

# Cuando el jugador se refleja en el espejo llamado videojuego

Daniel Parente

Director del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos en ESNE  
(Escuela Universitaria de Diseño, Innovación y Tecnología)

¿Qué tienen los videojuegos para estimular de forma tan enérgica el tejido de la imaginación y de la creatividad de personas de diferentes clases sociales, culturas y edades?

La respuesta, como en la canción de Bob Dylan, no está en el viento, sino en la capacidad que tienen los videojuegos para adaptarse de forma precisa a las expectativas de los jugadores y para permitirles tener el control de su propia diversión, sin tener que adecuarse al ritmo o al camino que haya sido seleccionado por otro.

Mientras que en el cine el espectador asiste, atrapado por la historia y la imagen y sin capacidad de maniobra, a un relato que lo ha cogido del corazón como rehén de sus emociones sin dejar espacio a la razón para que se dé cuenta de los trucos de ilusionista empleados por el guionista o el realizador, en el videojuego el mecanismo es el inverso. Al jugador se le deja su razón para buscar la emoción, y esta última le impide al jugador ver los trucos de ilusionismo que han tenido que hacer los diseñadores y los creadores del videojuego para poder integrar el mundo del videojuego.

El jugador define su propio espacio de diversión sobre la base de las reglas de juego y del aspecto visual que han definido para él los creadores. El diseñador puede haber pensado en un juego rápido sin espacio para parar, pero el jugador puede encontrar diversión en estar parado, observando o admirando los pequeños detalles que componen el juego y le dan su estética o su particular interpre-

DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.11>

tación del mundo. El jugador es el dios de un pequeño mundo virtual, donde los personajes, sean de píxeles o de polígonos, y tengan la inteligencia artificial más compleja o las reglas de acción más básicas, no son elementos pasivos de una realidad ajena a ellos, sino que cobran vida en la proyección que el jugador hace sobre la imagen del personaje del videojuego.

Estos elementos representan la necesidad de aplicar un talento transversal para crear un todo homogéneo y consistente. Cada uno de los detalles contribuyen a la generación de ese espacio complementario al jugador, pero capaz de integrarlo y retenerlo, cual imán potente ejerciendo su magnetismo sobre un trozo de metal.

La integración debe ser perfecta porque el videojuego no tiene una implicación única y direccional con un solo elemento del cerebro humano, sino que tiene en cuenta la capacidad distribuida y altamente paralelizada del subconsciente, capaz de encontrar conexiones y referencias, o de inquietarse ante la mínima variación que parece amenazar la diversión que el videojuego plantea al jugador, encendiendo todas las alarmas cuando reconoce en el videojuego la más mínima imperfección.

Gran parte de los problemas que existen en el videojuego se dan porque el equipo de creadores está enfocado en trabajar en contra del jugador y en intentar ser más listo él. Le da elementos gráficos, narrativos o *gameplay* que la mayoría de las veces, este no ha pedido, en un ejercicio vano y pueril de intentar demostrar la superioridad del creador sobre el consumidor (cuando realmente debería ser al revés). El equipo y el juego están al servicio de la diversión del jugador y este tiene que divertirse con el videojuego. Entendiendo esta máxima, se puede enfocar todo el trabajo de producción de la más forma más idónea para cumplir las expectativas del jugador, sin tener en cuenta otros detalles menos importantes, que muchas veces solamente están por el ego del creador. Cuando el equipo entiende esta dicotomía del videojuego y trabaja a favor de la diversión, todos los elementos que lo constituyen se suman para generar una ecuación de resultados positivos para los mecanismos cognitivos del jugador que le harán imposible resistirse al magnetismo que el videojuego es capaz de ejecutar sobre su intelecto y su imaginación.

Otra realidad del videojuego, por muy extraño que pueda parecer dada su omnipresencia, es la tecnología. Durante muchos años ha estado al servicio de la búsqueda del hiperrealismo y con la nueva generación *indie* ha perdido importancia a favor de la jugabilidad y del factor de diversión. Esta tecnología es, en muchas ocasiones, desperdiciada, cuando podría también ella estar al servicio del jugador, para aumentar su experiencia de uso y su vivencia dentro del videojuego. Toda la capacidad de computación que existe en un ordenador, consola o teléfono actual es, en muchas ocasiones, desperdiciada en tiempos muertos que pueden ser perfectamente aprovechables para analizar al jugador y su patrón de juego, y enfocarla exactamente en los elementos clave que aumentan la sensación de bienestar al jugar el videojuego.

La cantidad de decisiones que el jugador tiene que tomar en cualquier videojuego es suficiente para entender claramente sus preferencias y poder configurar el resto de las experiencias de juego para reforzarlas, ajustando dificultades o equilibrios entre narración o interactividad, acción o carga visual de una forma dinámica aumentando la inmersión al alinear el juego con las expectativas del jugador.

### **Referencia de este artículo**

Parente, Daniel (2015). Cuando el jugador se refleja en el espejo llamado videojuego. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº9. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 181-183. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.11>.