Idei pentru designul jocurilor video incluzive folosite la ora de limbă modernă

Crearea unui joc pentru ora de ESL

Elevii învață într-un context polivalent prin intermediul jocurilor video

Introducere

Pentru a menține interesul jucătorilor, industria jocurilor video folosește principiile de utilizabilitate și implicare (capacitatea de implicare). Ambele sunt importante pentru că un joc poate fi utilizabil, dar plictisitor, sau poate fi grozav, dar cu un indice al utilizabilității frustrant. Este important să fie încurajată implicarea elevilor cu TSI, deoarece problemele lor legate de accesibilitate atrag folosirea mai multor resurse, fapt care îi poate face mai neîncrezători din cauza frustrării.

Aspecte de luat în seamă

Implicarea

Pentru a implica jucătorul, sunt necesari trei piloni: motivația, emoția și fluxul jocului (Hodent, 2016).

Motivația este începutul oricărui comportament; nu există motivație, nu exită nici acțiune!

Emoțiile susțin motivația, ajutându-ne să alegem comportamentul potrivit; de exemplu, luptăm sau fugim (fight or fight) atunci când ne este frică.

În cele din urmă, **fluxul jocului** este o stare de concentrare profundă care produce plăcere, din care rezultă implicarea.

Motivația

Motivația extrinsecă apare atunci când faci ceva pentru a obține altceva. Pot fi bani, puncte de experiență sau orice recompensă „materială". Obiectivele precise și recompensele clare asociate cu aceste obiective sunt foarte importante pentru a menține jucătorii implicați. Nu sunt însă suficiente, pentru că – dacă se folosesc doar motivații extrinseci –, de îndată ce se opresc, jucătorul se va dezactiva.

Motivația intrinsecă apare atunci când facem lucruri din plăcerea de a le face. Suntem mai intrinsec motivați de activități atunci când acestea ne satisfac nevoile de **competență, autonomie și relaționare.**

- **Competența:**

Se măsoară printr-un simț al progresului, fie că este real (creșterea abilităților în joc) sau artificială (dobândirea de abilități în joc). Când nu avem chef să progresăm în timpul unei activități, cel mai probabil ,,abandonăm corabia".

Barele de progres sunt atât o promisiune de recompensă atunci când sunt completate, cât și un feedback în timp real asupra progresului.

- **Autonomia:**

Este vorba despre auto-exprimare și capacitatea de a face alegeri cu privire la modul de a depăși obstacolele sau de a-ți personaliza avatarul.

- **Relaționarea**:

Relaționarea se referă la relații semnificative cu alte persoane din joc, fie prin competiție, fie prin cooperare. Poate avea loc cu personajele fictive sau cu jucătorii reali.

Emoțiile

Emoțiile se referă la senzația oferită de joc și la vederea unui conținut nou.
Senzația din joc reprezintă starea de bine atunci când interacționezi cu jocul efectiv. Parametrii senzației din joc sunt **camera, comenzile** și **personajele** (caracterele).
De asemenea, mai poate implica o poveste relevantă, muzică și un cadru coerent.
Emoție mai înseamnă surprize și noutăți. Din când în când, apare ceva neașteptat sau un element de mecanică a jocului mai greu de descoperit.
Reevaluarea cognitivă poate modifica modul în care ne simțim cu privire la o situație. Acest lucru poate fi util într-un joc de învățare. Dacă rezultatul final este eșecul jucătorului, reevaluarea poate să-l motiveze pentru a ajuta la reanalizarea situației, concentrându-se pe ceea ce a făcut bine și cum a progresat în ultimul timp, chiar dacă a pierdut.

Fluxul jocului

Fluxul jocului provine de la conceptul de „flux” inventat de Mihaly Csikszentmihalyi (Csikszentmihalyi, 1990). Este o stare caracterizată prin concentrare profundă în realizarea unei activități care merită și incită.
Componenta principală a fluxului jocului este **provocarea**, unde este necesar un nivel corect de dificultate. Prea greu este frustrant, prea ușor este plictisitor.
În detaliu, atingerea fluxului de joc înseamnă a stimula ritmul stresului și al plăcerii prin momente intense înlocuite de altele mai relaxante. Un exemplu o reprezintă valuri de inamici

care urmează după momentele de pregătire. În Mindustry (Anuken, 2019), jucătorii trebuie să construiască o bază de apărare automată prin recoltarea de resurse și construcție care alternează cu fazele de atac, în care o mulțime de monștri năvălesc în baza lor.
Un alt element cheie necesar fluxului este **integrarea**. Jucătorii trebuie să înțeleagă despre ce este jocul și cum să reușească. Este nevoie de tutoriale care să facă parte din joc. Mai este vorba despre a ajuta jucătorul să înțeleagă cum să devină mai bun, chiar dacă la început eșuează de câteva ori.

Pentru a menține distracția și fluxul, puteți arunca un ochi asupra acestor situații:

- Schema de joc este prea ușoară și jucătorul „rezolvă" jocul.
- Jucătorul recunoaște că există multă profunzime, dar nu este interesat.
- Este posibil ca jucătorul să nu vadă nicio schemă de joc; nimic nu este mai plictisitor decât zgomotul.
- Schema de joc este interesantă, dar varietatea vine prea lent.
- Schema de joc este interesantă, dar varietatea vine prea repede.
- Jucătorul stăpânește toată schema de joc și și-a consumat tot entuziasmul.

Concluzie

Am văzut că implicarea este importantă pentru a menține interesul elevilor cu TSI asupra jocului. Pilonii angajamentului sunt motivația, emoțiile și fluxul jocului. Motivația este încurajată de recompense externe, dar și de competență, autonomie și relaționare. Emoția necesită elementul surpriză și o narațiune coerentă. Fluxul jocului determină reglarea fină a provocărilor pentru a menține jucătorul conectat, nu frustrat.

Resurse și referințe

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*.

- Hodent, C. (2016, March 22). The Gamer's Brain, Part 2: UX of Onboarding and Player Engagement (GDC16). Retrieved from https://celiahodent.com/gamers-brain-ux-onboarding/
- Hodent, C. (2016, March 22). Understanding the Success of Fortnite: A UX & Psychology Perspective. Retrieved from https://celiahodent.com/understanding-the-success-of-fortnite-ux/
- Hodent, C. (2015). Example of user interface that reduces memory load. celiahodent.com. https://celiahodent.com/video-game-ux-psychology/
- Wheelr, H. (2018). Gestalt Principles Applied To UX Design. prototypr.io. retrieved from https://blog.prototypr.io/gestalt-principles-applied-to-ux-design-af47bcf4bd28

Cofinanțat de Uniunea Europeană

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Codul proiectului: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Această lucrare este licențiată sub Creative Commons Atribuire-Necomercial-FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pentru mai multe informații despre D-ESL, vă rugăm să vizitați: https://www.d-esl.eu