

La ficción interactiva: una estrategia didáctica por descubrir

Interactive fiction: a didactic strategy to be discovered

Isidro Rodrigo de Diego

Isidro.rodrido@masterd.es

Responsable de RR.HH. del Grupo Master D

Manuel Fandos Igado

mfandos@masterd.es

Doctor en Filosofía. RR.EE. del Grupo Master D

Resumen

Los medios de aprendizaje no lineal (libros, videos, películas...) colocan muchas veces al alumno en una posición pasiva, como mero receptor sin vínculo alguno con la información que están dando. Esta posición tiene efectos negativos tanto en la adquisición de conocimientos como en su recuerdo y en el desarrollo de habilidades metacognitivas como la resolución de problemas, el autoconocimiento o la inteligencia emocional.

En este artículo se señala el valor que tiene la ficción interactiva en el aprendizaje y sus efectos a la hora de convertir a la persona en actor central de la experiencia educativa, dándole la posibilidad de elegir el curso de la narrativa, para la libre exploración de escenarios y reforzando la creación de vínculos emocionales con los aprendizajes.

Palabras clave: Educación, aprendizaje activo, TIC, interactividad, ficción.

Abstract

Alternative learning methods such as books, videos, movies... often leave students in a passive position, as mere recipients that have no connection with the information that they are receiving. This position has negative effects on both the acquisition of knowledge and its memorization and development of cognitive abilities such as solving problems, self-awareness or emotional intelligence.

This article points out the value of interactive fiction in the learning process and its effects when making a person become the leading actor of the educational experience, providing them with the possibility of choosing a narrative course, in order to explore freely its settings and reinforcing the creation of emotional bonds with learning.

Key words: Education, active learning, ITC, interativity, fiction.

1. SIN PREJUICIOS

Joseph Weizenbaum (1976) (ojo que de esto ya han pasado más de 30 años) quien acuñó el concepto de «bohemia de las computadoras» cuyo sinónimo actual podría ser el de *friki*, y es que, en el fondo late una idea sobre la que cabría algún tipo de análisis o de discusión, porque desde el surgimiento del interés (es cierto que a veces desmedido) por los ordenadores en general y por los videojuegos en particular, la pregunta siempre ha sido cómo afectan los videojuegos al sujeto, mejor, a su personalidad y decimos «cómo», y no «si», porque en el fondo ya estamos dando por supuesto que afectan.

No queremos entrar en el fondo de la discusión de este asunto, aunque compartimos básicamente las tesis de Juan Alberto Estallo (1997).

Sencillamente aquí queremos tomar hoy una postura, no sabemos si ecléctica pero desde luego pragmática. Y queremos que el lector, al menos en una primera lectura se desprenda de «prejuicios» en el sentido de «juicios previos» al respecto de las posibilidades didácticas que ofrecen los videojuegos y, dado que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han venido para quedarse, no queremos de entrada ni demonizarlas ni ensalzarlas, lo que queremos es proponer algunas líneas de investigación sobre las que, a priori, creemos que hay campo suficiente, tanto por su alcance como por su pertinencia e interés que despierta (aunque sea polémico).

2. INTRODUCCIÓN: «YOU'RE IN A MAZE OF TWISTY PASSAGES, ALL ALIKE...»

Corre la segunda mitad de los años setenta. El ambiente antibélico trae vientos de cambio en occidente, reforzado por el fin de la guerra de Vietnam y la transición hacia nuevas democracias en Europa: las salas de cine se llenan con el surrealismo irreverente de «Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores» (Forstater et al., 1975) mientras los efectos especiales de «La guerra de las Galaxias» (Kurtz, 1977) se mezclan con los acordes de *Bohemian Rhapsody* (Mercury, 1975), de los Queen. En Hungría se patentó el cubo de Rubik en el mismo año que dos jóvenes llamados Paul y Bill fundan Microsoft en la calurosa Albuquerque. Todo parecía posible para esta nueva generación... y por tanto todo era posible.

¿Estamos hablando de *frikis*? Visto con la distancia de los años transcurridos, creemos que no.

William Crowther, programador y aficionado junto a su mujer a la espeleología, tenía en ese momento una visión muy distinta de aquellos años. En pleno proceso de divorcio, el miedo a perder su relación con sus dos hijas llenaba gran parte de sus pensamientos.

En aquel tiempo jugaba a un juego de rol llamado *Dungeons & Dragons* y practicaba espeleología, en especial en Mammoth Cave, en Kentucky. De repente me estaba divorciando, y eso me dejó descolocado en varios aspectos. Echaba especialmente de menos a mis hijas, y había dejado la exploración de cuevas porque la situación se había vuelto incómoda. Decidí probar a programar algo que fuese una recreación fantástica de mis exploraciones subterráneas y a la vez un juego para niños, incluyendo aspectos de *Dungeons & Dragons*. La idea era crear un videojuego que no intimidase a aquellos no acostumbrados al uso de ordenadores, por lo que decidí usar el lenguaje cotidiano para interactuar, en lugar de lenguaje de programación. Mis niñas pensaron que el juego era de lo más divertido [Traducido de la versión original en inglés] (Peterson, 1983).

Crowther creó un mundo virtual recogido en el juego de ordenador *Adventure*, buscando con ello un cambio real en su vida, en su relación con sus hijas. Este producto se convertiría en un referente en la ficción interactiva de uso lúdico (uno de sus más célebres *puzzles* se inicia con la frase que

encabeza este apartado) y en inspiración para series de como *adventures of you* creada por Edward Packard en 1976, casualmente también pensada para el entretenimiento¹ de los hijos del creador y precursora de la serie de libros *choose your own adventure* ("Elige tu propia aventura" en España) (Debnam, 1984).

3. ¿QUÉ ES LA FICCIÓN INTERACTIVA?

La ficción interactiva (también llamada "aventuras conversacionales"²) es un método narrativo no lineal que involucra al participante en la historia haciéndole tomar decisiones en determinados momentos críticos y cuyas consecuencias provocan uno u otro desenlace. Para este proceso es posible utilizar toda la gama de medios audiovisuales a nuestra disposición, ya sean libros, narraciones orales, videos u otras tecnologías).

Aunque la posibilidad de elegir diferentes caminos en un texto ya es utilizada entre otros por Borges a principios de los cuarenta (Borges, 1941), esta tendencia tuvo su auge en la primera mitad de los ochenta (Kaplan y Maher, 2009), mayoritariamente vinculada al mundo del entretenimiento, y ha vivido un resurgimiento en la actualidad gracias al uso lúdico y educativo de los dispositivos portátiles.

Vamos a centrarnos en la ficción interactiva donde existe un profesor-autor que tiene una intención pedagógica y crea una historia para la exploración y disfrute de unos alumnos-jugadores, que a su vez tienen sus propias intenciones. Dejamos fuera del ámbito de este análisis otros estilos como la ficción colaborativa, entendida como la co-creación de una historia por dos o más autores, ya sea de forma paralela (ambos aportan simultáneamente a la misma escena) o secuencial (cada autor añade escenas de manera alternada y coherente).

3.1. Algunas claves para el diseño de ficción interactiva con carácter educativo

En la relación que se establece gracias a la ficción interactiva entre el alumno y los aprendizajes, deliberados o no, entran en juego habilidades que rara vez se ponen en práctica de forma consciente ante medios más lineales: en estos últimos, el alumno muestra poca reacción física o mental por ejemplo ante una escena de destrucción y violencia en cualquier película de la saga "La jungla de cristal". De igual forma llega a leer sin pestañear un breve párrafo que habla de la expulsión de los judíos de España y continúa en su búsqueda de información susceptible de *entrar en el examen*.

Sin embargo, cuando el alumno-discente-jugador sabe que va a tener que tomar una decisión activa en cualquier momento, cuando por ejemplo debe tomar parte como consejero del Rey en la decisión de expulsar a los judíos, se ve obligado a pensar ¿qué consecuencias inmediatas y a medio plazo va a tener esto para mi personaje y su contexto? ¿Cuáles son mis objetivos y cómo me ayuda esta decisión a alcanzarlos?

De repente la escena toma un carácter mucho más real, en especial cuando la ficción interactiva ha sido diseñada para ofrecer un entorno de libre exploración y no tiene miedo de permitir a la persona actuar de forma no adaptativa, descubriendo por sí sola las consecuencias positivas y negativas de sus actos.

¹ *Entretenimiento* neologismo de la unión de *nene* y *entretenimiento*.

² Las aventuras conversacionales son consideradas un subgénero dentro de los géneros de los videojuegos (Scholand, 2002, pp. 2-4).

La combinación de libre exploración y descubrimiento por uno mismo, adecuadamente diseñadas, ayudan a reforzar el llamado «círculo mágico»³: el alumno – jugador se introduce en el mundo virtual, acepta sus reglas y empatiza con los personajes del mismo. Comienza a percibirlos y a tomar decisiones como si fuesen reales y por tanto las situaciones vividas se convierten en experiencias de aprendizaje.

Esta metodología no solo transforma al participante-jugador. La narración y la exploración de los posibles caminos alternativos es una medida de la pasión del profesor – autor por la temática tratada y, en lugar de tomar el rol de expendedor de información, le obliga a convertirse en un guía activo, en un referente para explicar las paradojas e incongruencias del mundo y su reflejo en la narración.

Al final es un proceso muy semejante al que se da cuando educamos críticamente para el análisis fílmico o audiovisual:

Entrar en una película implica tender un puente de reflexión y análisis entre el espectáculo (ficción narrativa) y espectador. Aquí aparece la necesidad del mediador-educador que facilita la convergencia entre los intereses del receptor y los valores contenidos en el espectáculo cinematográfico que se visiona (Marta y Gabelas, 2012).

Como ya ha quedado referido, la tecnología no es imprescindible aunque resulta altamente recomendable como herramienta para generar un vínculo emocional por medio del estímulo sensorial y para un seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno.

En la actualidad existen múltiples herramientas de autor para la creación de ficción interactiva que no requieren apenas conocimientos de programación y además de aceptar textos, imágenes y sonidos, permiten centrarse en el diseño de la historia, los personajes y las consecuencias de las acciones del alumno-jugador. Plataformas como Youtube permiten a sus usuarios generar interactividad en sus videos de forma sencilla. Aunque no es el objeto de este texto entrar en una exploración exhaustiva de los diferentes programas, podemos recomendar las aplicaciones ADRIFTS (en inglés, cuya versión 5.0 es gratuita) o Superglús (para crear ficción interactiva en español).

En el diseño de la ficción interactiva, resulta de especial interés analizar cómo el abanico de posibles acciones que un alumno-jugador puede hacer determinan la forma en que percibe el mundo que le rodea y los medios para solucionar situaciones. Cuando las alternativas son cerradas o existen de manera explícita o implícita ciertos verbos omnipresentes (examinar, coger, usar, ir a, hablar con...), estos determinan la relación de la persona con el mundo virtual, los objetos y las personas. ¿Qué tipo de experiencias resultan de una *interface* que solo permite al alumno-jugador elegir entre verbos como insultar, agredir, opinar, mentir...? ¿Qué tipos de conductas se refuerzan si ante un problema el jugador solo puede moverse o coger y dejar objetos, pero no interactuar con personajes?

3.2. ¿Qué se aprende con la ficción interactiva?

Si nuestro objetivo es que la persona memorice determinados datos, probablemente el esfuerzo requerido para crear un entorno de ficción interactiva no merezca la pena.

Al tratarse de un proceso de construcción activa de una historia, la ficción interactiva permite al alumno-jugador una mejor comprensión de tres ámbitos:

³ Para profundizar en este concepto: cfr. Huizinga, en Salen y Zimmerman (2004, p. 95).

- 1. Su mundo intrapersonal:** basándose en sus decisiones, explora sus motivaciones internas, sus preferencias personales, sus opiniones, creencias y sentimientos hacia las situaciones en las que se ve envuelto. Esta experiencia subjetiva no es solo de descubrimiento, sino también de puesta a prueba de determinadas creencias, por ejemplo sobre lo que puede pasar al tomar una u otra alternativa.
- 2. El mundo interpersonal:** en función de las consecuencias de sus decisiones y las reacciones de los personajes, puede mejorar su comprensión de los efectos de sus acciones en otros, así como entrenar su capacidad empática para especular sobre lo que sienten terceras personas y sus intenciones.
- 3. Las estrategias para resolver situaciones y conflictos:** a la hora de solucionar las diferentes situaciones que llevan la historia en una u otra dirección, el alumno-jugador explora las leyes de causalidad, el uso creativo de objetos, la creación y valoración de las diferentes estrategias para afrontar un obstáculo. La principal ventaja de este método de ensayo error es la inexistencia de riesgo para la persona: puede explorar los efectos de actuar fuera de las normas sociales o de experimentar diferentes aproximaciones a una situación con el respeto que generan los posibles efectos en su personaje virtual, pero sin miedo a consecuencias adversas reales.

3.3. Retos de la ficción interactiva en la educación

Somos conscientes de las dificultades que en múltiples planos conlleva este fenómeno, pero si reflexionamos sobre el fenómeno de la lectura por ejemplo, descubrimos que el texto en general pretende el establecimiento de relaciones entre autores, obra y lectores. Mientras que con este tipo de fenómenos (y otros que las TIC permiten) en este conjunto de relaciones hemos de contemplar estas realidades derivadas de un *texto* o una *experiencia* plural y en devenir donde los usuarios cuentan con la capacidad de autoinventar y autoestructurar el «relato – narración – vivencia experiencial» (Mensur, 1998, p. 338-358), generándose una relación desconocida hasta ahora entre autores, obra y usuarios.

Y es que uno de los grandes retos en la ficción interactiva con intención pedagógica es encontrar un método efectivo para señalar al alumno-jugador los contenidos relevantes en su proceso de aprendizaje. Realizar esto de manera demasiado obvia hace excesivamente presente la intención educativa y puede romper el anteriormente citado «círculo mágico» provocando el derrumbe del componente lúdico y motivador de esta metodología.

La coherencia y utilidad de un concepto dentro de la narrativa es otra clave para su interiorización. Por ejemplo, si queremos reforzar estrategias de resolución de problemas, una alternativa es que el alumno-jugador necesite hablar con todos los personajes de una historia de misterio antes de hallar la solución. Otra opción es que encuentre la estrategia en un libro o que un personaje simplemente se la cuente en una conversación. Evidentemente, el primer escenario es más efectivo en lo referente a coherencia y utilidad para la persona.

En resumen, el refuerzo eficaz de conceptos y estrategias en la ficción interactiva debe tener un fuerte componente emocional. La libertad de exploración debe finalmente quedar subyugada por el atractivo que produce hacer avanzar la historia mediante la aplicación de lo aprendido. Debe dar respuesta a un obstáculo que impide el progreso del alumno-jugador y debe ser definido de manera intensa, no aséptica, de forma que quede tatuado en sus conexiones neuronales y esté presente en cada una de las decisiones que tome.

4. EPÍLOGO: "¡PAPÁ, CUÉNTAME UN CUENTO!"

Todos conocemos el importante papel de las historias en la transmisión de ideas y valores ¿Son también importantes para el desarrollo de habilidades mentales complejas como por ejemplo la reflexión crítica? Con la constancia que solo puede tener un niño de tres años, mi hijo me pide todas las noches que le cuente su cuento favorito. Frente a cualquier despiste por mi parte o leve cambio durante la narración del mismo, antes el pequeño me alertaba "¡Papá! ¡Que no es así!". Hasta que cambié de estrategia.

Hoy, por las noches, cuando llegamos a cierto punto en el cuento, le pregunto a mi hijo qué cree que debería hacer el protagonista, cómo se siente o qué es lo que quiere. A veces sus respuestas muestran una sorprendente comprensión de la naturaleza humana, otras veces me enseñan una creatividad que no conoce fronteras. Lo que está asegurado es que ambos acabamos sorprendidos con el final de la historia y conociéndonos mucho más que si repitiese por enésima vez el mismo cuento de «la caperucita roja». Está claro que Crowther sabía cómo cuidar la relación con sus hijas.

También es cierto que no logro que mi hijo se duerma mientras contamos el cuento.

Pero, como dicen los clásicos, esa es otra historia que debe ser contada en otro lugar.

BIBLIOGRAFÍA

- Borges, L. (1941). Examen de la obra de Herbert Quain. *Revista Sur*, 79.
- Debnam, B. (1984). Meet the author of 'Choose your own adventure stories. *Lakeland Ledger Mag*, 27 de marzo.
- Estallo Martí, J.A. (1997). *Psicopatología y videojuegos*. Consultado en: www.ub.edu/personal/videoju.htm. [Consulta: 08/11/12].
- Forstater, M., Goldstone, J., y White, N. (Producers); M.Gilliam, T., y Jones, T. (Directors). (1975). *Monty Python and the Holy Grail* [Película]. UK: Michael White Productions, National Film Trustee Company & Python (Monty) Pictures.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.
- Kaplan, H., y Maher, J. (2009). Interactive fiction, from birth through precocious adolescence: a conversation with Jimmy Maher. *Adventure Classic Gaming*, 16 de julio.
- Kurtz, G. (Producer); Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars* [Película]. USA: Lucasfilm, Twentieth Century Fox Film Corporation.
- Marta Lazo, C., y Gabelas Barroso, J.A. (2012). La creación de un cortometraje como metáfora de la educación mediática. Dimensión lúdica y social de la producción. *Icono14: revista de comunicación y nuevas tecnologías*, 1, 41-60.
- Mensur, M. (1998). Volverse heterarca: sobre la teoría tecnocultural, la ciencia menor, y la producción de espacio. En S. Aronowitz, et al. (coords.), *Tecnociencia y cibercultura: la interrelación entre cultura, tecnología y ciencia* [pp. 333-358]. Barcelona: Paidós.
- Mercury, F. (1975). *Bohemian Rhapsody*. En *A Night at the Opera* [Cassete]. UK: EMI, Parlophone.
- Peterson, D. (1983). *Genesis II: creation and recreation with computers*. Virginia: Reston.
- Salen, K., y Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

- Scholand, M. (2002). *Localización de videojuegos*. Recuperado de:
www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/mscholand/mscholand.PDF [Consulta: 08/11/12].
- Weizenbaum, J. (1976). *Computer Power and Human Reason: from judgement to calculation*. San Francisco: W. H. Freeman & Co.