**LA ILUMINACIÓN EN EL VIDEOJUEGO.**

**APROXIMACIÓN A LAS CLAVES QUE GUÍAN LAS INTERACCIONES DEL JUGADOR EN LOS ENTORNOS TRIDIMENSIONALES LÚDICOS.**

**Resumen**

Si bien los videojuegos actuales se caracterizan en su mayoría por su gran riqueza visual (texturas en alta definición, iluminación dinámica, etc), ésta no siempre tiene un fin meramente estético o decorativo, sino que puede adoptar un papel funcional al guiar visualmente al jugador en las diferentes interacciones que debe realizar en el juego. El propósito de este trabajo es explorar el papel la iluminación como recurso expresivo empleado para condicionar los movimientos y las acciones del jugador en los videojuegos. De acuerdo a ello, se ha desarrollado un análisis de contenido sobre una muestra de videojuegos comerciales actuales. El trabajo concluye con una descripción de las principales propiedades de la luz empleadas en el videojuego como forma de facilitar al jugador el acceso interactivo en los entornos tridimensionales.

**Palabras clave**

Iluminación, interacción, videojuegos, diseño, interfaz, comunicación

**Abstract**

Although one of the main features of current video games is their visual richness (high definition textures, dynamic illumination, etc), not only this richness is used for decorative or aesthetic purposes, but it can also have a functional aim, namely guiding users’ interactions inside the game environments. The goal of this research is to assess the role of lighting as a visual expressive resource that is used to guide the players’ movements and interactions. According to this, a content analysis on a sample of current commercial video games has been carried out. The paper concludes with a description of the main light properties that are used in video games as a way to invite the user to interaction inside three-dimensional spaces.

**Keywords**

Lighting, interaction, video games, design, interface, communication