



Universitatea Tehnică a Moldovei
Facultatea Calculatoare Informatică și Microelectronică
Departamentul Ingineria Software și Automatică

**Jocuri video: analiză tipuri de jocuri, influența lor, beneficii și
consecințe**

**Video games: analyze types of games, their influence, benefits
and consequences**

Student:

Popușoi Victor

Conducător:

Chirev Pavel, lector universitar

Chișinău 2020

REZUMAT

Analiza tipurilor de jocuri video are ca scop analiza și studierea diferitor tipuri de jocuri video, precum și impactul lor asupra personalității jucătorului fie ca este un impact pozitiv sau negativ. Ele au arătat multe provocări în comportamentul jucătorilor care trebuie schimbate în bine sau în rău. Prin urmare personalitatea jucătorului sau a oricărei alte persoane are o influență puternică asupra modului în care gândește și se comportă într-o anumită situație.

Structura tezei de master prezentate cuprinde 4 capitole:

- analiza domeniului de studiu;
- impactul jocurilor video asupra personalității jucătorului;
- statistici privind jocurile video;
- dezvoltarea sistemului.

Pe lângă aceste capitole există și introducere, unde s-a făcut pe scurt o introducere în ceea ce privește jocurile video din ziua de astăzi, la fel există concluzii generale și bibliografie.

Analiza domeniului de studiu, conține analiza detaliată a domeniului de studiu, fiind prezentate importanța temei alese, scopul și obiectivele generale. Este o scurtă descriere în noua formă de artă propusă de această lucrare, respectiv jocurile video și o permutare a fenomenului gaming din sfera divertismentului în sfera de infotainment.

Impactul jocurilor video asupra personalității jucătorului, include o descriere mai detaliată a diferitor tipuri de jocuri video, care fac parte din anumite categorii de jocuri și care pune în evidență diferite aspecte pozitive sau negative și diferite comportamente pe care un jucător de poate dobândi din jocurile video.

Statistici privind jocurile video, la acest capitol s-a făcut o analiză a jocurilor video atât la nivel național cât și la nivel internațional. S-au făcut statistici pe jocurile preferate, care este rata de jucători după sex, părerea oamenilor asupra jocurilor video, toate aceste date au fost colectate începând cu anul 2014.

Dezvoltarea sistemului, include partea de elaborare a unui joc alternativ, cu scopul de a diminua anumite efecte negative prin faptul că atmosfera jocului se bazează pe o gândire logică la care este supus jucătorul în timpul expunerii la aplicație.

ABSTRACT

The analysis of video games is an analysis and study of different types of video games, as well as their impact on the player's personality. They have shown many challenges in the trading game that must be changed for better or for worse. As a result, the personality of the player or of any other person has a routine influence on the way in which he thinks and behaves in a situation.

The structure of the present master's thesis comprises 4 chapters:

- analysis of the field of study;
- the impact of the video game on the player's personality;
- statistics on video games;
- system development.

In addition to these chapters, there is also an introduction, where a brief introduction was made in the video games of today, where the bibliography and the inclusion are included.

The analysis of the field of study contains the detailed analysis of the field of study, the importance of the other theme, the purpose and the general objectives being presented. It is a short description in the new form of the art proposed by this work, respectively the video games and an exchange of the gaming phenomenon in the field of entertainment.

The impact of video games on the player's personality includes a more detailed description of different types of video games, which are part of certain categories of games and which highlight various positive or negative aspects and different behaviors that a player can acquire from video games.

Statistics on video games, in this chapter an analysis was made of video games both at the national level and at the international level. Statistics have been made on the favorite games, which are rated by players by sex, they seem to be above the video games, all of which have been around since 2014.

The development of the system includes the development of an alternative game, with the aim of diminishing certain negative effects by the fact that the game is based on the thought of the game.

CUPRINS

INTRODUCERE	7
1 ANALIZA DOMENIULUI	8
1.1 Importanța temei	9
1.2 Obiectivele dezvoltării proiectului.....	14
2 IMPACTUL JOCURILOR VIDEO ASUPRA PERSONALITĂȚII JUCĂTORULUI	16
2.1 Genuri de jocuri video.....	16
2.2 Jocuri video cu impact negativ.....	18
2.3 Jocuri video cu impact pozitiv	21
3 STATISTICI PRIVIND JOCURILE VIDEO	27
3.1 Statistici naționale	27
3.2 Statistici internaționale.....	30
4 DEZVOLTAREA SISTEMULUI	33
CONCLUZII	36
BIBLIOGRAFIE	37

INTRODUCERE

Industria jocurilor video este una relativ tânără, dar evoluția pe care a cunoscut-o este una impresionantă. Plecând de la proiecte de cercetare realizate în anii 50, a ajuns în atenția publicului în anii 70 și 80, și o dată cu evoluția tehnologiei a ajuns ecosistemul masiv pe care îl putem observa în ziua de azi. În fiecare an aceasta atinge câte un nou apogeu, mulțumită nenumăratelor corporații, studiouri de dezvoltare și dezvoltatori independenți care publică neconținut mii de jocuri pe un număr în continuă creștere de platforme (calculatoare personale, console de jocuri, telefoane mobile, etc.).

Această industrie ar putea fi comparată cu cea cinematografică; produsele finale sunt rezultatul unor perioade în general lungi de dezvoltare, în care se investesc bugete foarte variate (plecând de la proiecte fără buget până la proiecte precum Battlefield 4, al cărui buget a fost de o sută de milioane de dolari) și pot fi împărțite în multiple categorii, precum acțiune, aventură, simulatoare și horror. Motivul pentru care această piață are atât de mult succes este faptul că jocurile oferă o formă de divertisment asemănătoare celor găsite în cărți și filme, dar abordarea este una diferită: pentru desfășurarea poveștii sau furnizarea divertismentului, este necesară intervenția consumatorului prin interacțiunea cu jocul.

Astfel, de exemplu, firul narativ al unui roman va fi mereu același, static nu va suferi modificări indiferent de numărul de întreruperi, viteza și durata sesiunilor de citit, pe când desfășurarea unui joc, în general, nu poate avea loc fără implicarea utilizatorului.

Un studiu întocmit de Entertainment Software Association (theesa.com) în 2011 releva informații statistice departe de a confirma imaginea clasică a jucătorului de jocuri video. În 74% dintre familiile americane se joacă jocuri video. Vârsta medie este de 37 de ani. Majoritatea covârșitoare a jucătorilor, adică 53%, au vârste cuprinse între 18 și 49 de ani. 29% au mai mult de 50 de ani. Doar 18% dintre jucători au sub 18 ani. Astfel, vârsta medie a cumpărătorului de jocuri video este de 41 de ani.

Interesant este și faptul că 42% dintre jucători sunt femei cu vârste peste 18 ani, semnificativ mai multe decât băieții sub 17 ani, care, statistic, reprezintă doar 13% dintre jucători. Adulții au o istorie medie de consum de 12 ani: 13 ani pentru bărbați și 10 ani pentru femei.

91% dintre părinți sunt prezenți în momentul achiziției unui joc video; 80% dintre părinți fixează limite de timp de joacă; 74% limitează accesul la internet, iar 45% dintre părinți se alătură copiilor în jocurile video.

Acesta este contextul în care, în 2010, cheltuielile gospodăriilor pentru hardware, accesorii și jocuri video, au însumat 25 de miliarde de dolari.

Piața jocurilor video, indiferent de tipul de joc (strategie, sport, curse de mașini, RPG, shooter, simulatoare, entertainment), platforma de joc (consolă, PC, mobil, online) sau numărul de jucători (single player, multiplayer) este în continuă creștere. În prezent, unul din 4 dolari cheltuiți pe divertisment este cheltuit pentru jocuri video.

BIBLIOGRAFIE

1. Angry Birds [citat 02.10.2020]. Disponibil: <https://www.news18.com/news/tech/angry-birds-at-10-you-probably-did-not-know-these-facts-about-the-game-2421887.html>
2. Super Mario Bros [citat 03.10.2020]. Disponibil: <https://www.businessinsider.com/speedrunner-sets-new-world-record-super-mario-bros-2018-9>
3. Microsoft Flight Simulator [citat 03.10.2020]. Disponibil: <https://www.theguardian.com/games/2020/aug/18/microsoft-flight-simulator-review-asobo>
4. Jocuri video [citat 06.11.2020]. Disponibil: <https://estnn.com/top-50-video-games-of-all-time/>
5. Statistici și publicații [citat 06.11.2020]. Disponibil: <https://consulting.md/rom/statistici-si-publicatii>
6. Statistici și publicații [citat 09.11.2020]. Disponibil: <https://filmora.wondershare.com/infographic/video-game-trends-and-stats.html>
7. Unity platform [citat 09.11.2020]. Disponibil: <https://docs.unity3d.com/Manual/UnityCloudBuildSupportedPlatforms.html>
8. C# language [citat 10.11.2020]. Disponibil: <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>