**JUGABILIDAD**

La jugabilidad no debe ser confundida con la usabilidad en los videojuegos pues coexisten de forma separada y a la vez dependen entre sí; tampoco debe confundirse como que tan divertido es el juego, pues el término suele llevar a esta confusión.

González define jugabilidad como “el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener ‘de forma satisfactoria y creíble’ ya sea solo o en compañía", y propone una serie de requisitos que el juego debe cumplir para alcanzarla, los cuales son muy similares a los aspectos de usabilidad pero tienen un diferente matiz:

* Satisfacción: Agrado o complacencia del jugador ante el videojuego
* Aprendizaje: Facilidad para comprender el sistema y mecánica de juego, es decir, los objetivos, reglas y formas de interaccionar
* Eficiencia y Efectividad: Tiempo y recursos necesarios para lograr los objetivos propuestos en el videojuego
* Inmersión: Capacidad para creerse lo que se juega y integrarse en el mundo virtual mostrado
* Motivación: Característica del videojuego que mueve a la persona a realizar determinadas acciones y persistir en ellas para su culminación
* Emoción: Impulso involuntario, originado como respuesta a los estímulos del videojuego, que induce sentimientos y que desencadena conductas de reacción automática
* Socialización: Atributos que hacen apreciar el videojuego de otra manera al jugarlo en compañía, ya sea de manera competitiva, colaborativa o cooperativa

Analizar si un videojuego cumple los aspectos tanto de usabilidad como de jugabilidad es bastante complejo, pues existen diferentes puntos de vista desde los cuales debe observarse, llamadas "Facetas de la Jugabilidad”:

* Jugabilidad Intrínseca: Es la jugabilidad medida en la propia naturaleza del juego y cómo se proyecta al jugador. Está ligada al diseño del Gameplay y a la “implementación” del Game Mechanic, analizando cómo se representan las reglas, objetivos, ritmo y mecánica del videojuego
* Jugabilidad Mecánica: Es la jugabilidad asociada a la calidad del videojuego como sistema software. Está ligada al Game Engine, haciendo hincapié en características como la fluidez de las escenas cinemáticas, la correcta iluminación, sonido, movimientos gráficos y comportamiento de los personajes del juego y del entorno, sin olvidar los sistemas de comunicación en videojuegos multijugador
* Jugabilidad Interactiva: Es la faceta asociada a todo lo relacionado con la interacción con el usuario, diseño del I.U., mecanismos de diálogo y sistemas de control. Está fuertemente unida al Game Interface
* Jugabilidad Artística: Asociada a la calidad y adecuación artística y estética de todos los elementos del videojuego a la naturaleza de éste. Entre ellos estarán la calidad gráfica y visual, los efectos sonoros, la banda sonora y melodías del juego, la historia y la forma de narración de ésta, así como la ambientación realizada de todos estos elementos dentro del videojuego
* Jugabilidad Intrapersonal o Perceptiva: Esta visión tiene como objetivo la percepción que tiene el propio usuario del videojuego y los sentimientos que a éste le produce, por lo que tiene un alto valor subjetivo
* Jugabilidad Interpersonal o “En Grupo”: Muestra las sensaciones o percepciones de los usuarios, y la conciencia de grupo, que aparecen cuando se juega en compañía ya sea competitiva, cooperativa o colaborativamente