

JUGABILIDAD AUMENTADA. HACIA LOS VIDEOJUEGOS EXPANDIDOS

AUTOR

Sebastián Mañas Valle
Universidad de Málaga (España)
sema@uma.es

Los videojuegos ya no son algo nuevo, pero sigue habiendo novedad en ellos. Le ocurre lo mismo a todos los medios de expresión, tales como la escritura, la fotografía o el cine. Su lenguaje suele estar dotado en su constitución –genotipo– de la suficiente flexibilidad como para adaptarse y evolucionar, ya sea en medios tradicionales o en emergentes soportes vehiculares.

Objetivos de la investigación

Este es un planteamiento sobre la posibilidad, gracias a los incesantes progresos tecnológicos, de aprovechar el medio vivo etiquetado, por ahora, como videojuego para extender su horizonte de diseño hacia experiencias más holísticas; superar las cualidades expresivas de sus propuestas e ir más allá de sus límites físicos y lógicos; así como ampliar el alcance de sus desafíos tanto cognitivos como emocionales.

Se pretende aplicar, progresivamente, unos criterios más próximos a la comunicación audiovisual que a la ingeniería informática, así como planteamientos creativos estrechamente vinculados con las capacidades personales de realización del propio jugador, en una especie de autoedición del juego o “*autogaming*”.

Palabras Clave: Jugabilidad – Videojuegos – Diseño – Ludonarrativa – Animación