

Juegos, gamificación y TIC

Facultad de Lenguas y Educación



Unidad 2: El juego y sus componentes

Contexto

- El **contexto** del juego se refiere a las circunstancias en las que fue producido, que pueden tener un impacto en el resultado final y condicionar su recepción.
- El **entorno** es ese sitio en el que ocurre el juego, el sitio que queda encerrado en ese círculo mágico.
- La **re-mediación**, cuando la interacción entre el jugador y el juego no ocurre de forma directa sino que se hace a través de una plataforma electrónica que pertenece al sistema exterior, al contexto.



Unidad 2: El juego y sus componentes

Reglas, mecánicas, entidades y objetivos. El núcleo.

Las **reglas** estructuran y organizan el juego. Salen y Zimmerman (2004) enumeran las características de las reglas:

- **Las reglas limitan la acción del jugador.**
- **Las reglas son explícitas y sin ambigüedad.**
- **Las reglas son compartidas por todos los jugadores.**
- **Las reglas son fijas.**
- **Las reglas son vinculantes.**
- **Las reglas son repetibles.**



Unidad 2: El juego y sus componentes

Reglas, mecánicas, entidades y objetivos. El núcleo.

Las **mecánicas** son aquellas acciones que el jugador puede llevar a cabo para interactuar con el juego o “acción invocada por un agente para interactuar con el mundo lúdico, tal y como se define por las reglas del juego” (Sicart, 2008).

Las **entidades** son aquellos objetos del juego con los que el jugador interactúa, gestiona o bien modifica, formando la realidad del universo de juego.

Se podría decir que los **objetivos** son las condiciones que se deben cumplir para resultar exitoso en el juego. De hecho, es posible definir objetivos a varios niveles, pero en su nivel más alto sería la condición global a cumplir para terminar el juego.

Las **recompensas** o **penalizaciones** son las consecuencias directas de las acciones del jugador al enfrentarse a los objetivos, una valoración positiva o negativa del resultado de las mismas.



Unidad 2: El juego y sus componentes

Narrativa y espacio de juego.

Se habla de **narrativa** (o ludonarrativa) cuando el juego incorpora y mezcla el relato con el propio juego.

[La narrativa] es el recuento (como producto y proceso, objeto y acto, estructura y estructuración de uno o más actos reales o ficticios comunicados por uno, dos o más narradores (más o menos evidentes) a uno, dos o más narratarios (más o menos evidentes)).

Es necesario distinguir entre **historia** (la serie de acontecimientos), **trama** (la selección y ordenación de esos hechos para presentarlos con intención dramática) y **trasfondo** (o todos los acontecimientos previos al inicio de la trama).

Existen estructuras clásicas narrativas pero también las hay de menos conocidas. El caso del videojuego presenta inconvenientes y posibilidades adicionales que hay que tener en cuenta.



Unidad 2: El juego y sus componentes

Jugadores.

¿Qué es un jugador?

- El jugador es humano (no es una IA).
- Tiene agencia continuada (es decir, interviene de forma significativa en la partida y de forma más o menos seguida, al contrario que en los juegos de configuración).
- Es un ser temporal; si fuese solucionado o hipotético no haría falta.
- Tiene intencionalidad y sigue las reglas voluntariamente.
- Tiene preferencias estéticas y lúdicas (le gustan más unos juegos que otros por una serie de motivos personales).

Los jugadores se pueden clasificar en diferentes perfiles y tipologías (como Bartle, por ejemplo), aunque no sean clasificaciones absolutas.

También hay que tener en cuenta la configuración de jugadores en el juego (el número, el posicionamiento y la simetría).



Unidad 2: El juego y sus componentes

La experiencia de juego. Meaningful play.

De la relación entre la acción del jugador y la respuesta del juego aparece el llamado **meaningful play** (o juego con sentido).

Es importante que las relaciones entre las acciones y los resultados en el juego sean:

- **Discernibles:** que los resultados de las acciones sean comunicadas al jugador de forma evidente y palpable.
- **Integradas:** que la relación entre la acción y el resultado esté integrado en el juego.



L&E

