

ALVAREZ, J. APPROCHE ATOMIQUE DU JEU VIDÉO: BRIQUES GAMEPLAY 3.0. FRANCIA: LUDOSCIENCE EDITIONS, 2018, 224 PP., ISBN 9781790640645. <http://bit.ly/2qugmmh>

Reseñado por Cristian Mancilla / cristian.mancilla@umce.cl

Este libro actualiza y asienta la proposición teórica que hizo el autor junto con Damien Djaouti y otros colaboradores en un conjunto de artículos y conferencias publicados entre 2006 y 2008, la cual fue condensada y sistematizada en la tesis doctoral de Alvarez (Universidad de Tolosa 2007).

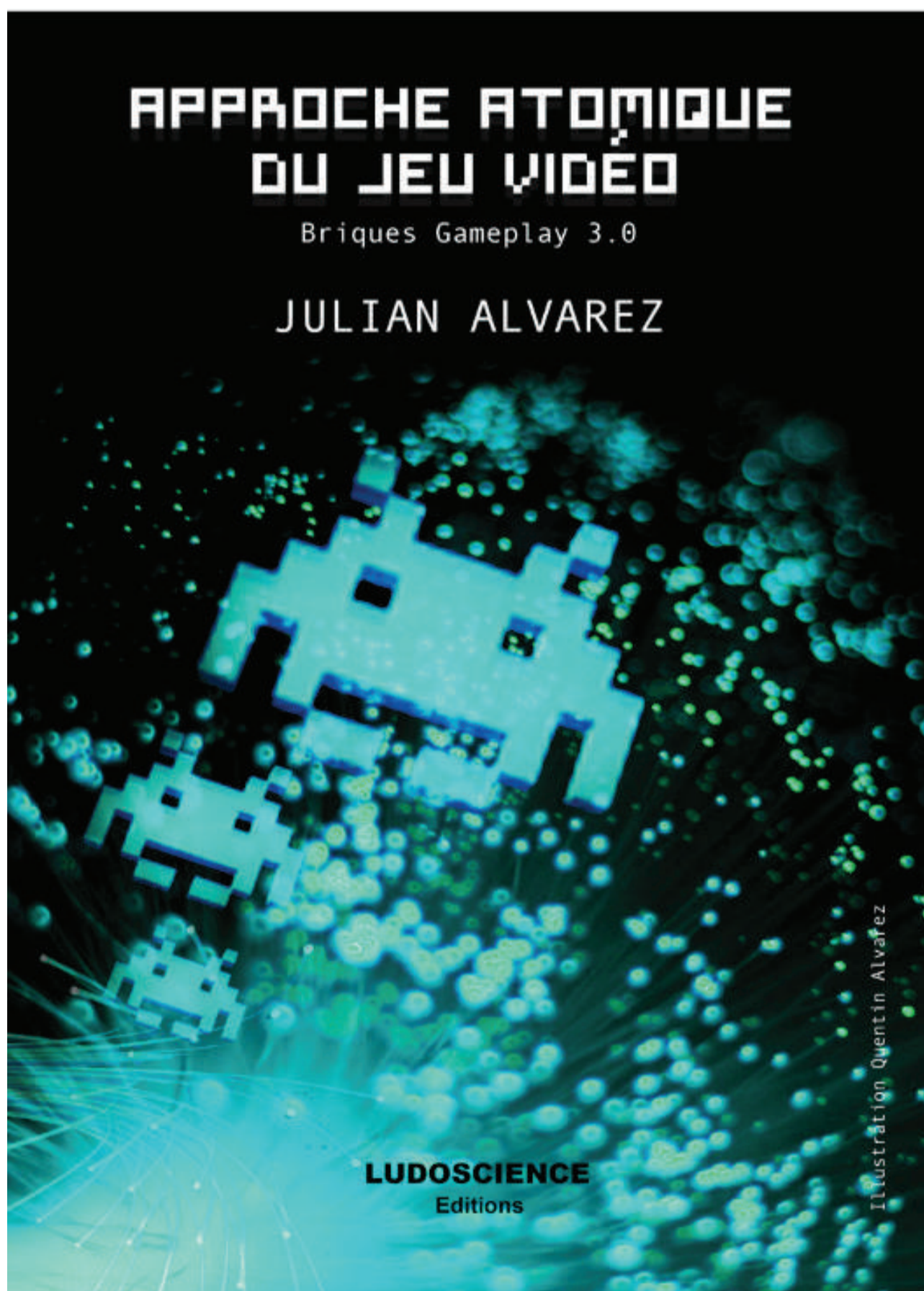


Ilustración de portada

La proposición original ha sido sometida a distintos procesos de evaluación por parte de alumnos de diseño de videojuegos, de diseñadores de videojuegos y de investigadores sobre videojuegos. Las críticas ofrecidas por estos grupos han sido sopesadas por el profesor Alvarez en un proceso reflexivo que está expuesto abiertamente en este libro y que conduce o al rechazo de estas críticas o a la adecuación del modelo propuesto por el autor (cuando ha considerado que las críticas resultan fundadas y convincentes).

El escrito está distribuido en seis capítulos —de los cuales más sustancial es el quinto— más una introducción y una conclusión, aparte de las secciones al final: bibliografía, ludografía, índice de figuras, índice de tablas y anexos. Estos capítulos conducen al lector progresivamente a través del modelo de bloques de jugabilidad (1ro) propuesto por el autor, la evaluación que hacen los alumnos (2do) sobre este modelo, la evaluación de los diseñadores o desarrolladores (3ro), la evaluación de los investigadores (4to), la respuesta (5to) que articula Alvarez para cada crítica en particular y una síntesis global (6to).

La proposición de Alvarez es que resulta posible diagramar las acciones del jugador en un videojuego por medio de un número limitado de bloques que las describen resumidamente. Estos bloques se agrupan en cuatro conjuntos: 1) los bloques de objetivo —ATTEINDRE y EVITER— leen las variables de los escenarios, 2) los bloques de resultado —CREER y DETRUIRE— crean o destruyen variables y escenarios, 3) el bloque de condición —GERER— lee variables vinculadas con recursos y 4) los bloques de medio —DEPLACER, TRANSFORMER, RANDOMISER, SHOOTER, CHOISIR, ECRIRE y VOCALISER— modifican los datos de variables. Estos últimos se pueden dividir en dos grupos: a) CHOISIR, ECRIRE y VOCALISER solamente ejecutan un rol de transmisión de datos, mientras que b) DEPLACER, TRANSFORMER, RANDOMISER y SHOOTER procesan los datos antes de la transmisión. Los bloques de objetivo se combinan con los de medio para conformar «metabloques»: aquellos contruidos con el bloque ATTEINDRE agrupan lo obligatorio (en cuanto a la meta del videojuego analizado) mientras que aquellos contruidos con EVITER agrupan lo prohibido.

Algunas acciones complejas requieren la adición de varios bloques para su conceptualización: el análisis de estos grupos de bloques permitió que Alvarez identificara una estructura, compuesta por un desencadenador y un desencadenamiento, a la que llamó «molécula». Dependiendo del tipo de bloque presente en el desencadenamiento de la molécula, esta se caracteriza como de medio o de resultado. El autor observa que un bloque de objetivo puede combinarse con una molécula de medio para conformar un «metabloque molecular». El desencadenador de la molécula siempre está compuesto por un bloque de objetivo en combinación con otros (de medio o de condición), así que Alvarez se preocupa de aclarar que, en el metabloque molecular, los bloques objetivos operan por separado: mientras el de la molécula integra el desencadenador que permite el desencadenamiento de ella, el del metabloque permite verificar si este desencadenamiento corresponde con la meta apropiada. Además, las moléculas se dividen en dos grupos: aquellas caracterizadas por el bloque ATTEINDRE y sus opuestas, por el bloque EVITER. Vale la pena notar que los fenómenos necesarios para proponer estos bloques estructurados son un agente (llamado jugador por defecto), un escenario donde este agente actúa, variables y, en algunos casos, recursos.

Como las moléculas representan acciones complejas, Alvarez las bautiza utilizando un verbo que interprete la acción propia de cada una. Así, por ejemplo, existe CARTOGRAPHIER, que está compuesta (en su forma más básica) por el desencadenador integrado por DEPLACER más ATTEINDRE y por el desencadenamiento CREER. Esta molécula describe la acción de descubrir un mapa o de desbloquear una parte del escenario. Como el desencadenador está integrado por el bloque de objetivo ATTEINDRE, sabemos que existe una molécula opuesta (CARTOGRAPHIER VERSUS) cuyo desencadenador está integrado por el bloque EVITER. Mi intuición apunta, en primer lugar, a que esta molécula describe la acción del jugador que se abstiene de explorar el mapa; pero Alvarez explica (124) que se trata de una acción que transmite la ubicación del jugador al adversario. Esto tiene sentido porque los bloques de objetivo, ATTEINDRE y EVITER, operan en función de las metas del juego. Además, la abstención de hacer algo no constituye propiamente una acción y no podría, en consecuencia, ser diagramada con los bloques de jugabilidad.

El análisis estructural completo de un juego quedará expresado en la estructura de una «metamolécula», que consiste en la agregación de los bloques que describan las metas del juego y todas las variables involucradas en conjuntos de bloques, metabloques, bloques moleculares y metabloques moleculares: estos conjuntos serán agrupados en desencadenadores y desencadenamientos de acuerdo con las mismas reglas aplicadas anteriormente sobre las moléculas (bloques moleculares), de manera que debe haber siempre un bloque de objetivo que gobierne cada desencadenador. Alvarez propone (170) que el desencadenador principal (determinado por el objetivo global del juego) es el elemento central para ofrecer una clasificación estructural del videojuego, pero no hace una propuesta definitiva con respecto a las «familias» a las que se pueden adscribir los videojuegos: su proposición (34) de 21 familias en la Figura 2 recibe una retroalimentación rica en la sección 5.7.4 (138-141), pero no conduce hacia un planteamiento definitivo que integre la clasificación de los juegos con el análisis estructural completo de ellos.

El libro de Alvarez constituye el aporte más importante hasta el momento en cuanto al análisis estructural del videojuego y ofrece, por ende, la herramienta más elaborada con la que cuentan los ludólogos para ejecutar este tipo de estudio. La riqueza de su aporte me sorprende tanto como la falta de interés de la mayoría de los investigadores sobre este aspecto de los videojuegos, que se cuenta entre los más propiamente ludológicos que uno podría imaginar.

La bibliografía, discutida casi por completo en el capítulo 1ro, no es amplia, pero resulta igualmente enriquecedora. Algunas explicaciones en el texto resultan oscuras —especialmente las tablas que describen los bloques de jugabilidad— a causa de un tecnicismo puntual aplicado sobre ellas, pero esto no obstruye la comprensión global del libro. Las ilustraciones gráficas de las estructuras propuestas por Alvarez le otorgan credibilidad al modelo propuesto y enriquecen visualmente su obra.

Recursos WEB

Ilustración de portada (2018) Illustration couverture: Quentin Alvarez Illustration des Briques Gameplay V.2.0.: Véronique Alvarez. Imagen descargada de: <http://www.ludoscience.com/>. Disponible en: <http://www.ludoscience.com/FR/diffusion/1510-Approche-atomi-que-du-jeu-vidéo--Briques-Gameplay-30.html> [Consulta: 2020, Noviembre 10]