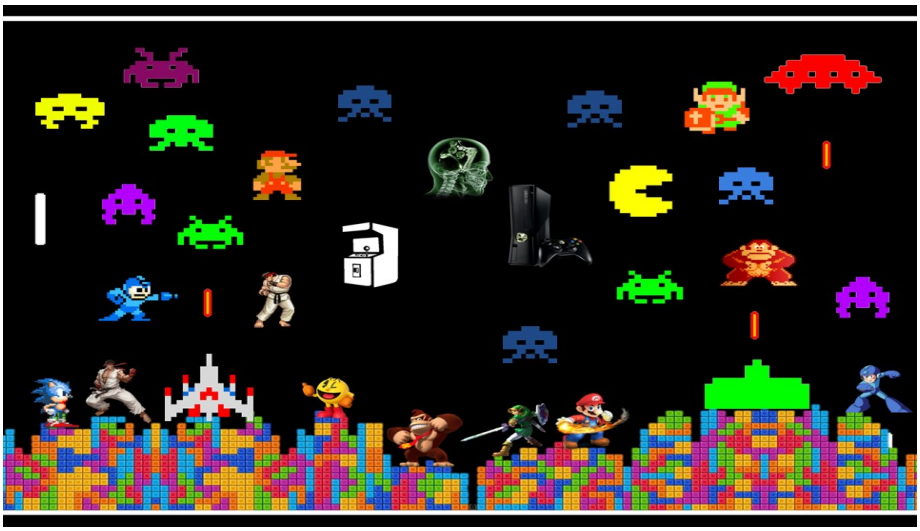
L'adicció als videojocs: jocs retro vs jocs actuals



ESCOLA SANTÍSSIMA TRINITAT

AUTORIA
Edgar Pérez

TUTORIA
Juan José Cabello

MATÈRIA
Tecnologia, informàtica, dibuix tècnic, matemàtiques i psicologia

IDEA INICIAL

La pregunta que ens vàrem plantejar és si els videojocs més addictius segueixen un mateix patró. A partir d'aquí vam formular la següent hipòtesi: *Crec que els videojocs retro dels anys 80 són més addictius que els actuals, ja que la seva simplicitat ajuda a entendre més fàcilment la sistemàtica de joc i, per tant, no requereix una experiència o temps de joc llargs per poder gaudir del mateix, a diferència dels jocs complexos que s'ofereixen avui dia*. Així doncs, podem dir que els principals objectius són: determinar les característiques d'un videojoc addictiu i reeixit; obtenir nous coneixements sobre els videojocs i l'addició als mateixos; i aprendre a construir una màquina recreativa.

PROCÉS D'ELABORACIÓ

En primer lloc vàrem desenvolupar una enquesta general sobre els videojocs, tant retro com actuals, i la seva addició (freqüència i tipus de joc, coneixement de les màquines arcade, etc). Un cop feta l'enquesta vam construir una màquina arcade i el seu procés el vam dividir en diferents àmbits. El disseny i construcció de la caixa els vam basar en uns plànols d'una versió més estreta d'una màquina arcade. Enllestida la caixa, vàrem preparar l'ordinador, optimitzant el sistema i instal·lant els emuladors i les llibreries dels jocs corresponents, i, posteriorment, vam ocultar tot el sistema operatiu.

Per finalitzar, vam connectar i programar el sistema de so, la pantalla i els comandaments pels jocs i vàrem fer les connexions necessàries dins la caixa, així com la decoració final a l'estil retro amb uns dissenys propis.
Un cop construïda la màquina, diverses persones van experimentar amb jocs retro a la màquina arcade i amb jocs actuals a una consola per tal de contestar a una sèrie de preguntes basades en l'experiència obtinguda. Aquest experiment, juntament amb l'enquesta inicial, ens va permetre extreure les característiques comunes d'un joc addictiu i reeixit.
Les fonts utilitzades pel treball van ser alguns llibres i moltes pàgines web com http://blog.hostdime.com.co/caracteristicas-para-un-juego-adictivo/, i que s'inclouen en la bibliografia del treball adjunt.

CONCLUSIONS

Com ha resum dels resultats de l'enquesta inicial i de l'experiment final tenim el següent:els homes tenen més facilitat per adaptar-se als jocs i, per tant, també són més propensos a caure a l'addicció; la majoria està d'acord amb què els jocs simples són addictius a curt termini i, per altra banda, els complexos ho són a llarg termini; els enquestats nascuts des del 1980 endarrere prefereixen jocs simples, corresponents als videojocs de la seva època, i els joves opinen que la modalitat online és una característica indispensable; i finalment, la màquina arcade ha obtingut un aspecte fidel a qualsevol de l'època i ha estat capaç de generar nostàlgia als participants adults de l'experiment.
Com a conclusions finals obtenim que els jocs retro són més addictius a curt termini i que actualment un joc addictiu hauria de ser simple i fàcil, com els retro, amb bons gràfics i amb possibilitat de jugar online.