

NOTICIA AMPLIADA



Logo de la Universidad de Granada

Científicos de la UGR crean un modelo de videojuego que servirá para estudiar cualquier aspecto relacionado con ellos y para definir un marco conceptual que permita caracterizar la experiencia del jugador en videojuegos

Para llevar a cabo esta investigación, sus autores se basaron en su propia experiencia en proyectos previos en los que han desarrollado herramientas educativas y videojuegos para el aula

INVESTIGACIÓN

Definen por primera vez el concepto de jugabilidad, o qué características debe tener un videojuego para triunfar

Universidad de Granada

¿Qué características debe tener un videojuego para que sea divertido? ¿Por qué hay videojuegos que triunfan y otros con los que el jugador no se siente satisfecho y acaban siendo abandonados? ¿Qué diferencia existe entre un juego y una unidad didáctica multimedia?

31/8/2010



A todas estas preguntas ha dado respuesta una investigación realizada en el Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos de la Universidad de Granada por José Luis González Sánchez y dirigida por el profesor Francisco Luis Gutiérrez Vela.

Como explica González Sánchez, **la jugabilidad es un concepto abstracto y difícil de definir**, “debido a que posee características tanto funcionales, inherentes a todo sistema interactivo, como no funcionales, relacionadas con las experiencias que obtiene el jugador al jugar”. Así pues, definimos la jugabilidad como “**el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener**” de forma satisfactoria y creíble”, ya sea solo o en compañía”.

Herramientas educativas

Para llevar a cabo esta investigación, sus autores se basaron en su propia experiencia en proyectos previos en los que han desarrollado herramientas educativas y videojuegos para el aula. “Esto nos ha ayudado a saber **qué es lo que quieres los niños en los juegos y qué es lo que ellos entiende por diversión**”, destaca el autor principal.

Y es que, si las encuestas y tendencias están en lo cierto, “los **videojuegos serán usados desde niños a personas de tercera edad**. Por este motivo, debemos saber qué estándares deben cumplir los videojuegos para asegurarnos de ello”.

A la luz de los resultados de esta investigación, los científicos concluyen que “**los videojuegos también tienen sus propias reglas para formalizarse y evaluarse**. Creemos que, con este estudio, ponemos una pequeña piedra en que lo desconocido de lo que antes todo el mundo hablaba sea ahora más conocido y estandarizado según se demanda en la actualidad de los sistemas interactivos orientados al ocio electrónico”.

El trabajo realizado en la UGR empezó desde lo más bajo: **qué es un videojuego, qué parte lo componen, cómo se relacionan esas partes para empezar a construir todo encima de ello**. En definitiva, “hemos logrado modelizar los videojuegos, esto es, crear un modelo de videojuego teórico que nos sirva para estudiar cualquier aspecto relacionado con ellos”.

Los videojuegos representan la **industria de entretenimiento que mas dinero factura en el mundo**: en 2009 representó unos 1.200 millones de euros; el año anterior, 1.500. Lo que supone 500 millones de euros más que la música y el cine, por ejemplo

Informe completo

Con el
mecenazgo de



Ciudad Grupo Santander
Avda. de Cantabria, s/n - 28660
Boadilla del Monte
Madrid, España