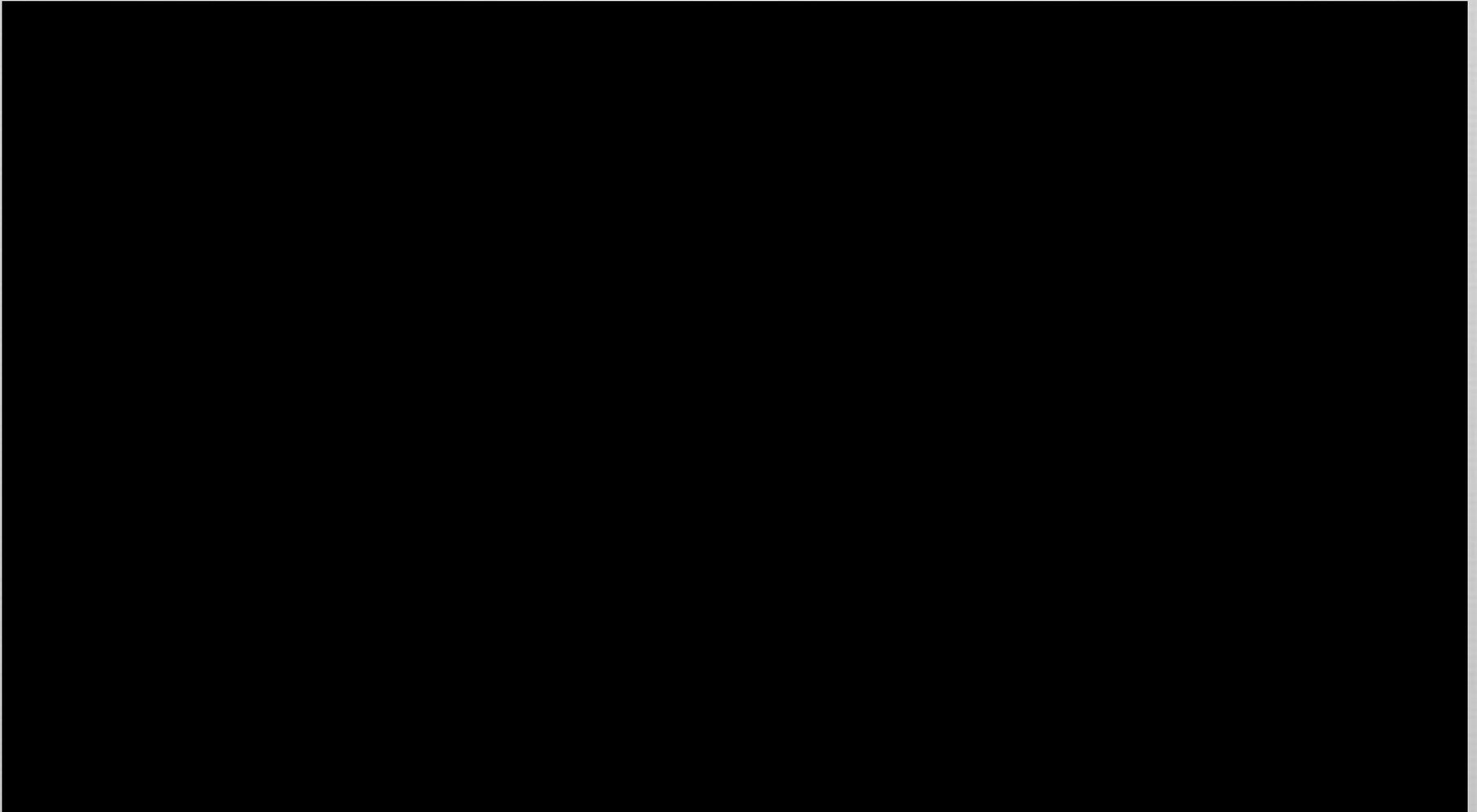


Fundamentos de Entretenimiento Digital

Diego C. Martínez

Departamento de Ciencias e Ingeniería de la Computación
Universidad Nacional del Sur









¿Cómo los juegos entretienen a los jugadores?

Este es un tópico central
en el concepto de
estética del juego

Estética



Simon Niedenthal

Game aesthetics



Estética



Robin Hunicke



Marc LeBlanc



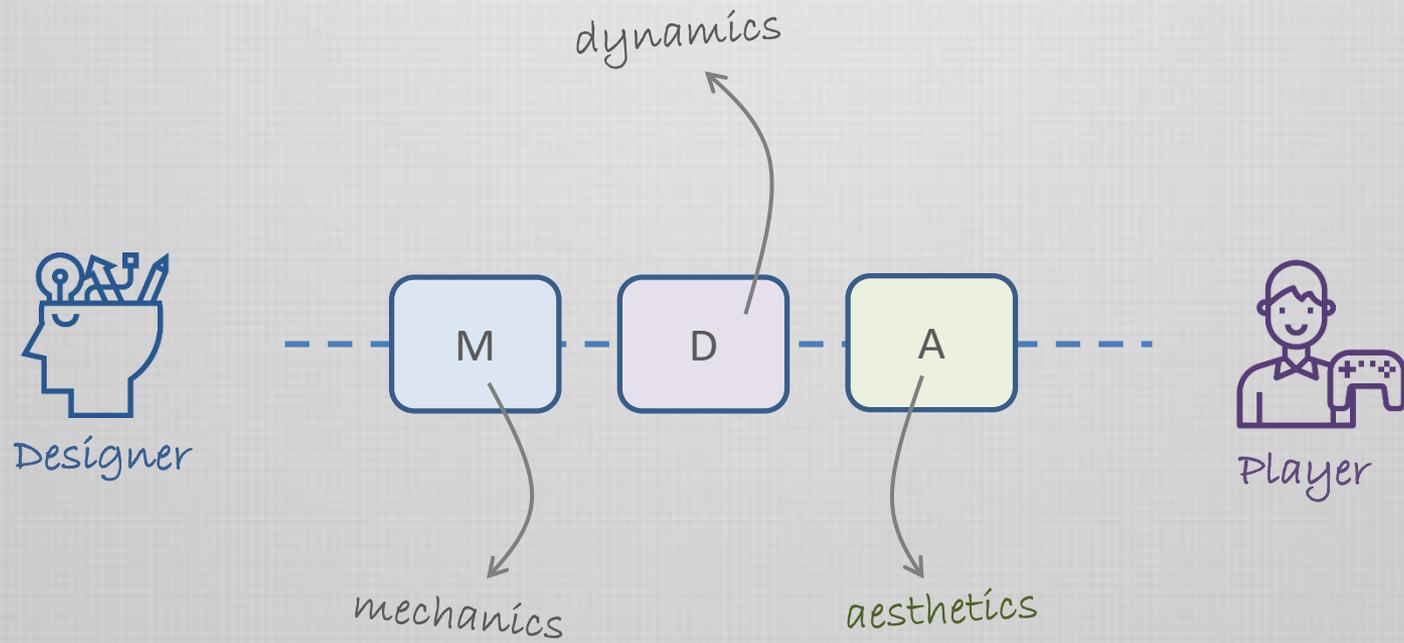
Robert Zubek

Game aesthetics

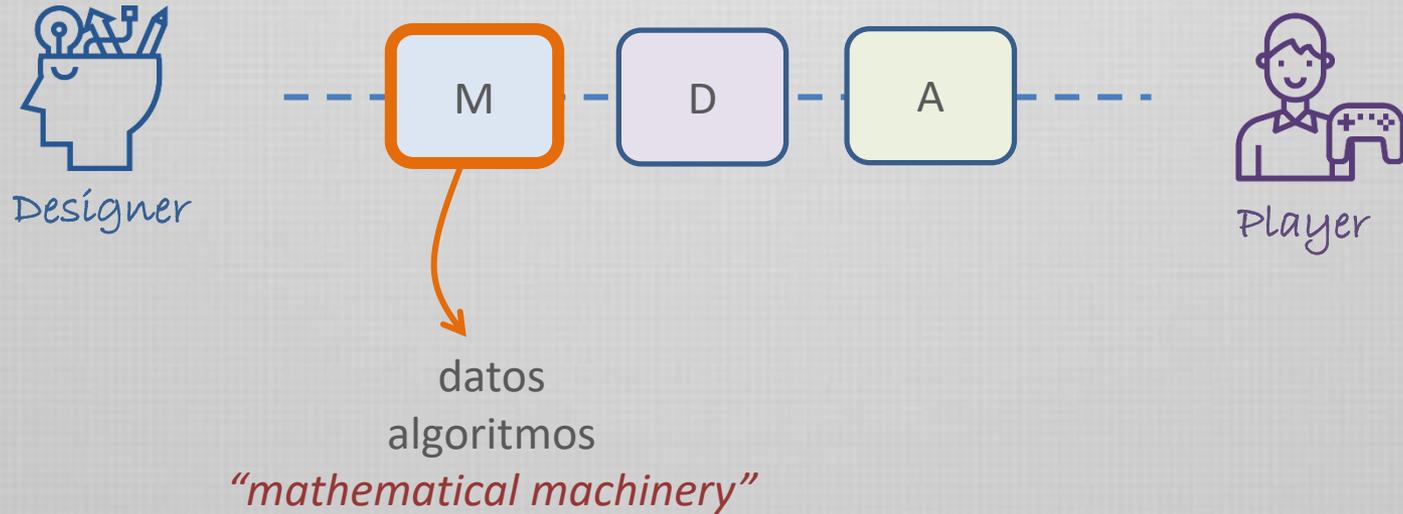


Principalmente,
las **respuestas emocionales** provocadas en el jugador
al interactuar con el juego

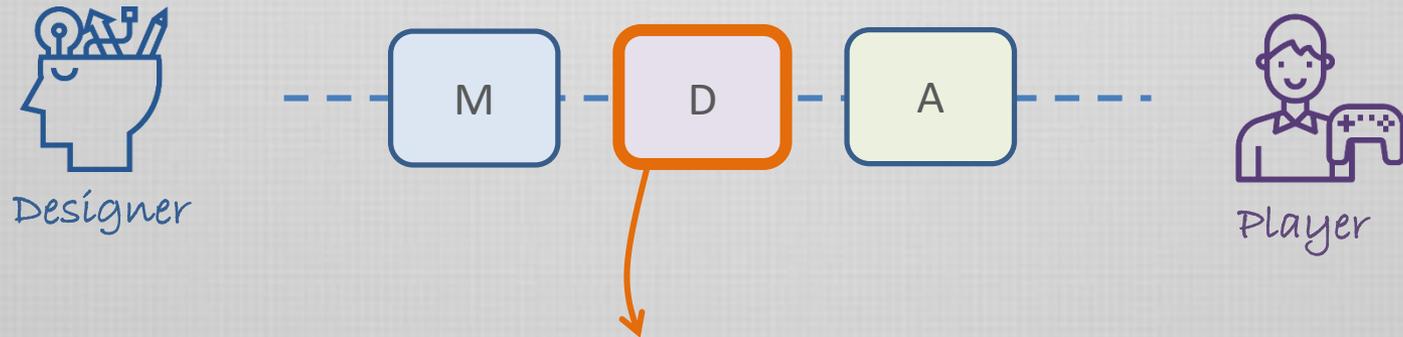
Estética



Estética



Estética



comportamiento de la mecánica en su ejecución

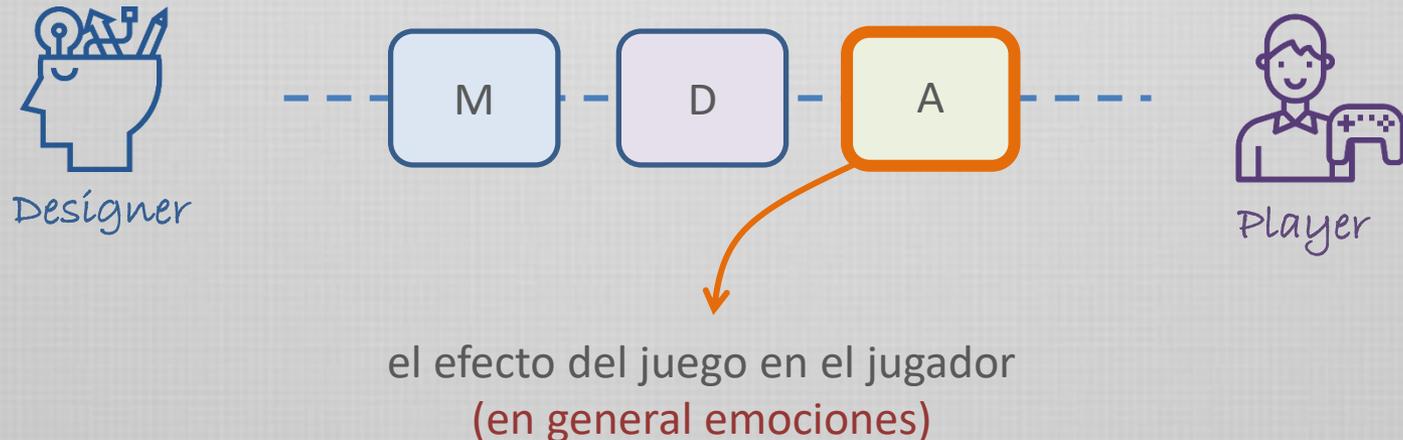
emergencia

azar

complejidad

interrelación de las partes

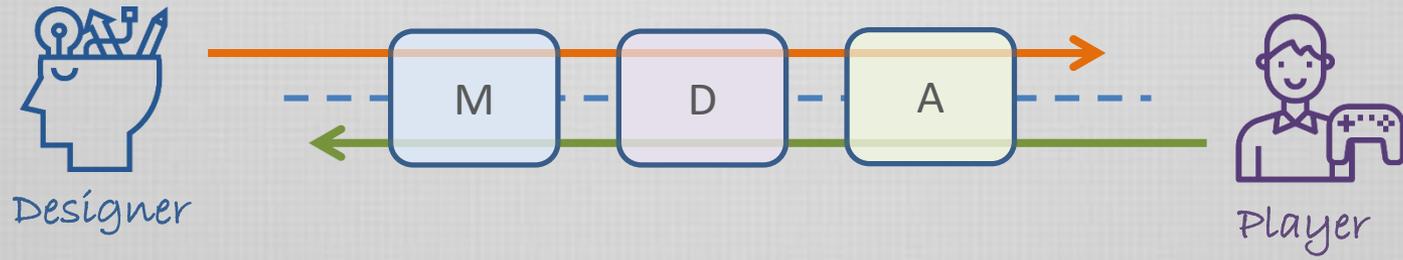
Estética



No todos coinciden con esta concepción de estética
vista como **efecto**, no como **medio**

Existen elementos estéticos que no son producidos por la mecánica del juego

Estética



Estética

Sensación

El juego como placer sensorial

Fantasía

El juego como make-believe

Narrativa

El juego como drama literario

Desafío

El juego como curso de obstáculos

Compañerismo

El juego como marco social

Descubrimiento

El juego como territorio inexplorado

Expresión

El juego como auto-descubrimiento

Sumisión

El juego como pasatiempo

Aesthetics



Estética

Sensación

Juegos que están principalmente orientados a la estimulación sensorial del jugador



Cuphead (2017)

Estética

Fantasia

Juegos de imaginación, simulación y pretensión de realidades alternas



Estética

Narrativa

Juegos como historias con tramas estilo literarias



Estética

Desafío

Juegos donde la diversión surge al superar obstáculos



Estética

Compañerismo

Juegos donde la diversión surge al interactuar con otros jugadores, cooperativamente o colaborativamente



Estética

Descubrimiento

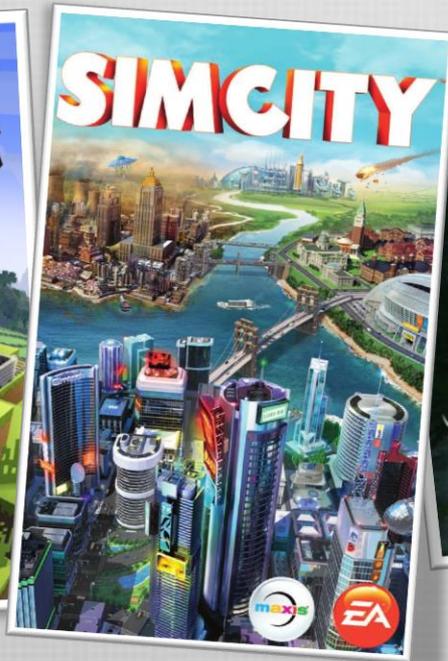
Juegos de escenarios por explorar
(no limitado a territorios, pueden ser mecánicas o estrategias)



Estética

Expresión

Juegos donde el jugador elabora expresiones libres dentro de la mecánica del juego



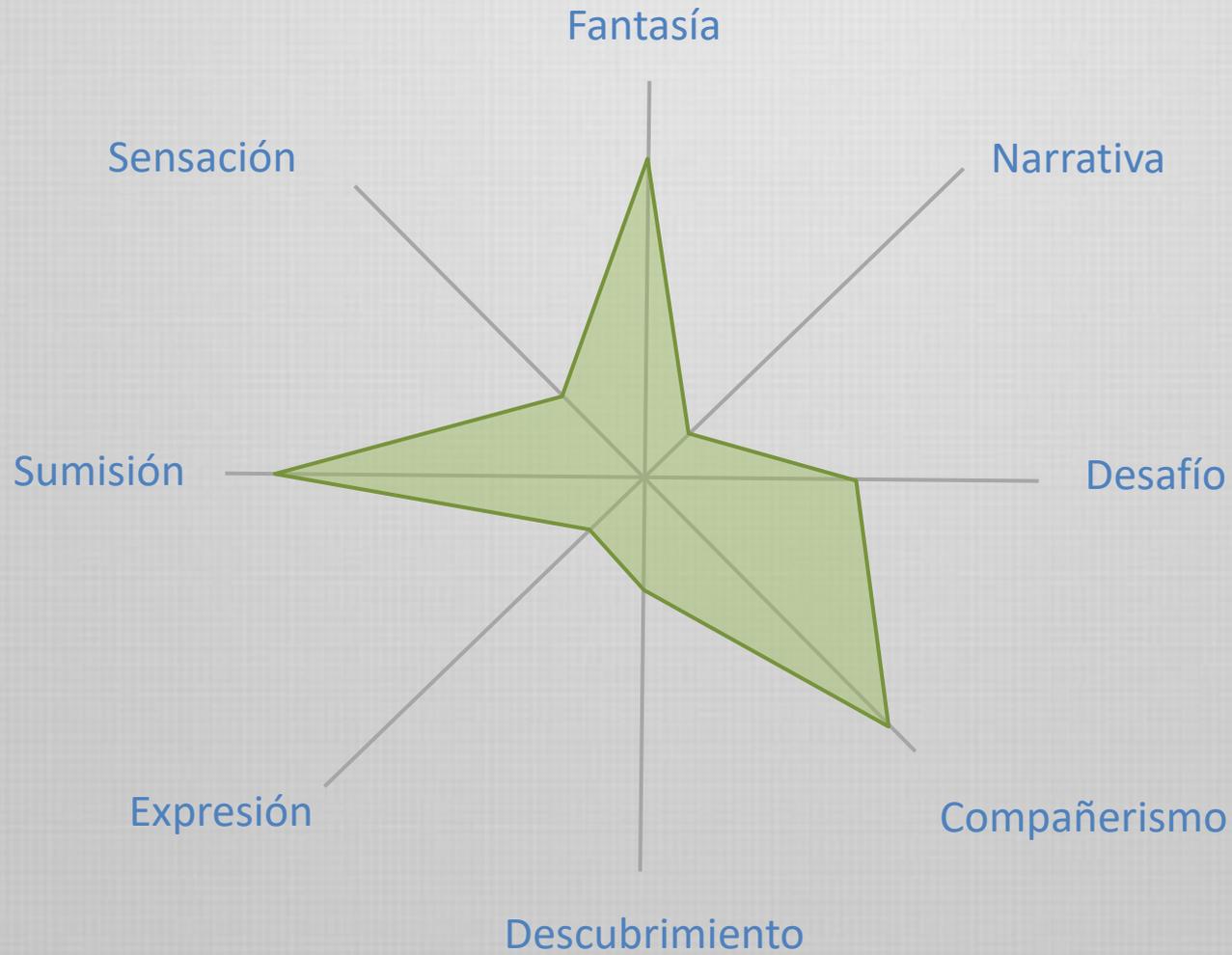
Estética

Sumisión

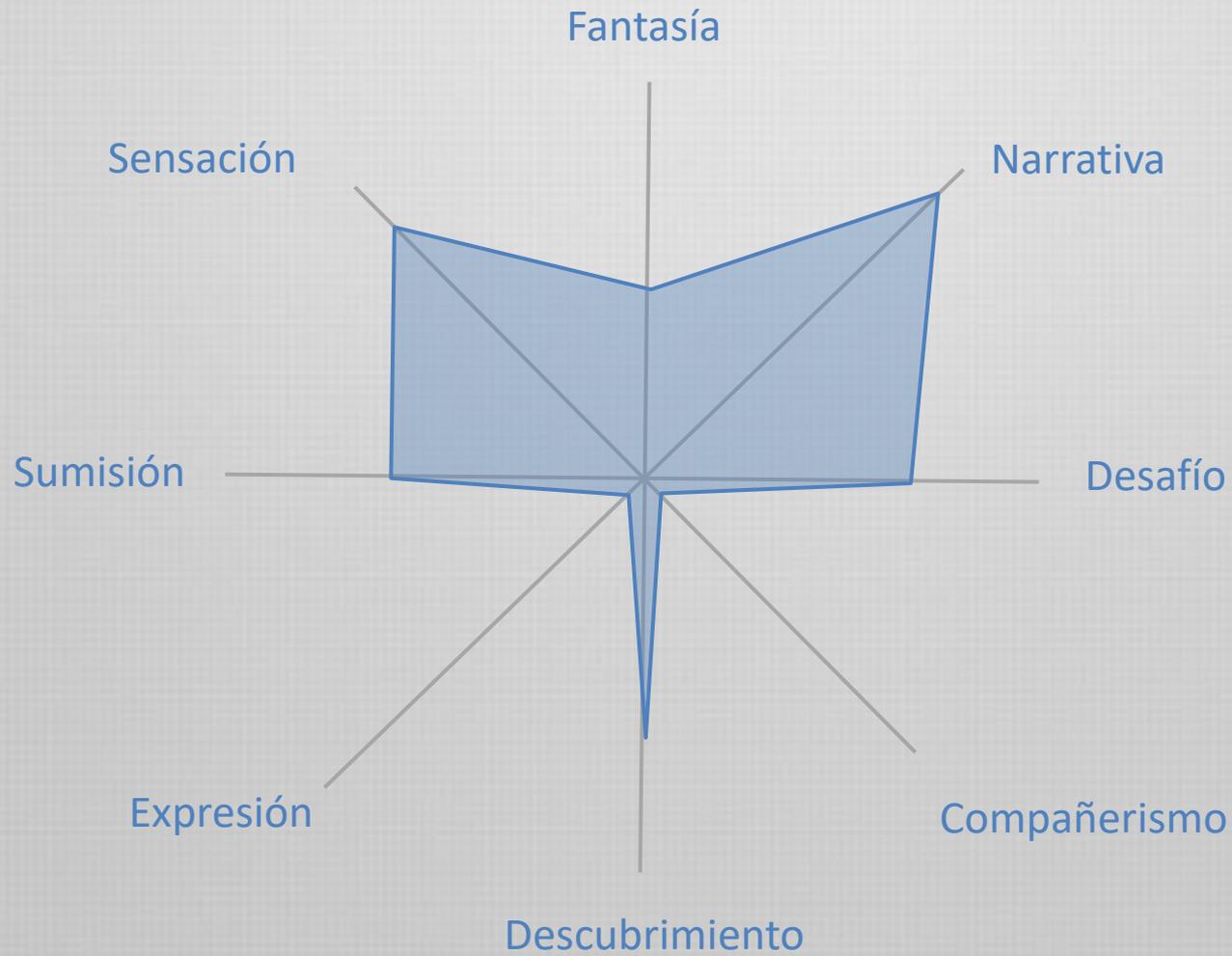
Juegos como pasatiempo



Estética



Estética



Inmersión

Un aspecto importante en la estética del entretenimiento es la **inmersión del jugador**



Ocurre cuando toda o parte de la percepción de la persona **falla en reconocer la tecnología** que hace que parezca estar en **una locación física y un entorno diferente** de su entorno y locación actual en el mundo físico

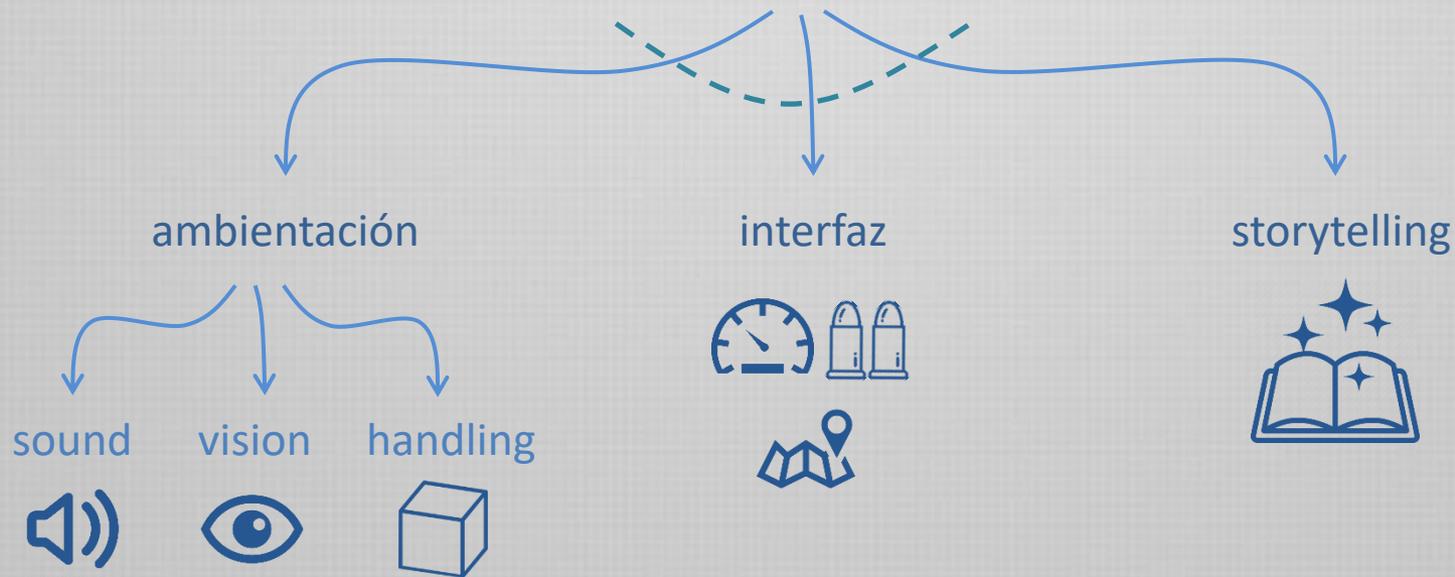
Inmersión

Game Architecture and Design: A New Edition
Andrew Rollings Dave Morris



Dave Morris

“la sensación del jugador de **estar** en el mundo del juego”



Inmersión

A Grounded Investigation of Game Immersion
Emily Brown - Paul Cairns



Engagement

Engrossment

Total Immersion

El nivel más bajo de involucramiento del jugador
Barreras a superar para lograr este estado



Accesibilidad
depende de las
preferencias del jugador
controles del juego



Inversión de tiempo
implica
esfuerzo en aprender a jugar
atención y concentración

Inmersión

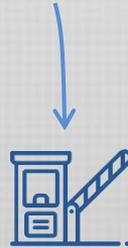
A Grounded Investigation of Game Immersion
Emily Brown - Paul Cairns



Absorción

Comienza a existir afectación emocional

Menor atención al entorno



Construcción del juego

Inmersión

A Grounded Investigation of Game Immersion
Emily Brown - Paul Cairns



Desconexión con la realidad circundante
El juego es todo lo que importa en ese momento
Dedicación total de pensamientos y emociones



Empatía

Creación de vínculos con personajes y/o situaciones



Atmósfera

Gráficos, Narrativa, Sonido

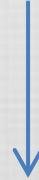
Inmersión



Inmersión

Estefanía Bitan
Alison McMahan
Brown & Cairns
...

En videojuegos,
la inmersión



Es transitoria

Está determinada por factores humanos y tecnológicos

Requiere coincidencias entre las expectativas del jugador y el juego

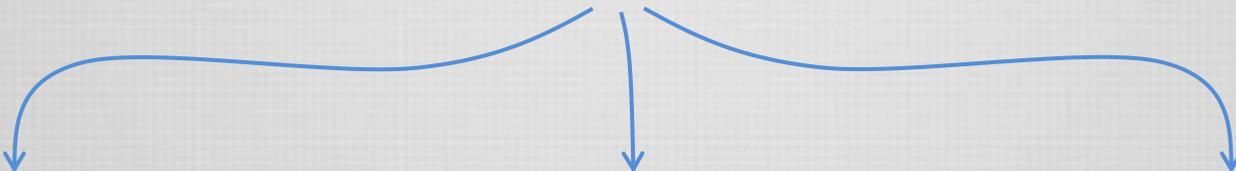
Es necesario que se produzca un impacto no trivial en las acciones del jugador

Las condiciones del mundo deben ser consistentes

Tiene una relación directa con la sensación de diversión

Inmersión

Ermi y Mäyrä distinguen tres *vistas/componentes* de inmersión



Sensory
Immersion

Principalmente
visual, aunque
derivada por todo lo
expresivo del juego

Challenge-based
Immersion

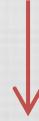
Enfocada en las
habilidades del jugador
Es similar a la
experiencia de flow

Imaginative
Immersion

Derivada por aspectos
narrativos de la historia
del juego

Inmersión

¿Que se puede hacer para mejorar la inmersión?



Empatía con los personajes



Incorporar experiencias “reales”
(injusticia, humillación, venganza, esfuerzo por luchar, etc)

Considerar el diseño del avatar
(según audiencia)
posible personalización



Considerar defectos e
imperfecciones del personaje

Inmersión

¿Que se puede hacer para mejorar la inmersión?



Entorno

Aspectos de realismo visual

3D es mejor que 2D

first-person es mejor que *third-person*

Riqueza de información sensorial

Completitud y consistencia del entorno

NPC actuando racionalmente

Minimizar incongruencias visuales

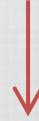
Entornos ricos en información

La mente se concentra en comprender detalles



Inmersión

¿Que se puede hacer para mejorar la inmersión?



Consistencia general



Evitar defectos visuales
(el equivalente al micrófono en las películas)

Comportamiento creíble de los elementos del juego
Implementar comportamientos esperables

Presentación continua del mundo del juego
Evitar cortes y salidas momentáneas
(ej: load screens)

Rica interactividad con elementos del juego
Manipular objetos, hablar con NPCs, etc

