

Actividad 4. Engagement

El **engagement** es la razón por la que una persona encuentra una experiencia atractiva, interesante o absorbente. Una de las maneras más usuales de generar interés o atracción es acumulando y liberando tensión.

1) Elige uno de tus videojuegos favoritos y describe el tipo de engagement principal que utiliza según tu opinión y cómo logra crear esa experiencia:

El tipo de engagement que utiliza el videojuego de *Journey* es la **expresión**, puesto que el jugador tiene la libertad de explorar los escenarios con independencia. Para lograr esa experiencia y descubrir su misión en el videojuego, el personaje principal tiene que resolver una serie de acertijos por medio de un lenguaje de arte, construcción y contemplación visual a medida que sube hacia la montaña.

Quizá, el engagement auxiliar o secundario de este videojuego sea el **compañerismo**, debido a que maneja la modalidad de co-op o cooperación en línea. Esto quiere decir que durante tu viaje, existe la posibilidad de que te encuentres con otros viajeros los cuales pueden compartir la ruta y colaborar para avanzar más en el videojuego.

2) ¿Qué tipo de engagement utilizarás principalmente en tu videojuego?

Catarsis (principal). Resolución de emociones acumuladas, nuevos conocimientos o un diferente punto de vista.

Fantasía (auxiliar o secundario). El deseo de ser alguien que no eres o de hacer cosas que no puedes hacer.

3) ¿Cómo lograrías que el jugador sienta las emociones relacionadas a ese tipo de engagement?

Por medio del diseño de la narrativa, la jugabilidad, los personajes y los escenarios estéticos del videojuego.

Referencias

<https://faculty.digipen.edu/~bellinge/index.php>