

Alejandro Lozano [Salamanca-España]

Juégalos otra vez

Posibilidades creativas de la repetición en la estética de los videojuegos

RESUMEN

El objetivo de este artículo consiste en abordar el fenómeno de la repetición en los videojuegos desde el punto de vista de las acciones que puede ejecutar el jugador. En este medio abundan todo tipo de procesos basados en la repetición, ya sea en el plano del desarrollo técnico del título o del diseño de las mecánicas de juego. En este sentido la repetición puede percibirse como algo que coarta, limita u obstruye la libertad de acción de los usuarios, resta verosimilitud y denota, en definitiva, carencias a nivel de diseño. Sin embargo, es posible utilizar mecánicas lúdicas repetitivas para provocar deliberadamente determinados sentimientos en el usuario, sumergirle en el universo del videojuego e incluso introducir complejas cuestiones de índole moral, enriqueciendo, en definitiva, el producto final. Para desarrollar nuestra argumentación elaboraremos en primer lugar una tipología de los procesos repetitivos más frecuentes a los que se enfrenta el jugador durante el desarrollo de la partida. A continuación proveeremos a modo de casos prácticos el análisis de tres videojuegos que hacen de la repetición de acciones, en alguna de sus variantes, un elemento central de su apartado jugable.

ABSTRACT

In this paper we approach to repetition in video games focusing on player's actions. Video games are filled with all kind of processes based on repetition, whether in the technical development of the game or in game mechanics design. Thus, repetition can be conceived as something that limits or restricts the freedom of the player, takes away verisimilitude and means deficiencies at the design level. However, it is possible to use game mechanics based on repetition to enrich the final product by many ways, e. g. to induce particular feelings on the player, to immerse the user in the game's universe or even to introduce complex moral questions. In order to do so we present in first place a typology of the most frequent processes based on repetition that the players have to face while they play. Then we provide an analysis of three video games that have in common the use of repetition as a core feature in their game mechanics.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Videojuegos, Jugadores, Gameplay, Inmersión, Diseño, Estética, Repetición, Emociones // Game design, proceduralism, digital games, relational art, dialogical art, aesthetic experience, game designer, player

Alejandro Lozano Muñoz, Universidad de Salamanca. Facultad de Filosofía. Departamento de Filosofía, Lógica y Estética Este artículo ha sido posible gracias a un contrato predoctoral cofinanciado por el banco Santander y la Universidad de Salamanca.