

# Juegos, gamificación y TIC

Facultad de Lenguas y Educación



# Unidad 1: Definiciones.

## Definición de juego

Según Huizinga, jugar:

- Se sitúa fuera de la vida corriente.
- No es “serio” (es una acción libre ejecutada “como si”).
- Absorbe por completo.
- No se corresponde a ningún interés material o provecho.
- Se ejecuta dentro de sus propios límites de tiempo y espacio.
- Sigue un orden sometido a reglas.
- Y crea asociaciones, grupos sociales, que se destacan (separan) del mundo exterior.

Aunque estas características dan lugar a debate, es la base sobre la que se construyen las definiciones (e investigaciones) posteriores.

### Dos conceptos importantes

- El pacto lúdico
- El círculo mágico



# Unidad 1: Definiciones.

## Definición de juego

Según Caillois, jugar es:

- Libre: puesto que jugar no es obligatorio; si lo fuese, perdería su atractivo como diversión.
- Separado: circunscrito en unos límites de espacio y tiempo, definidos y fijados de inicio.
- Incierto: su curso no puede ser determinado, ni el resultado obtenido de antemano, e incluso con cierta laxitud en manos de la iniciativa de los jugadores.
- Improductivo: no crea bienes, ni riqueza, ni elementos nuevos de ningún tipo; y, salvo por el intercambio de propiedades entre jugadores, termina en una situación idéntica a la que había al inicio del juego.
- Regido por reglas: bajo convenciones que dejan en suspenso las leyes ordinarias, estableciendo una nueva legislación momentánea, que es válida por sí sola.
- Fantasía: se acompaña con la consciencia de una realidad secundaria o de una no-realidad libre, como si fuese contraria a la vida real.

Suits lo resume así

- “jugar a un juego es un intento voluntario de superar obstáculos innecesarios” (Suits, 2005, p. 55).



# Unidad 1: Definiciones.

## Definición de juego

### Clasificación de Caillois

#### REPARTITION DES JEUX

	AGON — (compétition)	ALEA — (chance)	MIMICRY — (simulacre)	ILINX — (vertige)
PAIDIA ↑ vacarme agitation fou-rire	courses } luttres } non réglées etc. } athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe      billard escrime    dames football    échecs	pari roulette		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS ↓	compétitions spor- tives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Fuente: Caillois (2001).



# Unidad 1: Definiciones.

## Definición de juego

La introducción del concepto de conflicto caracteriza las siguientes definiciones:

Para Avedon y Sutton-Smith el juego es:

- Un ejercicio de sistema de control: se refiere a que corresponde a algún tipo de actividad, ya sea física o intelectual.
- Voluntario: el jugador entra en ellos libremente.
- Una disputa entre fuerzas: representando así un conflicto entre jugadores.
- Confinado por reglas: de nuevo, el carácter limitador y constructor de significado de las reglas aparece.
- Con un resultado desequilibrado: el estado final es un objetivo, distinto del de inicio del juego.

Diseñadores como Chris Crawford lo llevaron al terreno del desarrollo, identificando sus características sin definirlo como tal.



# Unidad 1: Definiciones.

## Definición de juego

**Salen & Zimmerman (2004)** resumen las diferencias entre juego (“game”) y jugar (“play”) de la siguiente manera:

**“Un juego es un sistema en el que los jugadores se enfrentan a un conflicto artificial, definido por reglas, obteniendo un resultado cuantificable.”**

**Jugar (“play”) es el espacio para moverse en libertad dentro de una estructura más rígida. El acto de jugar existe tanto “gracias a” como “pese a” las estructuras más rígidas de un sistema.**



# Unidad 1: Definiciones.

## Definición de juego

Jesper Juul resume las definiciones anteriores en seis elementos propios del juego.

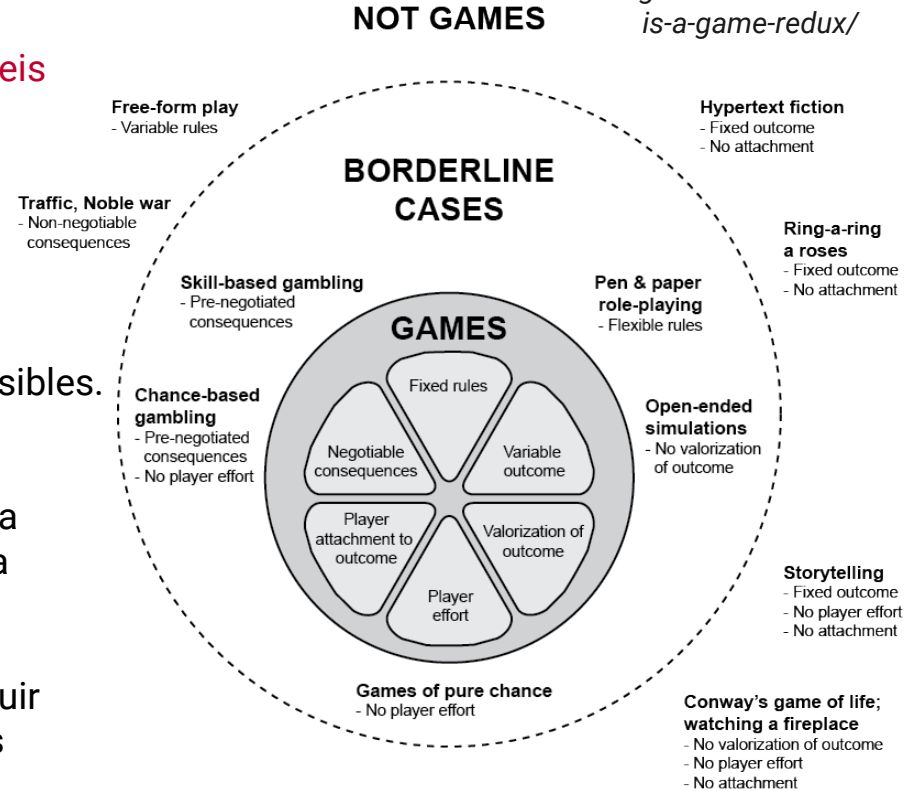
1. Reglas.
2. Resultado variable y cuantificable.
3. Resultado valorable.
4. Esfuerzo del jugador.
5. Vinculación del jugador con los resultados posibles.
6. Consecuencias negociables.

Que serán las que se utilizarán como referencia para caracterizar qué es (y qué no) un juego, aunque siga habiendo muchos casos en la frontera.

Wittgenstein diría que, quizás, no tenga sentido seguir intentando definir “juego”, porque toda definición es tendenciosa por naturaleza.

Fuente:

<https://www.jesperjuul.net/udologist/2015/06/10/what-is-a-game-redux/>



L&E

