

Videojocs i gamificació

Gina Tost 2016

Els videojocs com a punt de
partida

Algunes dades...

Són els videojocs cosa de nois?

El 47% dels jugadors al món són
videojugadores.

Però...

Només entre un 7 i un 10% són noies dins la indústria

Són només per criatures?

La mitjana d'edat al nostre país està
als 31 anys

La mitjana del “comprador”, està als
35 anys

Hem de pensar que les àvies de tot Catalunya
compren per Nadal el que demanen els nèts i
les nètes, que no tenen poder adquisitiu.

Són una novetat?

Els videojocs tenen 40 anys

La mitjana d'anys que ha estat un jugador “al sector” ha estat 14 anys

Les noves generacions ja han nascut
amb una consola sota el braç

Són només pels “frikis”?

Els videojocs més jugats són els casuals
(mòbils i tauletes) i els socials
(Facebook)

Els jocs casuals i socials han sigut
l'entrada als videojocs a les “dones
grans” (“housewife” de 50 anys)

Ja no es necessita un dispositiu
especial

Els videojocs aïllen als nens?

La majoria dels jugadors...

18%

Juguen
amb els
pares

32%

Juguen
amb altres
membres
de la
família

42%

Juguen
amb els
amics

14%

Juguen
amb la
parella

Són violents?



CALL OF DUTY 2



















3+

7+

12+

16+

18+



www.pegi.info

www.pegi.info

www.pegi.info

1+

3+

www.pegi.info



TM



Pan European Game Information (2003)

ESRB
(1994)

El videojoc més jugat del món és un
d'alineat caramels

0/1 0/2

Moves:
33

Score:
4520

★ ★ ★



Evidentment hi han videojocs
violents, però de la mateixa manera
que no deixariem que un nen de 7
anys mirés una pel·lícula per
adults, hauriem de fer el mateix
amb el videojoc

La pressió social és molt gran, i si
no hi ha més remei, com a mínim
hauriem de jugar a aquell videojoc
amb el nen o nena al costat

No hem de ser beneits.

Si un nen juga al Assassin's Creed,
no fa turisme per Roma.

Si un nen juga al GTA, no està
només conduïnt un cotxe.

Aporten beneficios?

Són l'entrada a la informàtica

Treball en equip

Resolució de problemes

Alliberar estrés

Memòria

Coordinació mà-ull

Aprendre

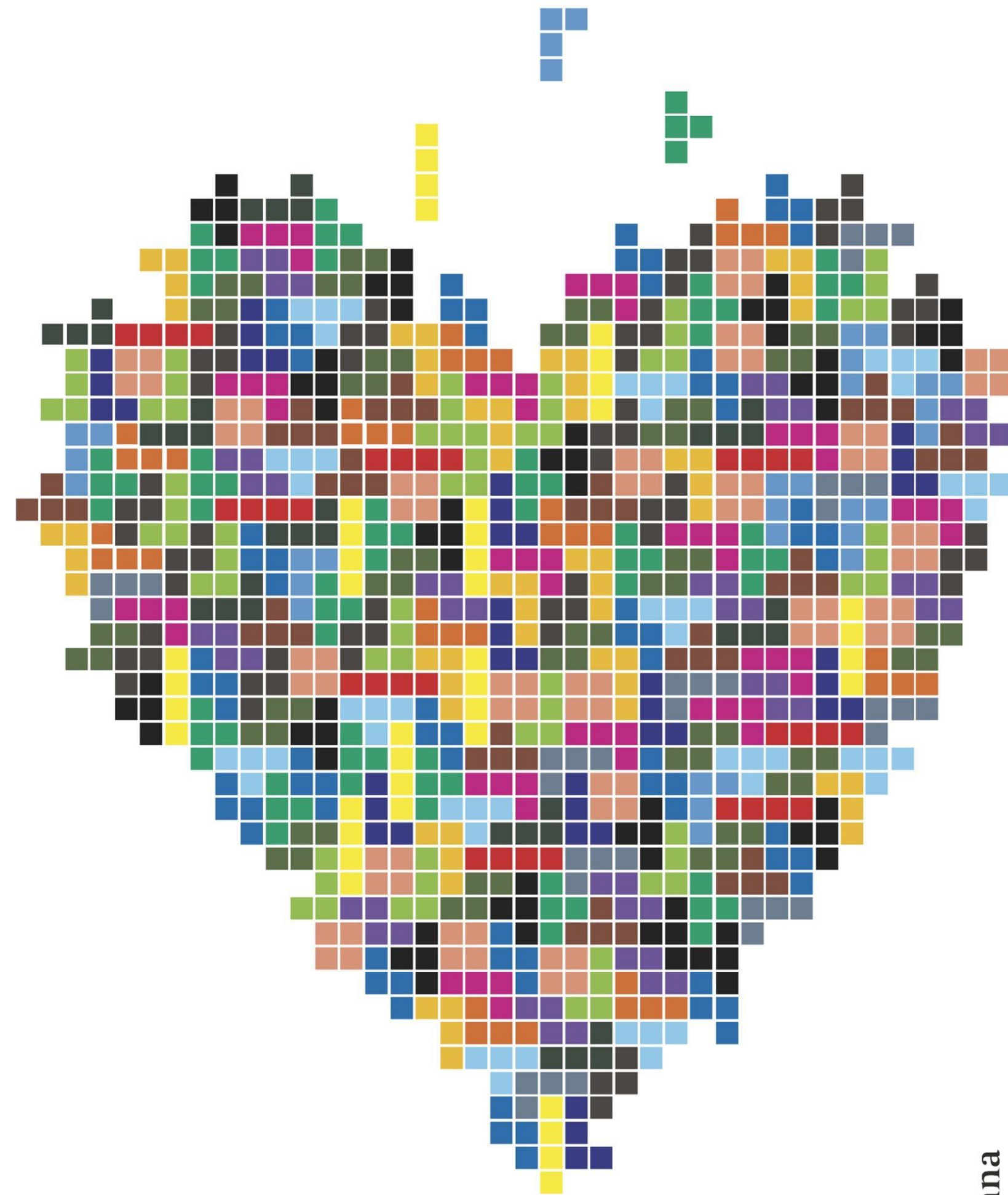
VALIANT HEARTS

- THE GREAT WAR -



VIDA EXTRA

ELS VIDEOJOCs COM NO ELS HAS VIST MAI

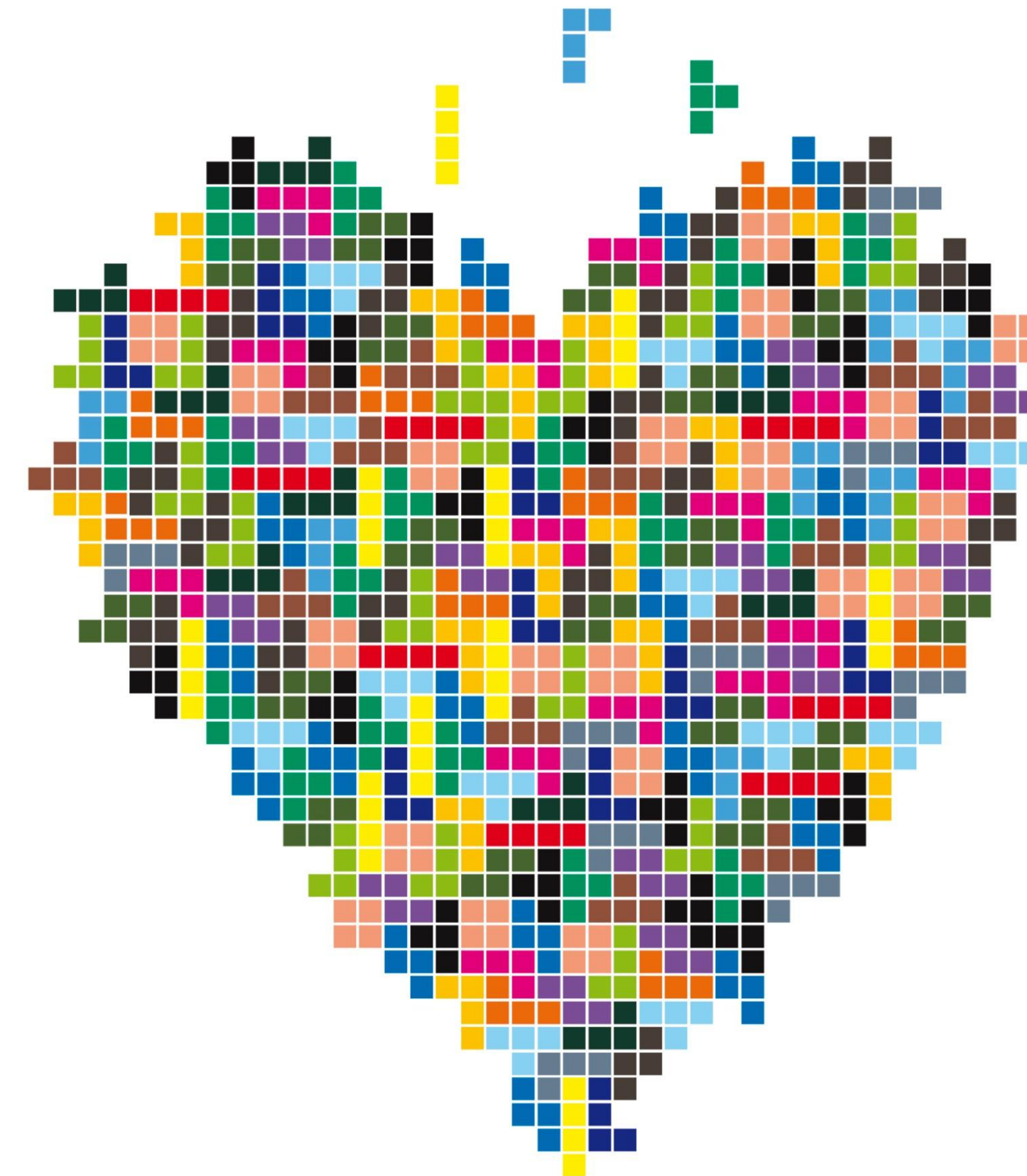


GINA TOST i ORIOL BOIRA

Columna

VIDA EXTRA

LOS VIDEOJUEGOS COMO NUNCA LOS HAS VISTO



GINA TOST y ORIOL BOIRA

Grijalbo

Per què els percebem tan dolents?





Desconeixement

Quan hi ha un problema, culpar al
videojoc és culpar a la part visible =
La conseqüència

En una conducta abusiva, hi ha sempre un problema de fons: Una baixa autoestima, bullying, etc.

Els videojocs són cultura?

Des del 2008, legalment, els
videojocs són cultura.

(Gràcies Sinde)

Això vol dir que les empreses
poden accedir a ajudes,
subvencions, crèdits participatius,
etc.

**Si són cultura... Per què no són
a la biblioteca?**





Els videojocs són art?

Tots els videojocs són bons?

És equivalent a dir que tots els
llibres són bons, totes les
pel·lícules són bones o tots els
quadres són art.

Qui juga a Catalunya?

Un 25% de la població catalana
juga

59,2% de la població de 14-19 anys
43,6% de la població de 20-24 anys
39,3% de la població de 25-34 anys
24,9% de la població de 35-44 anys
15,3% de la població de 45-54 anys
7,0% de la població de 55-64 anys
4,0% de la població de més 65 anys

[http://dadesculturals.gencat.cat/web/.
content/sscc/gt/arxius_gt/Estad-
culturals-Catalunya-2016.pdf](http://dadesculturals.gencat.cat/web/.content/sscc/gt/arxius_gt/Estad-culturals-Catalunya-2016.pdf)

1.320.000 videojugadors i
videojugadores.

El número creix any rere any

Per què a mi no m'agraden?

A qui no li agrada el cinema?
O la literatura?

Potser és que no has trobat el teu
tipus de videojoc

Hi ha negoci a Catalunya?

Unes 100 empreses dedicades

27,5% de les empreses de tot
l'Estat Espanyol



TM





Afterpulse™



23:52:09



RUN SHELDON



SUIVRE



J'AIME



SUIVRE

TAPOTER







MIND

PATH TO THALAMUS

Es pot estudiar “videojocs”?



TecnoCampus
Escola Superior
Politécnica

Centre adscrit a:



Universitat
Pompeu Fabra
Barcelona



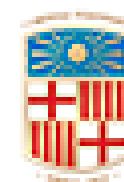
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA
BARCELONATECH

Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia

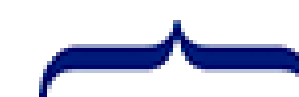


enti
ESCOLA DE NOVES TECNOLOGIES
INTERACTIVES

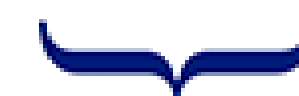
centre adscrit a:



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



Universitat de Girona
Escola Politècnica Superior





En podem treure profit?

Gamificar és la clau







MINECRAFT

EDUCATION EDITION



Immersive Education students at Boston's historic St. John School use Minecraft to learn.



GAMIFICATION



Ens en pots donar un exemple?

La llibreria de la Universitat de Huddersfield al Regne Unit...



<https://library.hud.ac.uk/lemontree/>



Quan fas qualsevol “acció” a la biblioteca, et dona punts, que et fan pujar l'estatus.

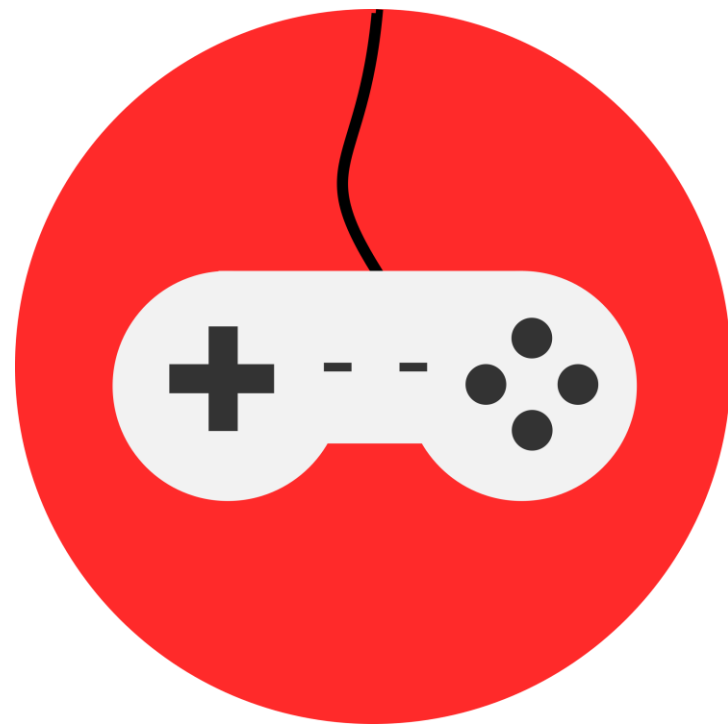
<https://library.hud.ac.uk/lemontree/>



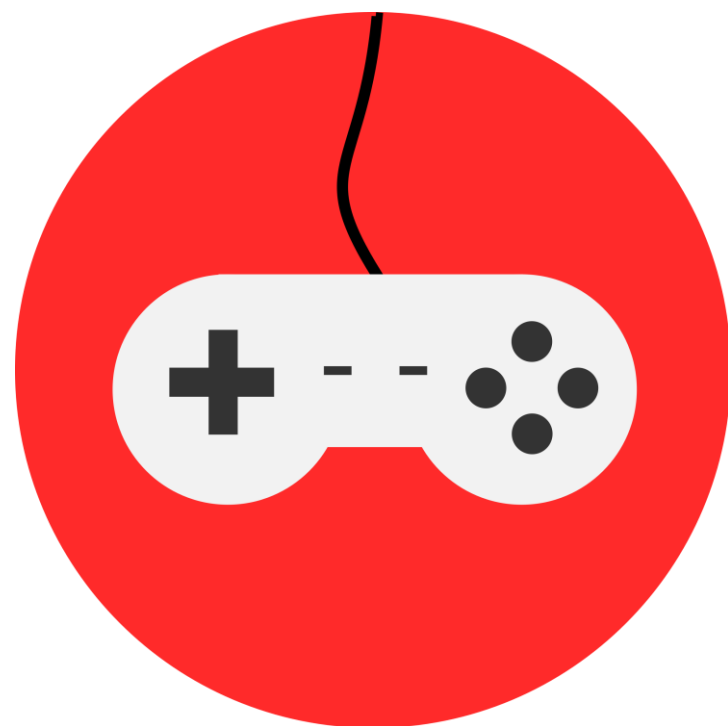
Pots guanyar assoliments i medalles si recomanes llibres, si vens X dies seguits, si agafes un llibre d'un autor d'un país determinat en una setmana clau...

Com ho fan?

Progressió

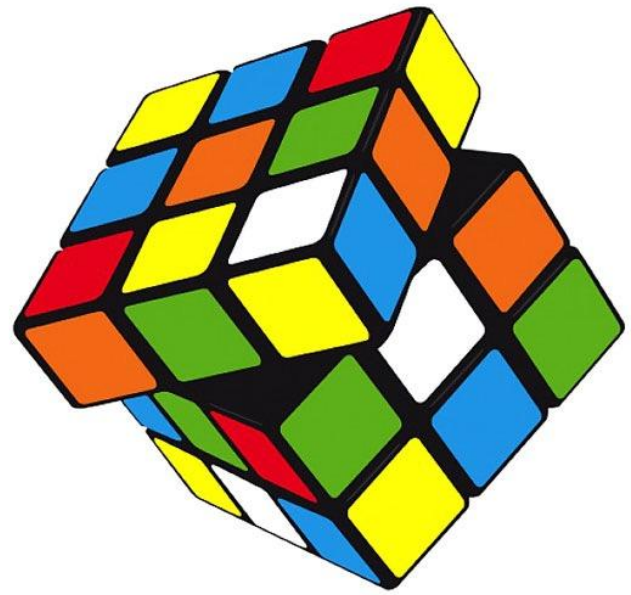


Nivells: Pujar i desbloquejar contingut

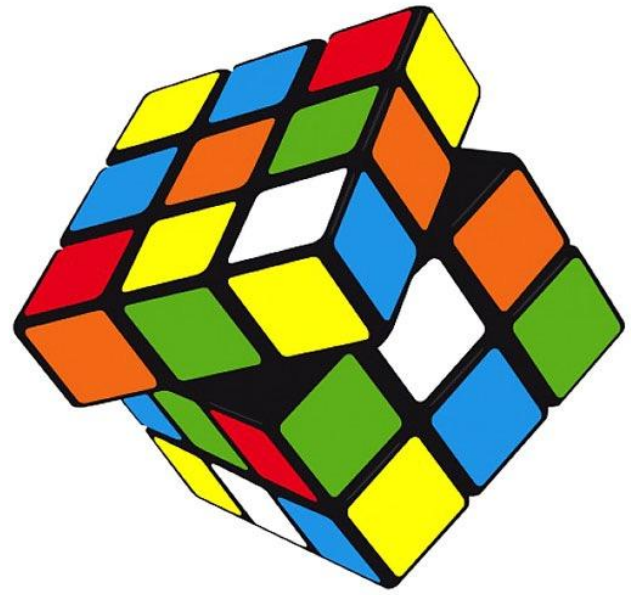


Punts: Valor numéric

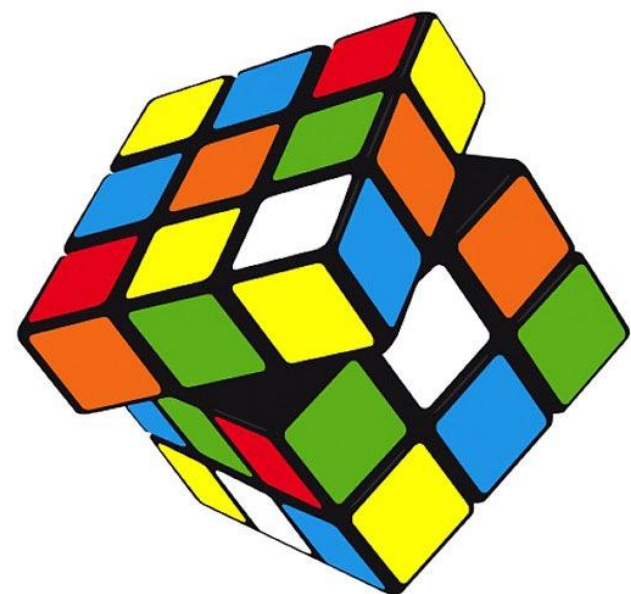
Inversió



Assoliments: Reconeixement públic

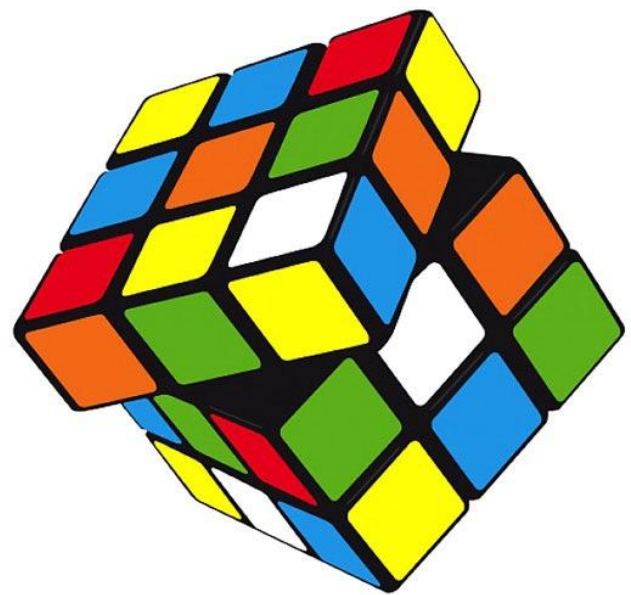


Col·laboració: Ajudar-se dels altres per aportar valor

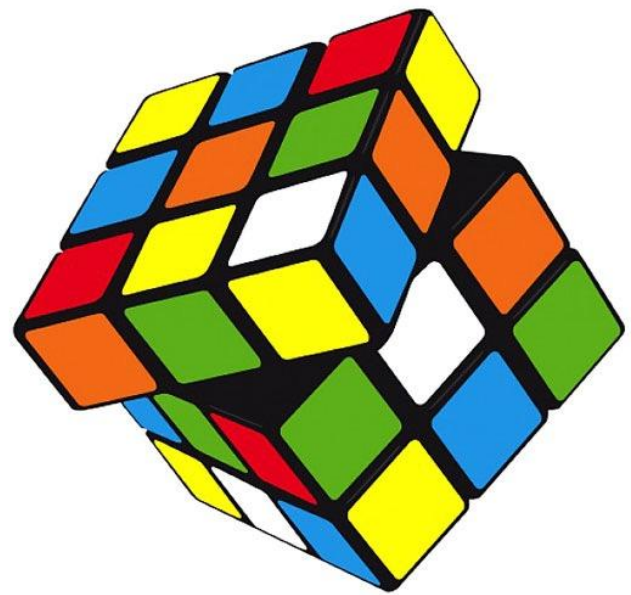


Viralitat: Donar-ho a conèixer, suma punts

Inversió



Cites: Tenir recordatoris temporals



Significat: Èpica a l'hora d'aconseguir una cosa transcendent

Teoria Extra



Bonus: Recompenses inesperades per calibrar experiència



Descobriment: Sortir de la zona de confort per aprendre i superar-se



Joc infinit: Tu marques fins on vas



Por a perdre: Juga per no perdre avantatge que ja has guanyat



Compte enrere: Fer-ho en un temps determinat

Lectura recomanada

Daly, Jimmy. "Where Does Gamification Fit in Higher Education? [#Infographic]." EdTech Magazine. November 30, 2012.

Kim, Bohyun. "Harnessing the Power of Game Dynamics Why, How to, and How Not to Gamify the Library Experience." College & Research Libraries News. 73, no. 8 (September 1, 2012): 465-469.

Nicholson, Scott. "Using Gamification to Enhance the Library Experience." ITI Books Blog. December 20, 2012.

Lectura recomanada

Pagowsky, Nicole. "Taking a Trek with SCVNGR: Developing Asynchronous, Mobile Orientations and Instruction for Campus." ACRL TechConnect Blog. May 13, 2013. May 5, 2013.

Sinha, Shantanu. "Motivating Students and the Gamification of Learning." Huffington Post. February 14, 2012.

Spina, Carli. "Gamification: Is It Right for Your Library?" AALL Spectrum. 17, no. 6 (April 2013): 7-10.

Lectura recomanada

Sinha, Shantanu. "Motivating Students and the Gamification of Learning." Huffington Post. February 14, 2012.

Spina, Carli. "Gamification: Is It Right for Your Library?" AALL Spectrum. 17, no. 6 (April 2013): 7-10.

Altres recursos

"About Mozilla Open Badges." Mozilla Open Badges. Accessed May 5, 2013.

<http://openbadges.org/about/>

"Library Game Examples." ALA Game Making Interest Group Wiki. Accessed May 5, 2013.

<http://gamemakinginterestgroup.wikispaces.com/Library+Game+Examples>

Rice, Scott. "Library Games." Library Guides at Appalachian State University. Accessed May 5, 2013.

<http://guides.library.appstate.edu/c.php?g=65663&p=421284>

Moltes gràcies