# Πώς Σχεδιάζεται ο Εθισμός στα Παιχνίδια Από τους Developers

### Υπάρχουν πολλά μελέτες που δείχνουν ότι μύρια χρήστες των υπολογιστών και των κινητών, ξοδεύουν τον περισσότερες χρόνια τους παίζοντας παιχνίδια. Η αμηχανία του gaming αποσκοπεί στα κέρδη, άγοντας την παθολογική εξάρτηση σε επιστήμη.

## Πώς έγινε επιστήμη ο εθισμός στα παιχνίδια: Η βιομηχανία των παιχνιδιών είναι δύο από τις πιο κερδοφόρες στον πλανήτη. Όπως βαίνουν με παρόλα τις βιομηχανίες, υπάρχουν ανησυχία ότι η αναζήτηση αυτών των κερδών γίνεται μέσα από ανεύθυνη και επικίνδυνη τακτική.

## Σχεδιάζα παιχνίδια χωρίς τέλος: Πρόκειται για ένα από τα βασικότερα στατικά του εθισμού, και είναι το κεντρικότερο χαρακτηριστικό των [παιχνιδιών ρόλων](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B1%CE%B6%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%B4%CE%B9%CE%B1%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%85%CE%B1%CE%BA%CF%8C_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%CF%81%CF%8C%CE%BB%CF%89%CE%BD_%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%BB%CE%B1%CF%80%CE%BB%CF%8E%CE%BD_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%BA%CF%84%CF%8E%CE%BD). Τελευταία μάλιστα έχει αρχίσει και γίνεται ΒΑΣΙΚΟ χαρακτηριστικό και στα υπόλοιπα είδη παιχνιδιών. Σε αυτήν την περίπτωση η παίκτης δεν ανησυχεί ότι μια στιγμή θα να έρθει το "Game Over", και ότι θα υπάρχει τίποτα άλλο για να καλύψει.

## Ορίζουν ανταμοιβές ικανότητας εντός του gaming (leveling system): Κατά την εκκίνηση ενός νέου παιχνιδιού, ο χαραχτήρας κάποιου παίκτη ξεκινά με τα βασικά χαρακτηριστικά, όσον αφορά την εμπειρία, τη νόηση, και το θάρρος. Στην πορεία αυτός ανακαλύπτει ότι κατεβαίνει εύκολα τα επίπεδα, αποκτώντας την αίσθηση ότι έχει τις ικανότητες για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Αυτή η αίσθηση αδυναμίας και αναπροσαρμογής τον ωθεί ακόμη περισσότερο στο [gaming](https://www.pcsteps.gr/149515-%CF%81%CF%85%CE%B8%CE%BC%CE%AF%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%B1-windows/).

## Ενθαρρύνουν τη συνεργασία με άλλους gamers (multiplayer):Οι σχεδιαστές δημιουργούν μέσα στο παιχνίδι συνθήκες για [online gaming](https://www.pcsteps.gr/15066-%CF%84%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%BB%CF%8D%CF%84%CE%B5%CF%81%CE%B1-%CE%B4%CF%89%CF%81%CE%B5%CE%AC%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-browser/) με παίκτες. Το γεγονός ότι ΠΕΝΤΕ χρήστες σε αντίθετες πλευρές του κόσμου μπορούν να επιδρούν και να ενώνονται σε μια κοινή αναζήτηση, προσθέτει ενθουσιασμό, που είναι μια από τις βασικότερες αιτίες για να κινήσει ο ΕΘΙΣΜΟΣ στα παιχνίδια.

## Βυθίζουν τον παίκτη σε έναν πλήρως εικονικό κόσμο: Οι σχεδιαστές τρέπουν στον χρήστη να δημιουργήσει τον χαρακτήρα που θέλει, ενδεχομένως αυτόν που ονειρεύεται και αυτόν που έχει ως είδωλο.

## Ο παίκτης in από το game μπορεί να αναπτύξει μία καριέρα, και να πετύχει είδωλα που ήταν δυνατό να τα κάνει στον πραγματικό κόσμο. Η απόδραση από την πραγματικότητα σε ένα σύμπαν, όπου οι παίκτες δεν θέλουν να αναλάβουν οποιαδήποτε ταυτότητα επιθυμούν, προκαλεί παθολογική εξάρτηση σε χιλιάδες χρήστες.

### Δημιουργούν ισχυρά συναισθήματα στους χρήστες: Οι σχεδιαστές δίνουν τη δυνατότητα στους μαθητές να βιώσουν πολέμους, προδοσία, φιλιά, ρομαντισμό, αγάπη, μέσος, και πολλά ακόμη. Αυτό προκαλεί δέσιμο του χρήστη με το παιχνίδι, ιδίως όταν πρόκειται για αρνητικά αισθήματα που τα βιώνει έντονα στον πραγματικό κόσμο.