

EL VIDEOJUEGO COMO EXPERIENCIA INMERSIVA

CARLOS ALBERTO RONDÓN QUIÑONEZ

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2020

EL VIDEOJUEGO COMO EXPERIENCIA INMERSIVA

CARLOS ALBERTO RONDÓN QUIÑONEZ

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico

Asesor

SEBASTIÁN URIBE AGUILAR

Título profesional del asesor

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ARQUITECTURA Y DISEÑO

DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2020

(6 de noviembre de 2020)

(Carlos Alberto Rondón Quiñonez)

“Declaro que esta tesis (o trabajo de grado) no ha sido presentada para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o cualquier otra universidad” Art 82 Régimen Discente de Formación Avanzada.

Firma

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Carlos', with a stylized flourish extending to the right.

CONTENIDO

GLOSARIO.....	6
RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN.....	8
CAPITULO 1	9
CAPITULO 2	11
CAPITULO 3	13
CAPITULO 4	13
CAPITULO 5	15
CAPITULO 6	17
EXPERIMENTOS.....	18
Para la lectura	19
Para el videojuego.....	19
CONCLUSIONES.....	20
BIBLIOGRAFÍA.....	21

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. *Gráfica de pastel que representa la experiencia literaria de cuatro participantes, donde el 100 % dijo que si disfruto la experiencia*

Figura 2. *Gráfica de pastel que representa la experiencia de videojuego de cuatro participantes, donde el 75 % dijo que no disfruto la experiencia, mientras el 25% mencionó si haberla disfrutado*

GLOSARIO

VIRTUAL: Es una realidad construida mediante sistemas y/o formatos digitales.

MECÁNICAS: Son los mecanismos y sistemas que definen como se juega a un videojuego.

NIVELES: Es una zona disponible donde se realiza uno o varios objetivos específicos en el videojuego.

INMERSIÓN: Es el acto de introducirse en una obra u historia al dejarse atrapar por su contenido.

INTERACCIÓN: Es aquella acción que ocurre entre dos entes ya sean personas u objetos en la que se da cierto grado de reciprocidad.

RESUMEN

En este trabajo se hace una exposición sobre las cualidades de la inmersión en medios de entretenimiento, también se destaca la manera en que actúan los niveles de interacción en los videojuegos permitiendo una mayor o menor inmersión. Se presentan, además, varios ejemplos donde las interacciones junto a la narrativa facilitan a los interactores alternativas para convertirse en protagonistas de su propia historia.

Palabras clave: virtual, mecánicas, niveles, interacción, inmersión

INTRODUCCIÓN

En los mundos narrativos existen una variedad de relatos. Dichos relatos abordan una cantidad de temas diferentes, entre las cuales resaltan, las historias de ficción, que narran sobre lugares imaginarios, llenos de posibilidades, y en los que el interactor puede sumergirse profundamente y sentirse como parte de él.

Este tipo de historias se desarrollan a través de diferentes medios, y al hacerlo se hacen transmediáticas. En el mundo de la literatura, por ejemplo, proliferan situaciones cargadas de imaginación. Momentos que dejan que el lector vuele libre entre sus imágenes literarias, poesía y espacios oníricos. Del mismo modo el fenómeno del teatro, ofrece representaciones escénicas de personajes, en situaciones maravillosas y dramáticas. Para esto combina principios literarios y añade gestualidad y acción. Estos eventos teatrales permiten al espectador acercarse a la ficción como un mundo tangible, con caracterizaciones más íntimas y parecidas a lo que conocemos como real. Más cercano al contexto actual, llega el videojuego, usando los mismos elementos anteriores, pero sumando el factor de elección y jugabilidad. De esta forma, brinda una fuerza narrativa e inmersiva que supera a sus predecesores, al menos en su propia manera.

Con este proyecto se busca probar la idea, preconcebida, de que el videojuego es el medio que puede desarrollar un mejor ejercicio de inmersión. Y que logra esto gracias a la narrativa. Para cumplir con este objetivo, se compara la forma en que el interactor (pasivo, activo o interactivo) percibe a través de cada uno de estos medios, y la manera en que interpreta las diversas narrativas.

Se espera reconocer por análisis y contraste, la interacción e inmersión que los videojuegos poseen, y la diferencia en la que se presenta en los demás medios. También se espera reconocer la posibilidad latente que posee para transformar al jugador de espectador, en participe de la misma obra. Además de permitir que la historia que se desarrolla sea la propia, al facilitar que los hechos vayan tomando forma a partir de sus decisiones. Esta investigación considera indispensables algunos puntos para analizar: la posibilidad de interacción, la atención del usuario en aquello que se relata, los niveles de inmersión en los diferentes medios, la empatía genera en el usuario. Todo lo anterior, para definir que tanto poder de inmersión y enganche se genera, y que tanto interviene o interfiere la historia y la narrativa en qué está experiencia sea significativa en la memoria de interactor.

CAPITULO 1

La virtualidad y el videojuego

¿Qué es un mundo virtual? ¿Un escenario posible donde se describen cosas que llegarían a pasar bajo ciertas circunstancias basadas en nuestro mundo? ¿Universos de especulación que sólo se basan en posibilidades? Si nos vamos por la parte etimológica, **Virtual** es algo que tiene posibilidad de ser, aunque nunca lo haya sido.

Al definir mundo virtual como algo posible pero no real, podemos hablar de la fantasía como virtualidad. Un mundo fantástico como la Tierra Media de Tolkien o el post apocalíptico Fallout de Tim Cain, son mundos virtuales, estos mundos simulan la realidad tomando elementos y agregando los propios, en ellos aún existe la gravedad, existe el aire, la tierra y una gran cantidad de principios básicos que comprenden nuestro universo, al menos los que hemos comprendido. Desde Aristóteles se hablaba de nuestro gusto por la imitación y como disfrutamos de ella en las obras, porque nos permite comprender mejor cada cosa, puesto que para imitar primero hay que comprender y así conseguir una réplica que tenga sentido.

Según Susanne K. Langer el arte no es una imitación sin más. El arte toma elementos fundamentales de la realidad y trabaja con otros más abstractos del pensamiento como el espacio/tiempo, la mente y la acción. Con esto podemos decir que las obras llevan al espectador a un mundo virtual basado en el real pero que permite que estos sueñen un poco, como lo haría un libro dejando que el lector viva las aventuras de un caballero blanco del medioevo, que rescata damiselas y se enfrenta a peligros, la obra crea una **ilusión** para el lector que le permite sumergirse en ella y en su mundo.

Con esto podemos preguntarnos ¿y qué es lo que permite crear mundos virtuales en el arte? La respuesta es la narrativa, cuando se cuenta una historia, se lleva a las personas a imaginar sobre ella, a experimentar sensaciones que la obra narra y a ubicarnos en otro mundo mientras se disfruta de la creación. Los artistas lo entendieron bien, contando historias que generan interés y atrapan al espectador, atrayéndolo a la obra y permitiéndole sumergirse en ella.

Con el paso del tiempo las técnicas de la narración fueron mejorando, se experimentaron distintas formas de contar historias con los libros, la pintura o el teatro entre otras. Las nuevas ideas podían fracasar o convertirse en grandes éxitos que cambiasen las reglas, esto permitió la evolución del medio con la aparición de enormes posibilidades narrativas, incluso aparecieron nuevos géneros en los que contar historias como **la fotografía y el cine**. Particularmente con el cine ocurrió algo curioso, aquí se empezaron a mezclar elementos de otros artes para la creación de una sola obra, se necesitaban las historias escritas desde un guion aludiendo al talento literario, la expresión narrativa

en los actores presente en el teatro, y la composición visual que existía desde la pintura (y la fotografía), esto convirtió al cine en un éxito, las obras ya no necesitaban ser imaginadas al ser leídas (Libros) o deducir las historias al ser observadas (Pinturas), aquí todo estaba siendo contado a través de una sola **Película**.

Las películas creaban mundos virtuales para los espectadores, se podía vivir en el País de las maravillas, entendiendo cómo se veían las rosas blancas y como era el pelaje del conejo blanco, también se podía conocer cómo era la vida en la lejana e inalcanzable Luna.

El siguiente salto en la narrativa a través de los medios fue el de los videojuegos. Hablar sobre que es el videojuego es como hablar de cualquier medio de entretenimiento, su definición es parecida a la que recibirían el cine o la literatura, siendo estos medios narrativos que como el videojuego permiten a un lector/espectador ser testigo de una historia a través de un contenido.

Sin embargo, en el videojuego las cosas ocurren de manera distinta, esto debido a la forma en que el jugador interactúa con la obra, aquí él no será un testigo de las hazañas de un héroe o las desgracias de una víctima, él será parte del suceso convirtiéndose en ese héroe o en esa víctima, dotándola de sus propios defectos o de sus propias virtudes.

Es esa distinción la que me lleva a plantear que es este medio el que presenta una mayor inmersión al espectador, que más allá de conectarlo con el mundo de la obra con una interacción pasiva lo sumerge en ella y le convierte en una parte importante, esto lo logra al brindar una interacción interactiva con su medio a través de un diseño basado en esa estructura de la narración.

CAPITULO 2

¿Qué es un videojuego?

El videojuego es un producto fruto del trabajo en distintas áreas para concretar una sola obra, se trata de una suma de imágenes, sonidos, programación, diseño, interacción y escritura que en conjunto permiten el desarrollo de una historia y la interacción con esta por parte de los jugadores.

En cuanto a su tiempo de existencia, el videojuego es un medio de entretenimiento relativamente joven comparado con sus semejantes. A diferencia de estos, aquí se ha presentado una evolución increíblemente acelerada, en un par de años pasamos de gráficos en 2D basados en píxeles a modelos 3D con un alto nivel de detalle y realismo.

En este medio, como en cualquier otro, también se presentan complicaciones. Podemos empezar mencionando las limitaciones técnicas como lo son el espacio disponible en el formato del videojuego (La capacidad de almacenamiento en un CD, en un Casete, etc.), el desarrollo gráfico de la época y los hitos populares entre los diseñadores.

Ante estos problemas, los diseñadores consiguen saltar los inconvenientes y encontrar soluciones creativas que muchos no habrían considerado, como el juego con el plano visual que percibe el jugador, el cambio de tamaños para generar perspectiva, el uso de niebla o ruido visual para la generación de un gran mapa, la carga por zonas en los mundos abiertos, etc. Todas estas respuestas ante los problemas pueden abordarse desde una sola palabra, **ingenio**. Los desarrolladores son hábiles y siempre piensan en cómo conseguir un buen resultado en condiciones desfavorables, esto lo consiguen a través de las **mecánicas** o de un buen **diseño**.

Si queremos abarcar el tema del desarrollo tecnológico en videojuegos podemos ir hasta sus inicios. En un principio los videojuegos sólo se reproducían en grandes computadoras y se veían como algo sin importancia entre los programadores, fue hasta la aparición de **“Atari”** que se consideró el mercado de los videojuegos como una oportunidad de negocio que podría llegar a funcionar. Como en cualquier medio con buenas ideas, surgieron varios competidores para Atari como lo fueron **Nintendo** y **Sega**, con una competencia en marcha se dio el desarrollo tecnológico, todas las empresas querían superar a sus adversarios, buscando distintos métodos y formas para atraer la atención de su público.

Existían ciertas características que podían determinar el atractivo de un videojuego, estas eran el **diseño de personajes, los niveles, el estilo artístico y la jugabilidad**.

El diseño de personajes y niveles estaba estrechamente relacionado con la tecnología de la época, pues la representación de un avatar en un videojuego en los comienzos de la industria era algo

limitado ya que sólo podían manejarse píxeles. Lo mismo pasaba con los niveles debido a las limitaciones técnicas en las consolas.

Si hablamos del estilo artístico podemos despegarnos de la tecnología, para algunos videojuegos que buscaban un estilo realista la tecnología era un aliado importante, aunque con la evolución del medio estos no envejecerían muy bien. Esto ocurrió debido a ese realismo que no podría compararse al que se lograría en un futuro con mejores avances. Dejando de lado esta excepción, el estilo visual era la forma en que el videojuego se diferenciaba de los demás, se mostraba una esencia fantástica, de ciencia ficción, caricaturesca, etc. Cada estética sólo debía cumplir con dos requisitos, representar adecuadamente la narrativa y ser atractiva para el público.

Por último, está la jugabilidad, este es un aspecto fundamental en los videojuegos y la esencia del mismo medio. Los libros contaban historias para los lectores después el cine comenzó a hacerlo, diferenciándose al enseñar audiovisualmente estas historias. Con la aparición del videojuego estos también podían contar historias, pero ¿qué los diferenciaba del cine? La interacción inmersiva.

Los videojuegos se juegan, estos necesitan que cada enemigo, cada obstáculo y cada herramienta para el personaje sean planeadas para que el jugador al momento de interactuar con el mundo creado pueda sentirse en algo real, dejar que esa historia de un caza vampiros que lucha con un látigo se sienta como algo verosímil.

Si por alguna razón algún programador no hace bien su trabajo y los enemigos no se comportan como deberían, el mapa no funciona adecuadamente o las herramientas no cumplen con su utilidad, se rompe la interacción y con esta la inmersión del jugador, es por esto que la jugabilidad es tan importante en el videojuego, porque es parte de su esencia.

CAPITULO 3

¿Qué es la inmersión?

La inmersión es una forma de dejar que el contenido que un autor ha creado consiga envolvernos e introducirnos en su mundo, hacernos sentir como parte de ello. Antes de nuestra época, el mejor medio para la inmersión fue la literatura, esta con sus palabras e historias conseguía seducir al lector y llevarlo a un mundo que no era suyo, sacarlo de su realidad para llevarlo a una distinta.

Sin embargo, esta es una cualidad que no cualquiera conseguía en sus textos, muchos podían narrar sus historias, hablar sobre personajes, situaciones y mundos, pero podían no terminar convenciendo al lector de esto, sólo conseguían mantener la atención de sus lectores en la obra.

Cuando algunos maestros de la palabra consiguen plasmar obras que atrapan al lector, los llevan a la maravillosa experiencia de la inmersión, una que cualquiera estaría dispuesto a vivir pues como los seres que somos, nos apasionan las historias y como uno de mis maestros dijo una vez “lo que nos diferencia de los animales no es la capacidad de razonar o el tener una consciencia, es la capacidad de crear ficción en nuestras cabezas”. Nosotros podemos estar envueltos en un día a día desprovisto de emociones fuertes o intereses significativos, pero podemos encontrar una compensación en una historia que no es nuestra, la cual nos carga de sensaciones que no hemos vivido, pero nos gustaría hacer y es más fuerte cuando consigue sumergirnos.

Ryan, M (2001) decía que,

“...la inmersión puede ser una aventura vigorizante, comparable a nadar en un mar de aguas frías y revueltas. El entorno aparece hostil al principio, entramos a regañadientes, pero en cuanto nos mojamos y confiamos nuestro cuerpo a las olas, ya no nos queremos marchar. Y cuando finalmente lo hacemos, nos sentimos frescos y llenos de energía.” (26)

Y creo firmemente que tenía razón. La inmersión no se da de golpe, es todo un proceso que requiere de adaptación pero que después de prepararnos para él, conseguimos disfrutar de la experiencia completa. Un buen ejemplo para hablar sobre la inmersión son los videojuegos de rol, en estos videojuegos se controla a un avatar en blanco, aquel personaje no es más que una representación tuya en el mundo del videojuego cuyas decisiones son tomadas por ti y toda la historia labrada es tuya, te conviertes en parte de ese mundo y comienzas a sentirlo como uno en el que te gustaría estar. Muchos videojuegos de rol tienen su éxito en esa fantasía que cumplen para los jugadores, la de ser personas importantes en mundos fantásticos, el elegido de alguna profecía antigua que llega para rescatar al reino, que se hizo amigo del viejo guerrero de un pueblo, se enamoró de una doncella escudera, se convirtió en la mano derecha del rey y le puso fin a la era del terror de aquel dragón malvado imbatible.

CAPITULO 4

¿Qué es la interacción?

José Altozano habló en uno de sus muchos videos sobre “El problema de la puerta” en el videojuego, este comentario surgía por un *youtuber* que mientras jugaba un título clásico llamado “Medal of honor” cruzó una puerta para entrar en una habitación y la forma en que lo hizo fue destruyéndola en una cinemática, para que en el siguiente nivel esa puerta estuviera tras ellos cerrada y en perfecto estado, de forma que el paso se bloqueaba impidiendo que se pudiera retroceder.

Altozano planteaba los dilemas de la programación en el videojuego, pero al mismo tiempo los puntos que se deben tener en cuenta a la hora de interactuar con esa puerta, ¿Se puede interactuar con la puerta? ¿Cómo? ¿La puerta puede abrirse? ¿Cómo se puede saber si una puerta se puede abrir o no? ¿De qué forma se abre la puerta? ¿La puerta se puede destruir? ¿Hay otras formas de abrir la puerta? ¿Se puede cerrar la puerta? ¿La puerta puede bloquearse? ¿Cómo se bloquea? ¿Cuándo se bloquea? ¿Qué pasa si el jugador abre la puerta y entra? ¿Qué pasa si abre la puerta y no entra? ¿Al entrar en la puerta seguimos en el mismo mapa o se abre un nuevo mapa dentro del juego? ¿Los enemigos pueden usar la puerta? ¿La puerta puede abrirse y que el jugador no entre? Tan sólo con unos cuestionamientos básicos podemos plantearnos 16 preguntas, pero si nos ponemos a pensar a detalle la forma en que podemos interactuar con una puerta en la vida real creo que no terminaríamos de con las posibilidades nunca.

Tal cantidad de dilemas planteados para una simple puerta nos da una pista de las posibilidades de un mundo, si se hace eso con la puerta que puedo hacer con algo más grande como una casa completa o con algún ser vivo como un perro, mejor aún ¿qué podría hacer con otro humano? ¿Qué clase de interacción tendría? Podemos pensar en sus comportamientos, sus ideas, su vida, su vestimenta, hacer que “*herrero.rojo_01*” pase de ser un montón de código a ser un personaje real.

CAPITULO 5

Interacción e inmersión en la narración

Estos dos aspectos complementarios el uno con el otro son fundamentales en este medio, pues ellos definen en gran medida la forma en que se desarrolla la **jugabilidad** para el usuario. En un videojuego, se debe brindar de un contexto al jugador, el escenario en el que va a estar es uno que no debería describirse con palabras sino mostrarse a él, además se debe sentir como un lugar creíble, no porque cumpla con las leyes de nuestro mundo sino porque cumpla con las normas del propio y permita que cuando el jugador comprenda esas normas pueda comportarse como un miembro más de este sitio. También hay otra descripción del contexto que debe darse y esta es la emocionalidad del momento, desde el arte ya se comprendían los aspectos gráficos de las emociones y son estos los que deben reflejarse en los sitios donde transcurren los eventos. Resumiendo, se necesita una descripción detallada del espacio y una muestra emocional del momento para dar un contexto al jugador.

Esos son detalles base para dar pie a un mundo creíble en el que el jugador pueda participar, pero el aspecto que sigue es la interacción que este jugador tiene con el mundo, con sus habitantes y lo que el mundo le hace sentir. Pongamos el ejemplo de la ciudad de Dunwall (Pertenece al título *Dishonored*) Dunwall no está pasando por su mejor momento, la emperatriz que regía la ciudad fue asesinada, hay una plaga azotando al pueblo y la guardia no hace más que abusar de su poder. Cuando Corvo (Nuestro personaje en el videojuego *Dishonored*) llega a Dunwall, debe sentir que esas situaciones son reales y que tales tragedias le ocurren a verdaderas personas. Cuando él camina por la ciudad puede ver callejones inundados de ratas que devoran los cadáveres de las víctimas de la peste, mientras camina puede encontrarse con barrios enteros clausurados y puestos en cuarentena, donde sus habitantes no pueden salir, también están los criminales que rondan las zonas más desoladas comportándose como si fueran sus dueños y no olvidemos a los guardias que simplemente se encargan de cuidar las zonas de más alto estrato, impidiendo que los desamparados puedan acercarse pero ignorando completamente la situación en el resto de la ciudad. Todo esto es un contexto presentado a través de acciones, en ningún momento nadie se acerca a contar la terrible situación de Dunwall, ellos no lo cuentan, simplemente lo muestran.

Con este par de puntos ya tenemos un contexto de Dunwall, un pie dentro para una inmersión, pero nos falta algo, la interacción. Corvo no sólo es un transeúnte que pasa por las calles de Dunwall presenciando sus desgracias, él es un interactor. Cuando presencia esos crímenes puede lanzarse contra los bandidos y rescatar a los inocentes o puede convertirse él mismo en un bandido que ataca a los inocentes para también conseguir algo, puede evitar a los infectados de la peste o puede liberarles de su cuarentena permitiéndoles volver a ser libres por la ciudad, cuando intente acceder a zonas de altos estratos los guardias intentarán detenerle, él puede evadirlos y escabullirse pero

también puede dejarlos fuera de combate con una paliza o incluso matarles. Aquí ya hubo un elemento interactivo, existe la ciudad, el jugador tiene una presencia allí y habrá consecuencias a partir de lo que el jugador decida. Cuando Corvo asesina a alguien, el cadáver atraerá a las ratas, las cuales son las portadoras de la peste, aumentando el número de infectados, cuando libere a la gente de la cuarentena estos también pueden esparcir el virus y ni hablar de lo que pasa si llega a herir o matar guardias, reduciendo el ya escaso número de reguladores.

Las consecuencias de los actos se harán presentes cada vez que Corvo transite por una ciudad y en la historia misma que se cuenta. Resulta que Corvo era el protector de la Emperatriz y fue acusado de su asesinato, él está tratando de limpiar su nombre, el hecho de que él transite por la ciudad matando a todo lo que se atravesase en su camino no ayuda mucho al momento de defender su inocencia diciendo que él no es un asesino. De la misma manera, él es el encargado de devolver el trono a la hija de la emperatriz, la cual ve a Corvo como un ejemplo imitando esa crueldad y sed de sangre que él demuestre o su bondad y perdón ante los demás.

Me gusta usar a *Dishonored* como ejemplo por la cantidad de detalles que se tuvieron en cuenta para dar forma a las mecánicas a partir de la narrativa, algo sencillo como las “pócimas de vida” y “pócimas de maná” unas para recuperar salud y otras para recuperar energía mágica, el caso es que ambas pociones tienen una explicación en el argumento. Resulta que, a causa de la peste, las dos mentes más brillantes desarrollaron cada uno un elixir, “El elixir de Piero” y “El elixir de Sokolov” ambas igual de efectivas para mitigar los efectos de la plaga. Corvo las utiliza ambas, como son “medicinas” se encuentran en las calles y las puede portar cualquier persona, le da sentido al hecho de encontrar pociones de curación y maná en el mundo, le da sentido a un aspecto tan básico que es muy fácil de dar por hecho sin pensarlo demasiado.

CAPITULO 6

Experiencialidad

Las emociones tienen un gran peso en la forma en que vemos el mundo, nuestros recuerdos no son un simple registro de hechos, son eventos con un filtro de emoción que demarca su importancia y lo buenos o malos que sean. Esto es bien conocido por la industria del entretenimiento la cual busca cargar de emocionalidad sus obras, en las que el videojuego no es la excepción. Las experiencias que se transmiten en los videojuegos tienen una gran variedad de formas de presentarse, estas son muy bien reflejadas por la cantidad de géneros presentes.

Teniendo un espectro que abarca diferentes experiencias se llega a diferentes tipos de usuarios, ya sea que se busque una vivencia de terror, cargada de acción, melancólica, colérica, etc. Las maneras en que esto se maneja es con la narrativa y la jugabilidad. Dependiendo de la carga emocional presente en el juego, habrá una mejor o peor recepción del mismo.

Un concepto importante en la experiencia del videojuego es la expectativa, cuando se juega debe hacerse por gusto y disfrute, haciendo que cada hora sumada sea algo digno de recordar, incluso si fue algo repetitivo. La expectativa puede ser antes de la salida del título, durante o incluso después (cuando se espera una continuación), dando pequeñas piezas que constantemente permitan gozar al jugador.

Una obra que envuelve al jugador con una experiencia única es *The Outer Wilds*, como allí tomas el papel de un explorador espacial que se encuentra en un universo viejo, dónde puedes ver como las estrellas en el horizonte están muriendo y que todos los planetas del sistema solar están en sus últimos momentos sin mencionar que la estrella que orbitan estallará en 22 minutos. La forma que tiene el juego de envolverte dentro de esta experiencia es majestuosa, hace uso de su mundo, de sus mecánicas e incluso de su historia, todo está entrelazado de tal manera que te sientes como parte de todo.

Resulta que el universo es uno que cede ante la entropía por lo que las estrellas están muriendo, las pocas que quedan tienen su tiempo contado y la tuya no es una excepción, tú comienzas a comprender las cosas que están pasando a medida que transcurren tus experiencias, al haber tenido contacto con un artefacto extraño tu alma consigue regresar en el tiempo cada que la estrella destruye el sistema, permaneciendo en un bucle de 22 minutos antes de que todo sea destruido. Tú empiezas a comprender todo lo que sucede poco a poco, tanto tú como tu personaje lo desconocían todo y entre más investigas más descubres, acercándote poco a poco a conseguir tu meta. La experiencia es única porque está cargada de sorpresas y detalles, todo lo que descubras en este juego tiene una explicación además de que va a ser de utilidad más adelante, vives algo único en ese tiempo, puede variar a tal nivel que para vivir un suceso debes encontrarte en el lugar y el momento correctos, los eventos no ocurren sólo por ti tú llegas a donde ellos están o te los pierdes para vivir de otros, así es como se siente un videojuego como una aventura llena de sorpresas.

EXPERIMENTOS

Para comprobar la diferencia en el nivel de inmersión entre el videojuego y otros medios como los libros se realizó un experimento. En este se hizo un paralelo de experiencias de terror, una sería la lectura de un fragmento literario (El capítulo uno de “El invitado de Drácula”) y la otra sería unos minutos de un videojuego (Outlast). Los participantes se vieron expuestos ante ambas obras en las mismas condiciones acompañados de un observador que tomaría registros. Se analizó la intención de las obras y la manera en que estas incidieron en los sujetos, ambas como experiencias de terror tenían la intención de causar miedo e intriga en el espectador, las dos contaban historias con estructuras similares al narrar como un hombre cualquiera se adentra en “la boca del lobo” al acercarse al peligro de manera indiscreta para después quedar atrapado en una pesadilla.

Los resultados apuntaron a un mayor disparo de emociones por la forma en que las historias fueron presentadas, mientras que el libro adentraba al lector lentamente en la atmósfera terrorífica de Transilvania y le hacía entender con cada palabra cuan mala había sido la decisión de adentrarse el videojuego creó la atmósfera desde el primer contacto al ver la entrada de Mount Massive una que fue aumentando poco a poco pero que desde el inicio da un arranque fuerte. El leer como los depredadores acechaban en el frío al indefenso Jhonatan Harker causó intriga y miedo por su destino, se podía compartir de cierta forma su vivencia, no obstante el vivir en carne propia las persecuciones a Miles Upshur por parte de los pacientes psiquiátricos que buscaban arrancarle el cráneo de su base provocó terror y pánico. La inmersión en la obra puede denotarse por la reacción de los participantes, el miedo de que un hombre sea acechado en un bosque no se comparó al terror de ser ellos los perseguidos por los pasillos de un oscuro hospital.

Para la lectura

¿Qué emociones sintió?

4 respuestas

Intriga y emoción

Un poco de estrés o exaltación

Suspense, duda e intriga por ver que tanto pasaba y en que punto se desataría todo el embrollo

Sueño e intriga

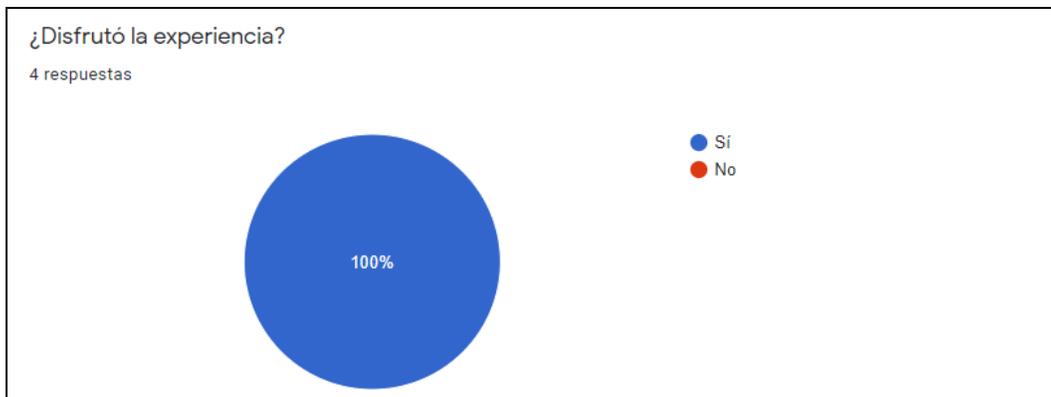
Para el videojuego

¿Qué emociones sintió?

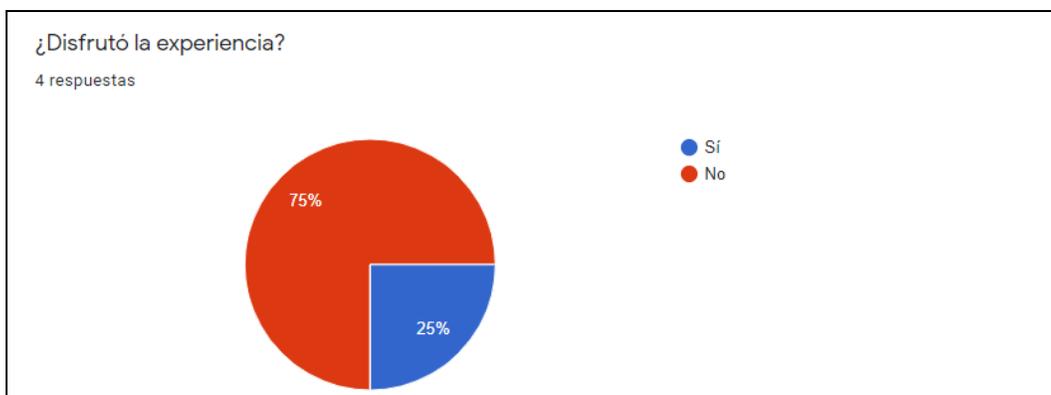
4 respuestas

- Angustia y me sinti malditamente indefenso
- Siempre estaba esperando que algo apareciera y me daba miedo caminar :C
- Terrorrrrrrrrr, literal apenas supe que era outlast ya no quería jugar because traumas, pero literal era puro terror y rabia porque mis manos son pequeñas y soy manca jugando en el computador
- Miedo, estrés, angustia, ganas de cerrar el juego con alt+F4

Con este resultado no se señala una experiencia mejor que otra pero sí los puntos en los que una puede resaltar sobre otra, la experiencia de lectura pudo ser un terror disfrutable, que deja sólo una intriga en el usuario al contrario del videojuego en el cual el 75% de los sujetos señaló no haberla disfrutado.



(Figura 1)



(Figura 2)

CONCLUSIONES

Cuando se busca un mundo virtual y un escape a la realidad cotidiana se pueden encontrar varios medios, cada uno con sus características específicas. Después de investigar y de varias pruebas se puede llegar a una conclusión. En cuanto a medios inmersivos que hagan sentir al espectador como parte de la misma obra, el videojuego tiene varias ventajas en dicha competencia:

- La forma de abordar las emociones del videojugador es intensa y progresiva, puede mantener expectativas constantes.
- La manera de envolver al jugador en su mundo es particular, llega a convertirlo en otro habitante del mismo, a generarle preocupaciones, alegrías, penas, glorias, puede incluso creer que puede llevarse bien con otros habitantes de allí, construir amistades y enemistades, tener un trabajo, asumir un rol, trazarse metas y objetivos. Incluso puede que tenga intenciones de ayudar a esas personas, porque para el dejan de ser sólo líneas de código, son opciones de vivencias y opciones para interactuar, llegan a tal nivel de inmersión que se comportan con aquellos personajes como personas por las que incluso se puede sentir empatía, porque te hacen sentir acompañado.
- Las situaciones en las que te puedes sumergir son lo suficientemente verídicas para un interactor como para ignorar el hecho de que no son reales, se puede pasar horas en ese mundo virtual, ese mundo de posibilidades y lograr salir habiendo disfrutando cada segundo de existencia virtual.

BIBLIOGRAFÍA

- Facultat d'Informàtica de Barcelona. (s.f). Historia de los videojuegos. Retro Informática: Del pasado al futuro. Recuperado de <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Sánchez Coterón, Lara (2012) *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. [Tesis]
- González Sánchez, José (2010) *Jugabilidad: Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. [Tesis]
- Ryan, Marie (2001) *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, E.E.U.U
- Altozano, José [DayoScript] (2019, Octubre 19) *La realidad del videojuego [Postscript]*. [Archivo de Video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-KyzoxOcQYo>