

# Πώς Σχεδιάζεται ο Εθισμός στα Παιχνίδια Από τους Developers

---

**Μαθητική Ομάδα:** Β' τάξη ΕΠΑΛ - ΕΚ (Εργαστηριακού Κέντρου) Λιβαδειάς της ειδικότητας Τεχνικός Εφαρμογών Πληροφορικής

**Υπεύθυνος εκπ/κός:** Αθανασίου Παρασκευή (Πληροφορικής)



Όπως είχαμε αναφέρει στο προηγούμενο άρθρο μας η βιομηχανία των παιχνιδιών είναι μία από τις ταχύτερα αναπτυσσόμενες και πιο κερδοφόρες στον πλανήτη. Σύμφωνα με μελέτες, εκατομμύρια χρήστες ξοδεύουν τον περισσότερο χρόνο τους παίζοντας παιχνίδια. Με δεδομένο ότι στην εποχή μας όλο και περισσότεροι άνθρωποι, όλων των ηλικιών έχουν πρόσβαση σε κάποια ηλεκτρονική συσκευή είτε αυτή είναι smartphone, είτε tablet, είτε κονσόλα παιχνιδιών είτε ηλεκτρονικός υπολογιστής, μπορούμε να αντιληφθούμε το λόγο για τον οποίο οι σχεδιαστές παιχνιδιών προσπαθούν να προσελκύσουν όλο και περισσότερους χρήστες με αποκλειστικό στόχο το κέρδος.

Ας δούμε λοιπόν ποιες είναι αυτές οι συνταγές που χρησιμοποιούν οι σχεδιαστές, έτσι ώστε να δημιουργηθεί ο εθισμός στα παιχνίδια.

## **1. Σχεδιάζουν παιχνίδια χωρίς τέλος**

---

Πρόκειται για ένα από τα βασικότερα συστατικά του εθισμού, και είναι το κεντρικότερο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών ρόλων (MMORPG). Τελευταία μάλιστα έχει αρχίσει και γίνεται βασικό χαρακτηριστικό και στα υπόλοιπα είδη παιχνιδιών. Σε αυτήν την περίπτωση ο παίκτης δεν ανησυχεί ότι κάποια στιγμή θα έρθει το "Game Over", και ότι δεν θα υπάρχει τίποτα άλλο για να ανακαλύψει. Αντιθέτως, γνωρίζοντας ότι υπάρχει πεδίο δόξης λαμπρόν, εισέρχεται εν αγνοία του στα πρώτα στάδια του εθισμού.

## **2. Τροφοδοτούν την ανάγκη δημιουργίας κοινωνικών συνδέσεων**

---

Ενώ στο παρελθόν τα παιχνίδια θεωρούνταν ως μοναχική δραστηριότητα, το σημερινό gaming ενθαρρύνει με πολλούς τρόπους την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών. Αυτό προκαλεί την ψευδαίσθηση και ικανοποίηση ότι μαζί με το παιχνίδι, αυξάνονται και οι γνωριμίες, απομακρύνοντας ακόμα περισσότερο τον χρήστη από τις σχέσεις του πραγματικού κόσμου.

## **3. Ορίζουν ανταμοιβές ικανότητας εντός του gaming (leveling system)**

---

Κατά την εκκίνηση ενός νέου παιχνιδιού, ο χαρακτήρας ενός παίκτη ξεκινά με τα πολύ βασικά χαρακτηριστικά, όσον αφορά την εμπειρία, τη νοημοσύνη, και το θάρρος. Στην πορεία ο παίκτης ανακαλύπτει ότι ανεβαίνει εύκολα τα επίπεδα, αποκτώντας την αίσθηση ότι έχει τις απαιτούμενες ικανότητες για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Αυτή η αίσθηση αυτοδυναμίας και προσαρμογής τον ωθεί ακόμη περισσότερο στο gaming.

Ωστόσο, το κάθε διαδοχικό επίπεδο θα αρχίσει να παίρνει πολύ περισσότερο χρόνο σε σχέση με το προηγούμενο. Μπορεί να είναι εβδομάδες έως και μήνες, βάζοντας ήδη τον χρήστη σε μία πορεία εξάρτησης. Λόγω της μεγάλης επένδυσης σε μήνες που απαιτείται για να αναπτυχθεί ο χαρακτήρας, καθιστά αδύνατη την όποια επιθυμία είχε ο χρήστης για να αφήσει το game.

#### 4. Εκδίδουν τακτικά αναβαθμίσεις ή πακέτα επέκτασης

---

Σε συνέχεια των προηγούμενων, οι σχεδιαστές γνωρίζουν πολύ καλά πότε θα αρχίσουν να βαριούνται οι παίκτες. Αυτό συμβαίνει όταν ολοκληρωθεί η πολύμηνη και σταδιακή ανάπτυξη των ικανοτήτων τους στο παιχνίδι. Για αυτόν τον λόγο έχουν πάντα προγραμματισμένες ανανεώσεις και επεκτάσεις του παιχνιδιού. Προσθέτουν επιμελώς νέους τομείς για εξερεύνηση και νέα επίπεδα ικανοτήτων, καθιστώντας την ανανέωση ως μάννα εξ ουρανού, και ενισχύοντας περαιτέρω την εξάρτηση του παίκτη.

#### 5. Ενθαρρύνουν τη συνεργασία με άλλους gamers (multiplayer)

---

Οι σχεδιαστές δημιουργούν μέσα στο παιχνίδι συνθήκες για online gaming με πολλούς παίκτες ταυτόχρονα. Το γεγονός ότι δύο χρήστες σε αντίθετες πλευρές του κόσμου μπορούν να αλληλεπιδρούν και να ενώνονται σε μια κοινή αναζήτηση, προσθέτει ενθουσιασμό, που είναι μια από τις βασικότερες αιτίες για να ξεκινήσει ο εθισμός στα παιχνίδια.

#### 6. Βυθίζουν τον παίκτη σε έναν πλήρως εικονικό κόσμο

---

Οι σχεδιαστές επιτρέπουν στον χρήστη να δημιουργήσει τον χαρακτήρα που επιθυμεί, ενδεχομένως αυτόν που ονειρεύεται και αυτόν που έχει ως είδωλο. Ο παίκτης μέσα από το game μπορεί να αναπτύξει μία καριέρα, και να πετύχει πράγματα που ήταν αδύνατο να τα κάνει στον πραγματικό κόσμο.

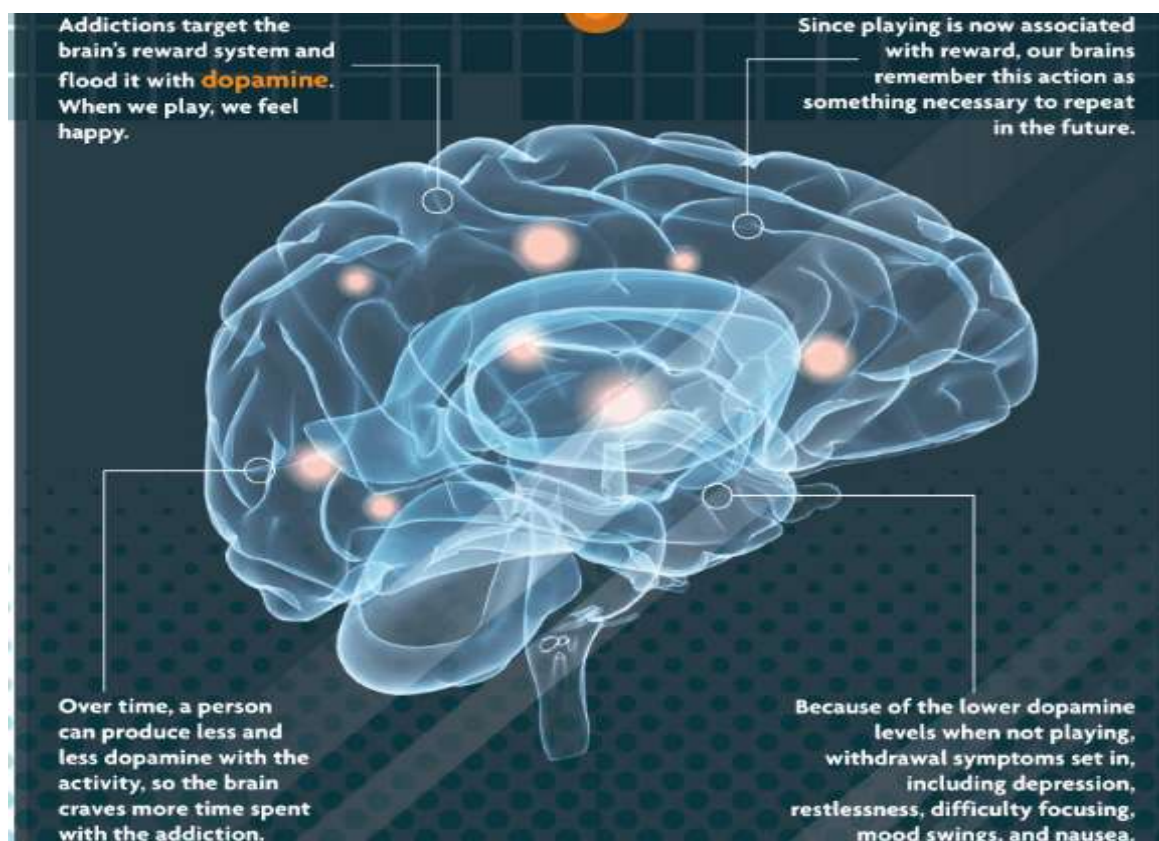
Η απόδραση από την πραγματικότητα σε ένα ψηφιακό σύμπαν, όπου οι παίκτες μπορούν να αναλάβουν οποιαδήποτε ταυτότητα επιθυμούν, προκαλεί παθολογική εξάρτηση σε εκατοντάδες χιλιάδες χρήστες.



## 7. Καλλιεργούν συνθήκες κινδύνου σε "ακίνδυνο" περιβάλλον

Στο gaming ο παίκτης με περισσή ευκολία μπορεί καταστρέψει ένα ολόκληρο στρατόπεδο, ή να εξοντώσει μόνος του ένα τάγμα από πάνοπλους και αδίστακτους δολοφόνους. Η έκρηξη της αδρεναλίνης και η καλλιέργεια του απόλυτου κινδύνου διαμέσου χαρακτήρων, που γίνεται εκ του ασφαλούς και σε ακίνδυνο περιβάλλον, όπως για παράδειγμα ο υπολογιστής στο σπίτι, θεωρείται από τους βασικότερους λόγους για τον εθισμό στα παιχνίδια.

## 8. Δημιουργούν ισχυρά συναισθήματα στους χρήστες



Οι σχεδιαστές δίνουν τη δυνατότητα στους παίκτες να βιώσουν πολέμους, προδοσία, φιλία, ρομαντισμό, αγάπη, μίσος, και πολλά ακόμη. Αυτό προκαλεί δέσιμο του χρήστη με το παιχνίδι, ιδίως όταν πρόκειται για θετικά συναισθήματα που δεν τα βιώνει έντονα στον πραγματικό κόσμο.

Πηγή: <https://www.pcsteps.gr/198637-%CE%B5%CE%B8%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1/>