.wikipedia.org/wiki/Habitat_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Habitat_(video_game))
30/8/2016
10. AIR WARRIOR : https://en.wikipedia.org/wiki/Air_Warrior
30/8/2016

11. NETREK : <https://en.wikipedia.org/wiki/Netrek>
30/8/2016
12. FEDERATION :
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_online_games30/8/2016
13. MEGANET :
https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Sega_Genesis_games30/8/2016
14. NEVERWINTER NIGHTS :
[https://en.wikipedia.org/wiki/Neverwinter_Nights_\(1991_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Neverwinter_Nights_(1991_video_game))
30/8/2016
15. THE SHADOW OF YSERBIUS :
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Shadow_of_Yserbius
30/8/2016
16. DOOM : [https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(1993_video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(1993_video_game))
30/8/2016
17. MARATHON : [https://en.wikipedia.org/wiki/Marathon_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Marathon_(video_game))
30/8/2016
18. COMMAND AND CONQUER :
https://en.wikipedia.org/wiki/Command_%26_Conquer
30/8/2016
19. WARCRAFT II : https://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft_II:_Tides_of_Darkness
30/8/2016
20. MERIDIAN 59 : https://en.wikipedia.org/wiki/Meridian_59
30/8/2016
21. MICROGAMING : <https://en.wikipedia.org/wiki/Microgaming>

30/8/2016

22. QUAKE : [https://en.wikipedia.org/wiki/Quake_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Quake_(video_game))

30/8/2016

23. DIABLO : [https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_(video_game))

30/8/2016

24. INTERTOPS : https://www.intertops.eu/cms/en/help_poker.html

https://en.wikipedia.org/wiki/Pinnacle_Sports

30/8/2016

25. QUAKE 2 : https://en.wikipedia.org/wiki/Quake_II

30/8/2016

26. ULTIMA ONLINE : https://en.wikipedia.org/wiki/Ultima_Online

30/8/2016

27. PLANET POKER : https://en.wikipedia.org/wiki/Planet_Poker

30/8/2016

28. STARCRAFT : <https://en.wikipedia.org/wiki/StarCraft>

30/8/2016

29. EVERQUEST : <https://en.wikipedia.org/wiki/EverQuest>

30/8/2016

30. ASHERON'S CALL : https://en.wikipedia.org/wiki/Asheron%27s_Call

30/8/2016

31. CIVILIZATION 2 : https://en.wikipedia.org/wiki/Civilization_II

30/8/2016

32. DIABLO 2 : https://en.wikipedia.org/wiki/Diablo_II

30/8/2016

33. COUNTER STRIKE : <https://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

30/8/2016

34. DAY OF DEFEAT : https://en.wikipedia.org/wiki/Day_of_Defeat

30/8/2016

35. HALO : [https://en.wikipedia.org/wiki/Halo_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Halo_(series))

30/8/2016

36. DARK AGE OF CAMELOT :

https://en.wikipedia.org/wiki/Dark_Age_of_Camelot

30/8/2016

37. WARCRAFT

3

:

https://en.wikipedia.org/wiki/Warcraft_III:_Reign_of_Chaos

30/8/2016

38. FINAL FANTASY XI: https://en.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy_XI

30/8/2016

39. RAGNAROK ONLINE : https://en.wikipedia.org/wiki/Ragnarok_Online

30/8/2016

40. XBOX LIVE : <https://en.wikipedia.org/wiki/Xbox>

30/8/2016

41. STEAM : https://en.wikipedia.org/wiki/Valve_Corporation

30/8/2016

42. BATTLEFIELD 1942 : https://en.wikipedia.org/wiki/Battlefield_1942

30/8/2016

43. SIMS ONLINE : https://en.wikipedia.org/wiki/The_Sims
30/8/2016
44. CALL OF DUTY :
[https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_\(video_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_(video_game))30/8/2016
45. POKER STARTS : <https://en.wikipedia.org/wiki/PokerStars>
30/8/2016
46. LINEAGE 2 : <https://en.wikipedia.org/wiki/Lineage>
30/8/2016
47. SECOND LIFE : http://wiki.secondlife.com/wiki/History_of_Second_Life
https://en.wikipedia.org/wiki/Second_Life
30/8/2016
48. CITY OF HEROES : https://en.wikipedia.org/wiki/City_of_Heroes
30/8/2016
49. WORLD OF WARCRAFT :
[http://wow.gamepedia.com/Timeline_\(World_of_Warcraft\)](http://wow.gamepedia.com/Timeline_(World_of_Warcraft))
https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
30/8/2016
50. ZYNGA : <https://en.wikipedia.org/wiki/Zynga>
30/8/2016
51. ZYNGA POKER : https://en.wikipedia.org/wiki/Zynga_Poker
30/8/2016
52. CALL OF DUTY MODERN WARFARE 1:
https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty/
https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare
30/8/2016

53. CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2:

http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2/

https://en.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty:_Modern_Warfare_2
30/8/2016

54. LEAGUE OF LEGENDS : https://en.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends

30/8/2016

55. STARCRAFT 2 :

https://en.wikipedia.org/wiki/StarCraft_II:_Wings_of_Liberty30/8/2016

56. DOTA 2: https://en.wikipedia.org/wiki/Dota_2

30/8/2016

57. CS:GO : https://en.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike:_Global_Offensive

30/8/2016

58. HEARTHSTONE :

https://en.wikipedia.org/wiki/Hearthstone:_Heroes_of_Warcraft

30/8/2016

59. HEROES OF THE STORM:

https://en.wikipedia.org/wiki/Heroes_of_the_Storm

30/8/2016

Sponsors

60. Twitch.tv : <https://en.wikipedia.org/wiki/Twitch.tv>
30/8/2016
61. Coca Cola : <https://en.wikipedia.org/wiki/Coca-Cola>
30/8/2016
62. Red Bull : https://en.wikipedia.org/wiki/Red_Bull
30/8/2016
63. General sponsors/ : <http://www.smartlaunch.com/the-top-10-e-sports-sponsors/>
30/8/2016

Winnings

64. League Of Legends Player:
<http://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends/top-players>
30/8/2016
65. League of Legends Teams:
<http://www.esportsearnings.com/games/164-league-of-legends/top-teams>
30/8/2016
66. Dota 2 Players:
<http://www.esportsearnings.com/games/231-dota-2/top-players>
30/8/2016
67. Dota 2 Teams :

<http://www.esportsearnings.com/games/231-dota-2/top-teams>
30/8/2016

68. StarCraft II players:

<http://www.esportsearnings.com/games/151-starcraft-ii/top-players>
30/8/2016

69. StarCraft II Teams:

<http://www.esportsearnings.com/games/151-starcraft-ii/top-teams>
30/8/2016

70. CS GO Players:

<http://www.esportsearnings.com/games/245-counter-strike-global-offensive/top-players>
30/8/2016

71. CS GO Teams:

<http://www.esportsearnings.com/games/245-counter-strike-global-offensive/top-teams>
30/8/2016

72. Hearthstone Players:

<http://www.esportsearnings.com/games/328-hearthstone-heroes-of-warcraft/top-players>
30/8/2016

73. Hearthstone Teams:

<http://www.esportsearnings.com/games/328-hearthstone-heroes-of-warcraft/top-teams>
30/8/2016

Επιπλέον Links που βοήθησαν στην ανάπτυξη

E-Sports:

https://en.wikipedia.org/wiki/ESports#Rise_of_global_tournaments_.282000_onwards
30/8/2016

Ερωτηματολόγιο

<https://docs.google.com/forms/d/1DrB8ttN2w-V3AdeCE5FCzUBojwDHWE07YwhZs1kFLcI/viewform>

Φύλο;

- Ανδρας
- Γυναίκα

Πόσες ώρες την εβδομάδα παίζετε Online παιχνίδια ;

- 1 με 5 ώρες
- 6 με 20 ώρες
- 21 με 40 ώρες
- 41 με 80 ώρες
- Πάνω απο 80 ώρες

Διασκεδάσετε με τα online παιχνίδια περισσότερο απο τα Single Player ;

- Ναι, περναω πολυ καλύτερα
- Εξαρτάται από το πώς παιει το παιχνίδι
- Όχι ,προτιμώ να τα βλέπω η να παίζω Single players.

Σε ποιά ηλικία ξεκινήσατε τα Online Παιχνίδια ;

- 8 με 10
- 11 με 13
- 14 με 16
- 17 με 19
- 20+

Τι τύπους Online Παιχνιδιών παίζετε ;

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
π.χ. WoW

FPS (First Person Shooter) π.χ. CS:GO

MOBA (Multi Online Battle Arena) π.χ. LoL

RTS (Real Time Strategy) π.χ. StarCraft

Strategy π.χ. Hearthstone

Sport π.χ. Fifa

Fighting π.χ. StreetFighter

Other:

Προτιμάτε να παίζετε τα Online Games με τους φίλους σας από το σπίτι του ο καθένας ή όλοι μαζί σε κάποιο InternetCafe ;

Σπίτι

Internet Café

Έχετε κάνει φιλίες μέσω Online Παιχνιδιών που έχουν καταλήξει στο να έχετε φτιάξει μια ομάδα και να παίζετε μαζί με σκοπό να φτάσετε σε επαγγελματικό επίπεδο ;

Ναι

Περίπου , απλα παίζουμε μαζί για να περάσουμε καλά και αμα τύχει το συνεχίζουμε για περισσότερα

Όχι

Παίζετε παραπάνω ώρες από όσες θα έπρεπε για να φτάσετε έναν στοχο όπως Rank η κάποιο συγκεκριμένο Level ;

Ναι

Όχι

Μερικές φορές

Υπάρχουν φορές που κοιμάστε λιγότερο για να παίξετε παραπάνω ώρα Online Games ;

- Ναι
- Όχι
- Ναι,αλλά όχι πολλές

Έχετε δει διαφορά στην συμπεριφορά σας όσο παίξετε online , αν ναι θετική η αρνητική ;

- Θετική , το παιχνίδι με ηρέμει
- Αρνητική , νευριάζω όταν το παιχνίδι δεν πάει καλά
- Αρνητική , στεναχωριέμαι όταν χάνω
- Τίποτα από τα δύο , δεν με επηρεάζει το παιχνίδι

Από τότε που ξεκινήσατε να παίζετε online παιχνίδια έχετε ελαττώσει τις βόλτες σας ;

- Ναι , αρκετά
- Λίγο
- Καθόλου , βγαίνω όσο έβγαινα πάντα

Προσπαθείτε να φτάσετε σε επαγγελματικό επίπεδο στο παιχνίδι που παίζετε ;

- Ναι, προσπαθώ να το δω σοβαρά
- Όχι, παίζω για πλάκα
- Λίγο και από τα δύο

Πόσο συχνά βλέπετε streams ;

- Πολύ συχνά
- Καμιά ώρα την ημέρα
- Λίγες ώρες την εβδομάδα
- Σπάνια
- ΜΟΝΟ όταν έχει μεγάλα τουρνουά

Απολαμβάνετε να βλέπετε μεγάλους αγώνες στα Online παιχνίδια που παίζετε ;

- Φυσικά , είναι πάρα πολύ ενδιαφέρον
- Ναι , αλλά μόνο συγκεκριμένες ομάδες
- Όχι πάντα, συνήθως είναι βαρετοί
- Βλέπω μόνο με παρέα , αλλιώς ποτέ

Όσοι βλέπετε το παιχνίδι επαγγελματικά , υπάρχει κάποιος συγκεκριμένος λόγος που βλέπετε τα Stream από μεγάλους αγώνες η παίχτες ;

- Ναι , γιατί βλέπεις πράγματα από τους καλύτερους και μπορείς να μάθεις κάτι παραπάνω
- Ναι , επειδή είναι όπως κάθε άθλημα , με το ενδιαφέρον και την αγωνία στα ύψη
- Όχι , απλα χαζεύω όσο κάνω διάλειμα

Τι επαγγελματικό παιχνίδι παίζετε η βλέπετε σε Online Stream ;

- League of Legends
- DOTA (1 or 2)
- StarCraft (1 or 2)
- Call of Duty
- Battlefield
- Counter Strike (Source or GO)
- World of Tanks
- Hearthstone
- Fighting (Street Fighter, Smash Bros, etc.)
- Fifa 2016
- Pro 16
- Other:

Πιστεύεις ότι τα e-sports μπορούν να θεωρηθούν σαν άθλημα ;

- Φυσικά , προπόνηση και μυαλό απαιτούν και αυτά ,όπως κάθε άλλο άθλημα
- Καταλαβαίνω την λογική που τα θεωρούν μερικοί σαν άθλημα αλλά εγω δεν έχω πειστεί ακόμα
- Όχι, είναι απλά παιχνίδια και ετσι θα παραμείνουν

Πιστεύεις τα χρηματικά έπαθλα στα μεγάλα τουρνουά είναι σπατάλη χρημάτων ;

- Όχι , ισα ισα οι παίχτες και οι ομάδες αξίζουν περισσότερα
- Όχι , τα κερδίζουν με την αξία τους
- Ναι , απλα νομίζω παίρνουν παραπάνω απ'οσα θα έπρεπε
- Ναι , θα μπορούσαν να τα αξιοποιήσουν αλλιώς αντί να τα δίνουν στους παίχτες

Εχετε δει ποτέ κάποιο από αυτά τα τουρνουα/Event από κοντά ;

- Ναι , αρκετές φορές
- Μια φορά
- Όχι, αλλά μακάρι να παω κάποτε
- Όχι ,προτιμώ να τα βλέπω από το σπίτι μου ,στην καναπεδάρα μου

Ποιό πιστεύεις είναι το μέλλον των e-sports ;

- Θα φτάσει σε τέτοιο σημείο που θα το βλέπουμε στην τηλεόραση όπως βλέπουμε αγώνες ποδοσφαίρου
- Θα γίνει πάρα πολύ διάσημο ,επειδή μέρα με την μέρα ο κόσμος που ασχολείται με αυτα αυξάνεται
- Θα παραμείνει όπως είναι και θα το βλέπουμε μόνο από το Internet

Κάποια στιγμή θα ξεχαστεί

Θεωρείτε τους παίχτες των e-sportsΑθλητές ;

Ναι , δούλεψαν σκλήρα για να είναι εκεί που είναι ,οπως κάθε άλλος αθλητής απο τα "κανονικά" αθλήματα

Ναι ,αλλα όχι ετσι όπως θεωρώ τους αθλητές των κανονικών "sports"

Όχι ακόμα , αλλα άμα τα e-sports γίνουν πιο διάσημα τότε σίγουρα ναι

Όχι , είναι απλά video παιχνίδια