



ASIMOV. JUEGO MODULAR COLABORATIVO

César Avello

Tableros (N.º 12), pp. 3-6, 2021. ISSN 2525-1589

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/tableros>

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

La Plata. Buenos Aires. Argentina

ASIMOV/ JUEGO MODULAR COLABORATIVO

César Avello | cesaravello256@gmail.com

Taller de Diseño Industrial VA, Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

El objetivo del trabajo de investigación está vinculado a poder decantar una nueva problemática en el entorno de juguetes para niños, en el periodo de aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina y la creatividad constructiva. Para la solución, se requería cierto grado de innovación con respecto a los juguetes de ensamblaje existentes.

Luego de un análisis relacionado a los nuevos desafíos desarrollados en el contexto actual, se observó una relación muy fuerte entre niños de, aproximadamente seis y siete años en adelante, a fines de un uso prolongado de dispositivos con pantallas. Esto, traducido en otros términos como *screentime* o tiempo de pantalla, forma parte del tema principal de investigación abordado.

El flujo unidireccional de información (en mayor proporción) debido al uso prolongado de dispositivos de pantallas tiene como repercusiones la generación de pasividad, aislamiento, alienación y soledad.¹

A partir de esto, se desarrolló un juguete que puede abordar las problemáticas más relevantes como la aislación y el vínculo con otros niños, ofreciendo un sistema de partes ensamblables que logre incentivar la atención, la creatividad y la fluidez de interacción.

Durante esta edad, es posible trabajar con la motricidad fina y el desarrollo de la creatividad al tener en cuenta un conjunto de reglas que ya pueden ser procesadas y adoptadas para la construcción de estructuras con un fin determinado. También, los niños pueden mantener una relación entre partes y una estructura seriada.

¹ <https://bit.ly/31w4EgH>



La hipótesis abordada está relacionada a la manifestación de aislamiento, pasividad, alienación y soledad por parte de los niños al utilizar los dispositivos electrónicos como forma de entretenimiento. Esto no quiere decir que no existan actividades en las cuales se puedan utilizar dispositivos ni que la tecnología solamente es utilizada bajo esa lectura; pero es un punto interesante para la investigación.

Las interacciones con los dispositivos con pantallas tienen una dinámica de retroalimentación constante y el *feedback* continuo es lo que genera la atención sostenida por parte de los usuarios.

Estos flujos de atención y recompensa se asocian al aislamiento del entorno y lleva a que la única relación posible sea con ese elemento: se sigue mirando el dispositivo.

En el desarrollo del proyecto, se tomó como estrategia el intercambio de información (*feedback*) para que el juguete no se abandone antes de terminar.

De ese plano deviene la necesidad de trabajar con la vista, ya que es uno de los sentidos más estimulados por las pantallas y uno de los que entrega información directa en nuestro cuerpo. De este análisis, se desprenden las decisiones en torno a la utilización de elementos translúcidos y a la incorporación de una variable ligada a la luz, al color y a la experiencia dentro del juego.

Como objetivo, se planteó desarrollar un juguete que requiera la participación de dos niños de forma colaborativa para la construcción y manipulación de una propuesta con aspectos de retroalimentación.

La intención del diseño está sujeta a la construcción de un vínculo entre niños y a utilizar la colaboración como objetivo final del desarrollo modular del juego.

La retroalimentación se entrelaza con la recompensa por la manipulación de los módulos, la luz y el contexto donde se juega.

ASIMOV/

Asimov es un juego de construcción colaborativa de dos o más participantes separados por una ventana. Se trata de un conjunto de módulos espaciales que permiten interconectarse a través del vidrio para construir una estación no tripulada y dejarla suspendida.

El objetivo es poder utilizar todas las piezas y todos los recursos no verbales para dejar flotando uno de los modelos ilustrados en las tarjetas ASI [Figuras 1 y 2].



Figuras 1 y 2. Tarjetas y modelos para construir la estación

REGLAS DEL JUEGO

1. Primera ley de los módulos espaciales: ningún módulo central podrá sobrevivir en el espacio sin otro módulo del mundo paralelo.
2. Segunda ley de los módulos espaciales: todos los módulos con ventanas generan nuevos colores.
3. Tercera ley de los módulos espaciales: ¡La cooperación formará el mejor módulo espacial!

DINÁMICA DEL JUEGO

1. Se reparten la misma cantidad de módulos entre jugadores de forma aleatoria (veintiuno en total).
2. Se reconoce el módulo principal viendo una de las tarjetas de ayuda y se ubica de forma conjunta el primer punto fijo en la ventana desde donde partirán y se acoplan otros.
3. El juego se desarrolla entre la experiencia de las morfologías y las capas translúcidas de los módulos y la ubicación de sus complementarios entre los jugadores, para lograr construir una estación modular espacial anti gravedad [Figura 3].



Figura 3. Registro de una estación modular en construcción

Uno de los desafíos que enfrentamos en este contexto de tecnologías tan desarrolladas (inmaterialidad, virtualidad) está vinculado a la hiperestimulación de nuestras experiencias. Resultó interesante, entonces, tomar y explorar los métodos de estimulación (*feedback*) para aplicar con juegos de materialidad modular.

Paralelo a esto, aparecía como importante trabajar la relación entre los niños, la necesidad de jugar con uno y otro y que el juego tenga como requisito esta condición fundadora, la cual es impulsada por la cooperación en la construcción de una estación espacial Asimov.

En el sitio <http://asimov.copiona.com> es posible descargar los modelos y plantillas para imprimir.