



Diseño de Videojuegos

Estética
Idea y emoción

Motivación

- El **medio** (SW, video, texto...) NO ES el arte
- **Arte** es expresar tus *emociones, ideas, etc.* “bellamente” a través de dicho medio

IDEAS

Video Games Are One of the Most Important Art Forms in History

Chris Melissinos | Sept. 22, 2015



They're the only medium that allows for personalizing the artistic experience



I believe that video games will prove to be one of the most important mediums of art that humanity has ever had at its disposal.

Technology has expanded the canvas upon which artists are able



Jonathan Jones on art Museums

Jonathan Jones

Fri 30 Nov 2012 16:17 GMT



57 567

Sorry MoMA, video games are not art

Exhibiting Pac-Man and Tetris alongside Picasso and Van Gogh will mean game over for any real understanding of art

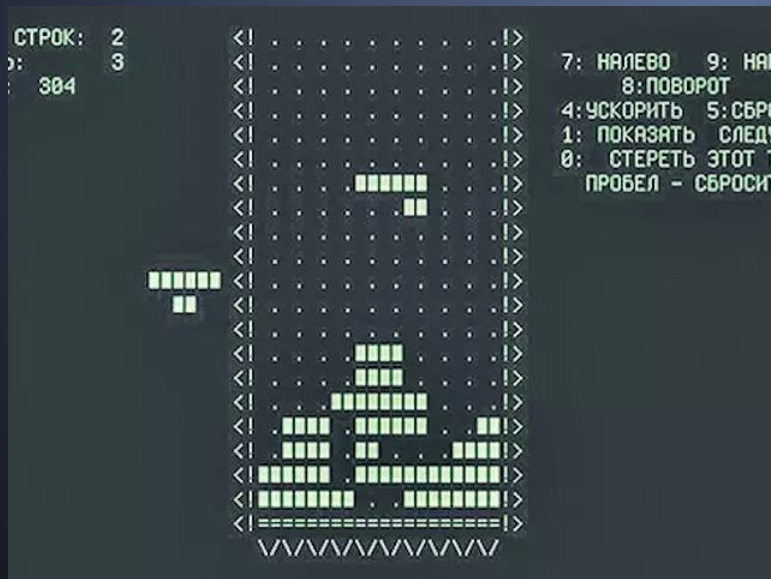


▲ No Picasso ... Pac-Man will go on show at New York's MoMA in 2013

There needs to be a word for the overly serious and reverent praise of digital games by individuals or institutions who are almost certainly too old, too intellectual and too dignified to really be playing at this stuff. Gamecrashing? Gamebollocks? Spiellustfaken?

Motivación

- Incluso obras sobre *temas simples y cotidianos* pueden ser arte... en la medida en que nos parece reconocer allí la “impronta” del artista



Los Girasoles - Vincent van Gogh (1888)

Ideas

- Hay obras con toda clase de **ideas**, algunas organizadas en sofisticadas **ideologías**...



Ideas

- También aquí suelen ser los analistas los que *reconozcan* ideas en las obras



Feminist Frequency

Nivel Oculto



NOTICIAS
ARTÍCULOS
CRÍTICAS
TOP N.O
PODCAST
CAL. INDIE

COLABORA EN NUESTRO PATREON

 Daniel García Raso · Opinión · 16 mayo, 2025

**INMEDIATEZ Y
POSTERGACIÓN: UNA
PARADOJA (IN)MATERIAL DEL
TURBOCAPITALISMO EN LOS
VIDEOJUEGOS**

Un apéndice a 'Yacimiento Pixel'



Ideas

- Prácticamente cualquier idea tiene cabida en un videojuego... pero si tiene **carga moral**, ¡cuidado con *cómo se trabaja!*
 - Humor, ironía, sarcasmo, hipérbole, metáfora...



Afectividad en videojuegos

- Lo afectivo hace referencia a
 - Emoción
 - Sentimiento
 - MOOD ○ Estado anímico o “humor”

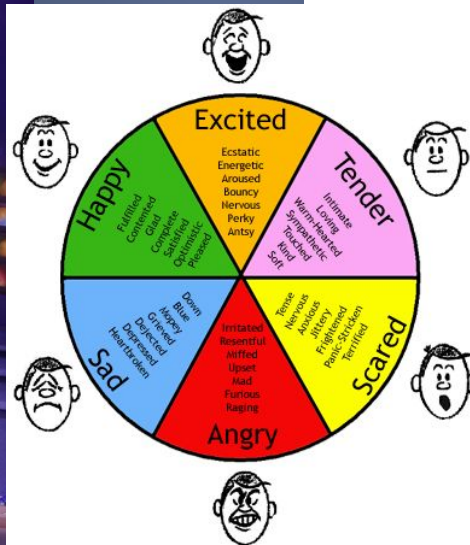
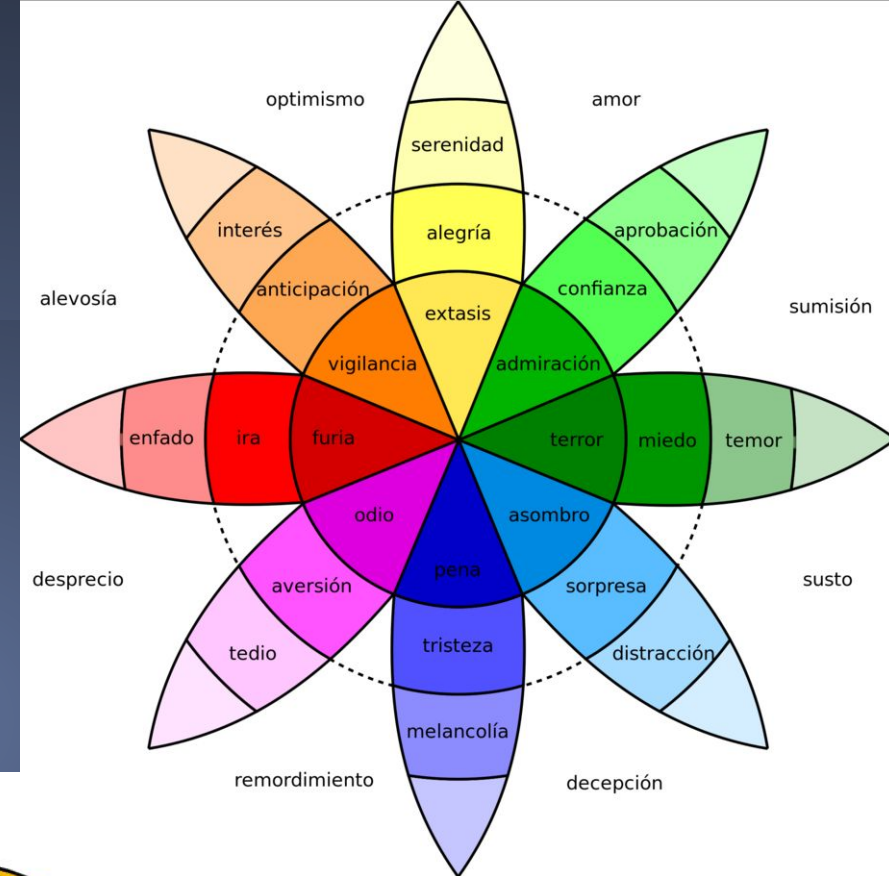


Emoción

- Reacción psicofisiológica instintiva (positiva o no)
 - **Síntoma corporal**, la parte fisiológica
 - **Expresión facial y vocal**, comunica nuestras reacciones e intenciones
 - **Tendencia a la acción**, la emoción nos prepara y encamina a dar una respuesta conductual (a favor o en contra de algo) como llorar, reír, llorar, gritar, huir, pegar, discutir...
 - **Apreciación cognitiva** del objeto o evento que nos emociona (**esto ya sería *sentimiento* y algunos prefieren no mezclar cognición y emoción**)

Emoción

- No hay consenso científico en su definición, pero hay “emociones básicas”



La rueda de las emociones
- Robert Plutchik (1980)

Paul Eckman

Idea y emoción

Sentimiento

- Experiencia consciente y subjetiva de nuestras propias emociones

competitiveness	delight
violence/excitement	beauty
accomplishment	sadness
frustration and wanting to overcome it	compassion for others
danger	sexuality
hate	love
honor/loyalty/integrity	spirituality
awe and wonder	

Los sentimientos más fuertes que se generan en videojuegos - Game Informer (2012)

Estado anímico

- Estado emocional prolongado en el tiempo
 - Nos preocupan más los negativos (**enganchado, depresivo, agresivo...**) que los positivos
 - Ej. Positivo: *The Benefits of Playing Video Games* (Granic, Lobel y Engels, 2014)
 - De mejor humor (como con otros medios)
 - Relajado y liberado de la ansiedad
 - Orgulloso de superar la adversidad (autoestima)
 - Reconfortado y cómodo en una experiencia, extasiado, olvidado de uno mismo
 - Teniendo emociones negativas pero en un entorno controlado (lo cual es útil para dominarlas)

Inmersión y presencia

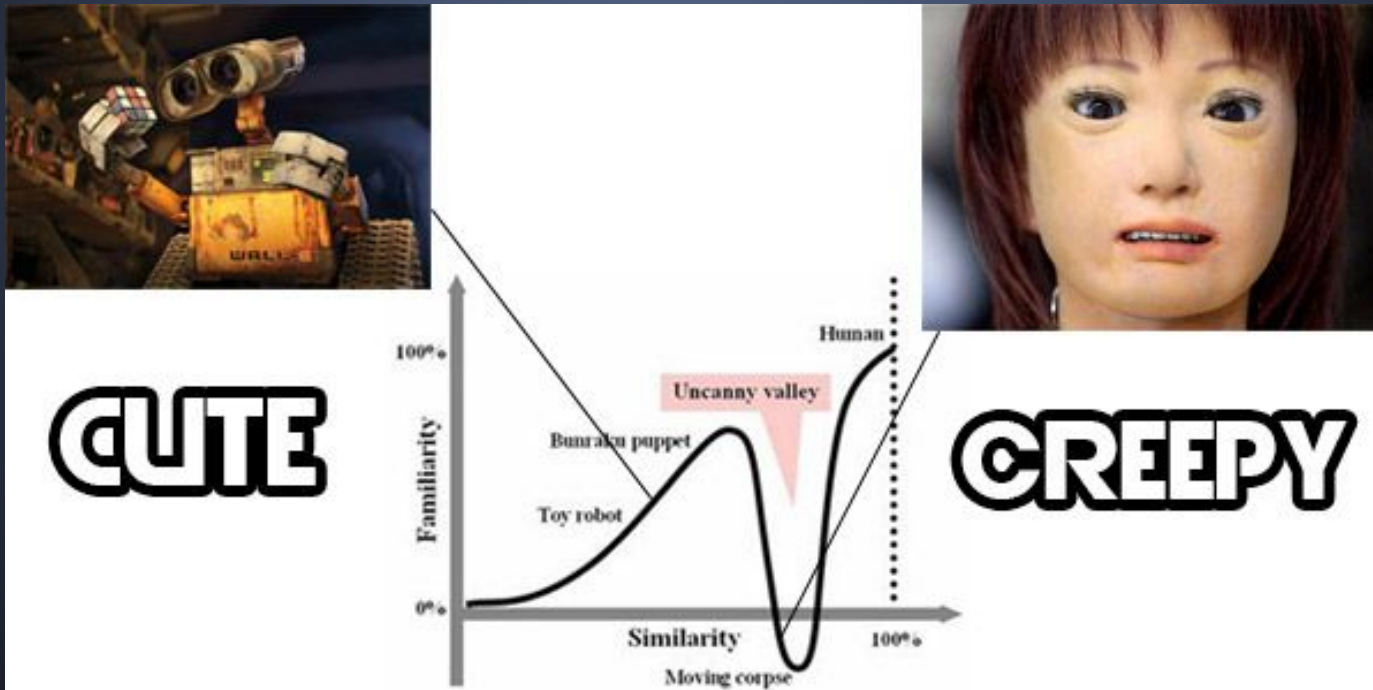
- **Inmersión** es percibirnos dentro de un mundo que parece real sin serlo
 - **Presencia** Sí es la *sensación visceral* (emocional) de estar en otro “espacio físico”
 - Inmersión es más una *ilusión*, **necesitamos “creérnosla” un poco para disfrutarla**



Credibilidad

BELIEVABLE CHARACTERS

- Lo fácil que resulta tomar como real algo
 - Concepto clave en los llamados **personajes creíbles**



El fenómeno del valle inquietante - Masahiro Mori (1970)

Participación

- ¿Qué *NO* es un componente de la **emoción**?
 - A. Acciones primitivas
 - B. Apreciación cognitiva
 - C. Sentimiento
 - D. Tendencia a la acción
 - E. Curva de interés



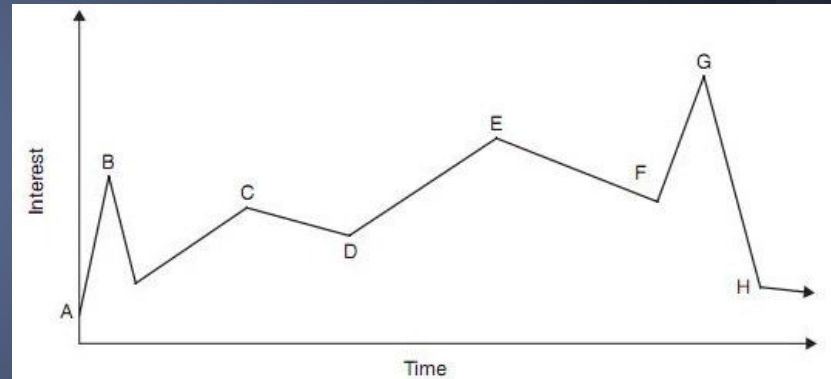
Temas

- Combinan ideas y emociones que funcionan bien porque *interesan* a los jugadores



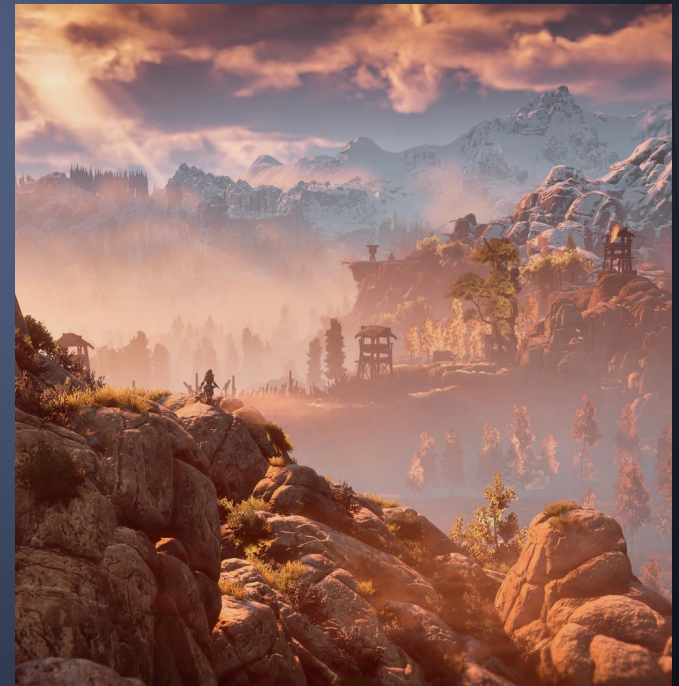
Curva de interés

- Sirve para **mantener el interés** durante el tiempo que dura una experiencia
 - A. Expectativas
 - B. Gancho
 - C y E. Crece en promedio, pero tiene estos picos
 - D y F. Crece en promedio, aunque tiene estos pequeños descensos.... que anticiparán subidas
 - G. Clímax de toda la experiencia
 - H. Salida, se deben quedar con ganas de más, con más interés incluso que en las Expectativas



Tema: Naturaleza

- Sea por **admiración y contemplación**, o por tratar de **dominarla y sobrevivir** a ella, la naturaleza nos fascina



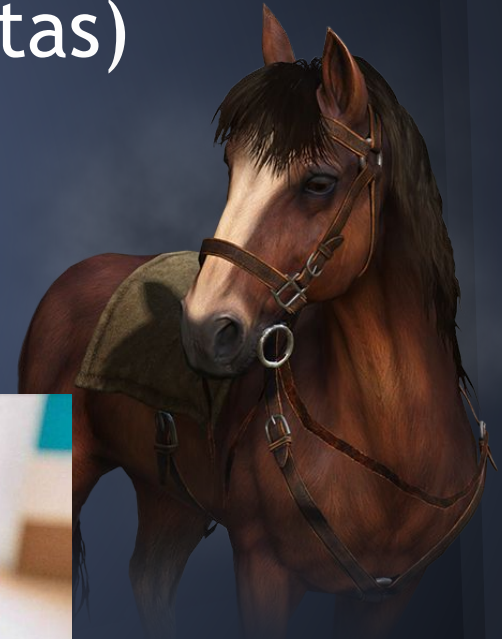
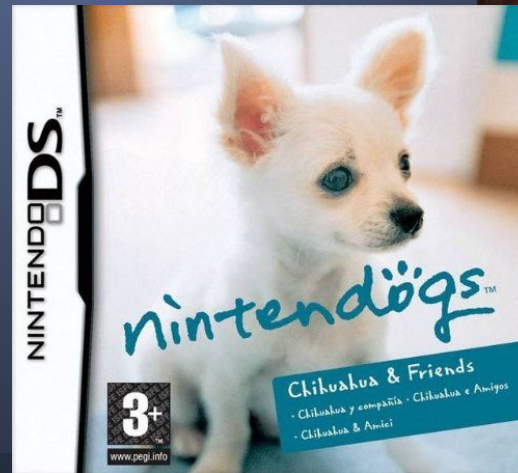
Tema: Humanidad

- Si *es así* en el presente o *hizo* historia en el pasado, interesa
 - También funciona la **nostalgia**, nuestras **raíces** o el **legado** que nos dejaron otros



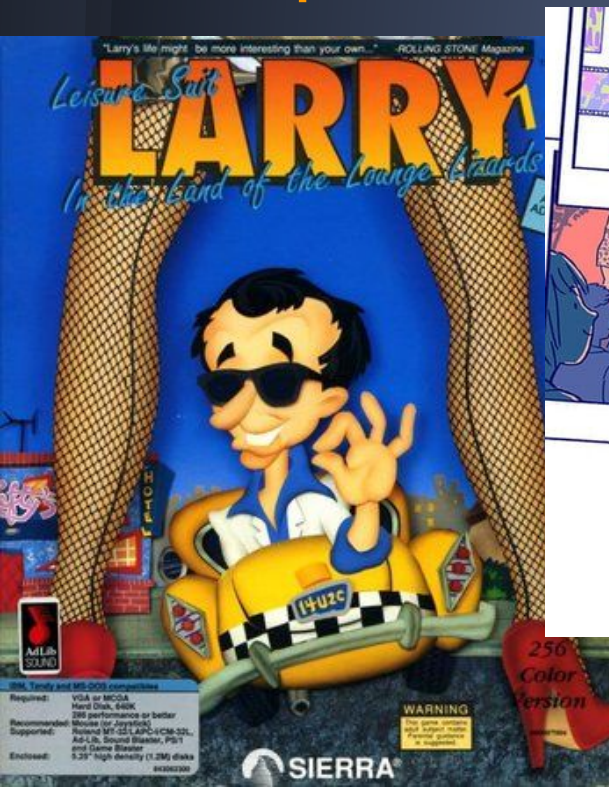
Tema: Amistad

- Tratar la **amistad** y otros **lazos afectivos** entre personas (e incluso mascotas)
 - ¡Fiestas para celebrarlo!



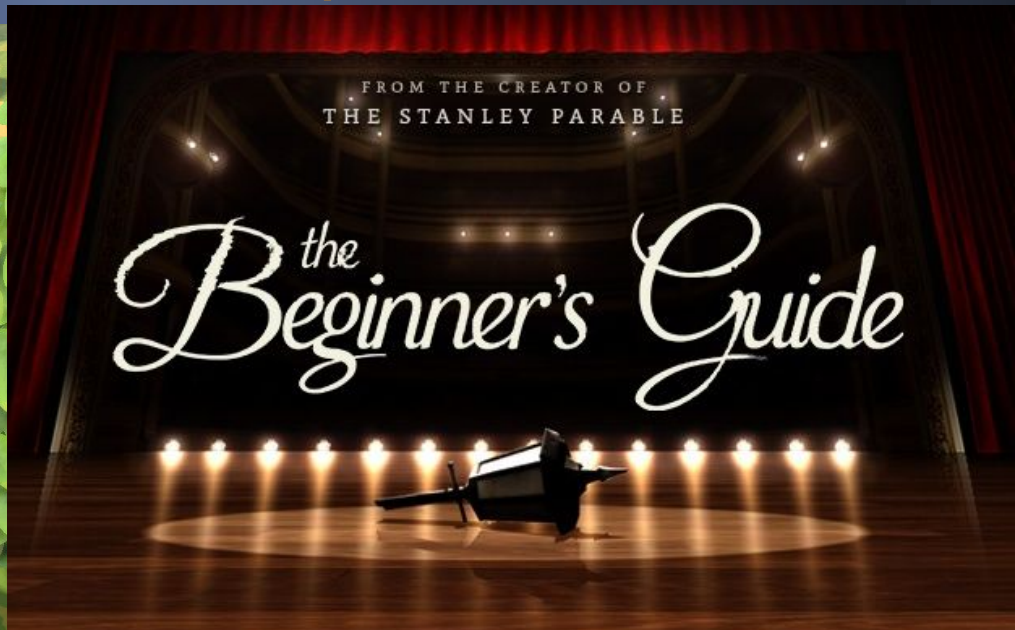
Tema: Amor/Sexo

- Como **deseo primario**...
y también como
expresión romántica

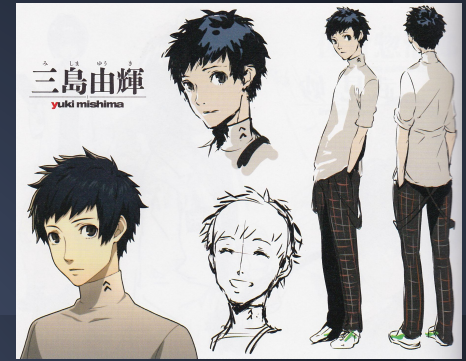


Tema: El propio jugador

- Mostrarse cómplice y cercano, tratar lo **mundano**, **local** o casi **innato** para el jugador
 - El propio acto de jugar videojuegos
- ¡Bromear y **romper la cuarta pared** funciona!



Tema: El propio arte



- El juego entero lleva **dirección artística con gran intencionalidad estética** (onírica, fantástica...)
- Todo el **contenido audiovisual** refuerza lo interesante del tema y adquiere *protagonismo*

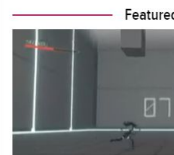
Hit Puzzle Game *Unpacking* Features 14,000 (!) Audio Files Replicating Ordinary Sounds

It's a huge part of why Witch Beam's puzzle game hits so hard

By Ari Notis | 11/04/21 5:15PM | Comments (12) | Alerts



GDCMa
December 9 & 10,
Real-world, h
training from
industry expe
[LEARN MORE](#)



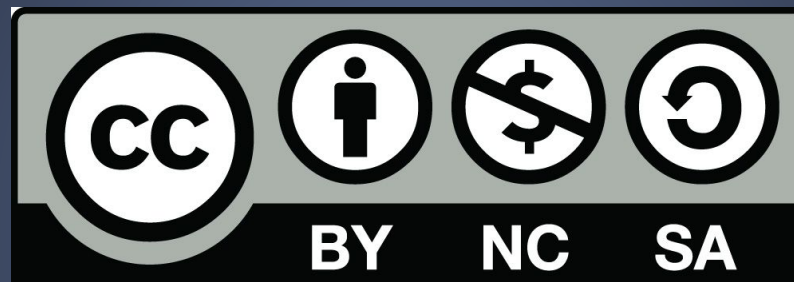
¿Más temas?



Referencias

- Freeman, D.: Creating Emotion in Games
- Granic, Lobel & Engels: The Benefits of Playing Video Games (2014)
- McKee, R: El guión
- Mental Health Feature: Hellblade: Senua's Psychosis
<https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4&t=>
- Stockinger, P.: Understanding, scripting and staging emotional experiences

Críticas, dudas, sugerencias...



* Excepto el contenido multimedia de terceros autores

Federico Peinado (2015-2026)

www.federicopeinado.es

