

¿Cómo introducir retos no familiares en juegos con interacción basada en movimiento para promover estados de experiencia óptima?

Rodrigo Díaz Espinosa,
IIMAS, UNAM.

Gracias al lanzamiento de dispositivos como el Kinect de Microsoft, han florecido un sinnúmero de aplicaciones que aprovechan la posibilidad que nos ofrece la interacción basada en movimiento. Sin embargo, estos desarrollos apenas han comenzado a articular la pregunta referente a que es lo que hace que un juego en esta plataforma proporcione una experiencia óptima o de flujo al usuario. Nuestro punto de vista es que el reto que presenten los juegos es fundamental para proporcionar este tipo de experiencias, la dificultad del juego no debe ser tan baja para que parezca aburrido ni tan alta para que sea frustrante. Así mismo, este grado de dificultad está mediado por la familiaridad que el jugador tenga con los retos. Existen retos que son recurrentes en juegos de interacción basada en movimiento, y esos son los que llamamos retos familiares. Nuevos retos usualmente son no familiares y pueden representar un grado de dificultad demasiado alto para los jugadores.

Nuestra hipótesis es que los jugadores preferirán retos familiares, a menos que un reto no familiar tenga un nivel de dificultad adecuado y que sea motivado apropiadamente. Para evaluar esta hipótesis, evaluaremos tres versiones de un juego basado en movimiento que modificarán elementos específicos de los retos. La primera versión presenta un reto familiar a los jugadores. La segunda incorpora un reto no familiar (la introducción de dos pantallas que proveen vistas diferentes, una para el frente del personaje y la otra hacia atrás, y que el jugador debe controlar con cada brazo). Finalmente, la tercera versión es equivalente a la segunda en gameplay, pero se introducirá una historia de juego que motivará la necesidad de la pantalla dividida. Las tres versiones serán exhibidas en el museo Universum, en condiciones ecológicamente válidas. La evaluación comparará la capacidad de cada una de las versiones de promover estados de experiencia óptima.