

Noile forme de divertisment - jocurile și tehnologia. Consecințe

Schița lecției

1. Computerul
2. Jocurile video
3. Evoluția jocurilor video
4. Consecințe

Computerul

- reprezintă una dintre cele mai mari invenții din secolul XX
 - a înlocuit mașinile de scris
 - prin intermediul lui putem juca jocuri video, asculta muzică și viziona filme
 - oferă acces la internet
- 1974: a fost lansat primul computer personal Altair 8800
- 1976: a apărut computerul personal Apple I
- 1981: a fost lansat IBM 5150



Altair 8800 | sursa: cbc.ca



Apple I | sursa: bbc.com



IBM 5150 | sursa: muzeulvirtual.ro

Jocurile video

- se pot juca pe telefon, pe tabletă, pe consolă sau pe computer
- se pot juca online sau individual
- stimulează curiozitatea, interesul și competitivitatea jucătorilor
- în majoritatea cazurilor, publicul-țintă îl reprezintă copiii

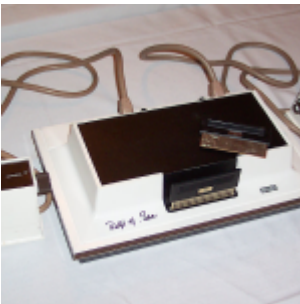
Evoluția jocurilor video

- primele jocuri au apărut pe computere
 - Ralph Baer a pus bazele jocurilor video, deschinzând era consolelor de jocuri video
 - cea mai cunoscută consolă este Odyssey Magnavox
- 1947: a apărut primul joc pe calculator, o simulare de rachete creată de Thomas T. Goldsmith Jr. și de Estle Ray Mann
- 1950-1960: apar noi jocuri: X și O, Tennis for Two, Spacewar
- anii '70: apar jocurile Arcade (mașini de divertisment bazate pe plata cu monede)
- anii '90: a luat avânt industria jocurilor video pe computere personale

- au apărut jocuri precum Super Mario, Quake, Age of Empires



Ralph Baer | sursa: polygon.com



Odyssey Magnavox | sursa: brown.edu



Thomas T. Goldsmith Jr. | sursa: cbc.ca



Jocuri Arcade | sursa: arstechnica.com



Super Mario | sursa: nintendolife.com



Quake | sursa: fandom.com



Age of Empires | sursa: imdb.com

Consecințe

- jocurile afectează sănătatea (vederea, somnul, coloana, obezitatea)
 - unii copii preferă jocurile de simulare a sporturilor în loc să facă mișcare fizică
 - dependența de jocuri duce la izolare socială
- jocurile video pot fi folosite ca propagandă
 - unele jocuri pot forma atitudini naționaliste sau xenofobe
- jocurile cu caracter violent îi pot face pe jucători să nu mai conștientizeze consecințele reale