



JUEGOS PERVASIVOS: EL POTENCIAL UBICUO DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES.

LARA SÁNCHEZ COTERÓN

V CONGRESO INTERNACIONAL
DE **INVESTIGADORES AUDIOVISUALES**
Tecnología y Contenidos Digitales Aplicados

MADRID 24-25 ABRIL 2014

ESNE

ESCUELA UNIVERSITARIA
DE DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA



Del Latín PERVADERE = IMPREGNAR

PERVASIVO

INVASIVO

PENETRANTE

PERMEABLE





CÍRCULO MÁGICO

Disposición psicológica del jugador que delimita, a modo de membrana, el acto de jugar y sus coordenadas espacio-temporales y sociales.



“A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially“

Montola, Stenros, and Waern





EXTENSIÓN ESPACIAL

I Love Bees

42E for Bungie's 2004 Halo 2.



EXTENSIÓN TEMPORAL

Tamagotchi
Bandai, 1996 .



EXTENSIÓN SOCIAL

The White Road (LARP)
Pedersen & Munck, 2008.



ESPECTADORES, PARTICIPANTES Y JUGADORES.

ESPECTADORES Y PARTICIPANTES

OBSTÁCULOS

TESTIGOS

PÚBLICO

ITEMS



BLAST THEORY

Connections between people, the environments they inhabit, and the technology they use





CAN YOU SEE ME NOW?

Blast Theory, 2005.

**EXTENSIÓN ESPACIAL
Y SOCIAL**



EXTENSIÓN TEMPORAL

DAY OF THE FIGURINES

Blast Theory, 2006



CONCLUSIONES

- + INTRODUCCION DE REALIDAD QUE ENRIQUECE EL JUEGO
(≠ GAMIFICACIÓN)
- + INVESTIGACION: JUEGOS PERVASIVOS + COMPUTACIÓN
UBICUA = BENEFICIOS RECÍPROCOS
- + COLABORACIÓN ACADEMIA+EMPRESA+CREADORES