

"Un **juego informal** es simplemente un juego no dirigido, como cuando los niños o cachorros juegan de manera brusca y divertida."

David Parlett, *The Oxford History of Board Games*.

Juego formal

Estructura basada en dos partes



Fines

Es una disputa
para lograr un
objetivo



Medios

Equipamiento
y reglas

David Parlett, *The Oxford History of Board Games*.

"Un juego es una *actividad* entre dos o más *jugadores* que *toman decisiones* para alcanzar sus *objetivos* en un *contexto limitado*."

Clark C. Abt, *Serious Games*.

"El juego es una *actividad libre* que se *sitúa conscientemente fuera de la vida "ordinaria", considerada "no seria"*, pero que, al mismo tiempo, *absorbe completamente al jugador intensamente.*"

Johann Huizinga, *Homo Ludens*.

"(...) Es una actividad que no está relacionada *con ningún interés material y no se puede obtener beneficio de ella*. Se desarrolla dentro de sus *propios límites de tiempo y espacio*, de acuerdo con *reglas fijas y de manera ordenada*."

Johann Huizinga, *Homo Ludens*.

Libre, separado de la realidad,
incierto, improductivo, gobernado
por reglas, **make believe**

Roger Caillois , *Man, Play, and Games*.

***Representación
(sistema)***

Interacción

Conflicto

Seguridad

Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*.

Juego como sistema

Objetos

Atributos

Relación interna

Entorno

Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design*.

"Los juegos son un ***ejercicio de sistemas de control*** voluntario, en el cual hay un enfrentamiento entre poderes, limitado por reglas con el fin de producir un ***resultado distinto al inicial.***"

Elliot Avedon and Brian Sutton-Smith, *The Study of Games*.

"Un *juego* es un sistema en el cual los jugadores participan en un conflicto artificial, definido por reglas, que produce un resultado cuantificable."

Eric Zimmerman y Katie Salen, *Rules of Play*.

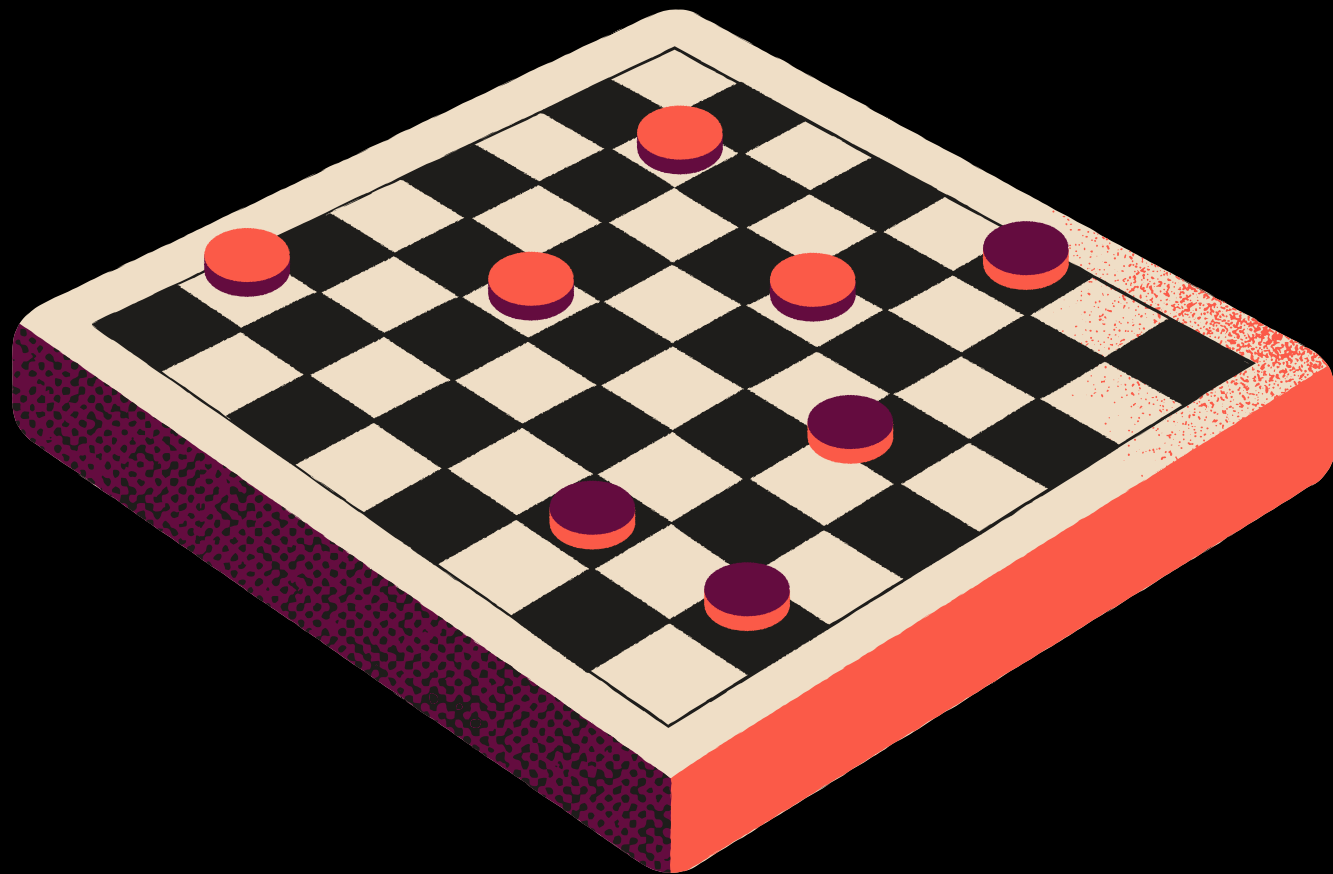
Meaningful Play

Descriptiva

Evaluativa

Discernible

Integradora



Eric Zimmerman y Katie Salen, *Rules of Play*.

GAME DESIGN es el proceso mediante el cual un game designer crea un juego para ser experimentado por un jugador, a partir del cual surge el **MEANINGFUL PLAY**

Eric Zimmerman y Katie Salen, *Rules of Play*.