

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/325628106>

Érase una vez, Juegos que narran. Diseña. 2016;(10):132-141.

Article · January 2016

CITATIONS

0

READS

29

2 authors, including:



Pablo Chiuminatto

Pontificia Universidad Católica de Chile

34 PUBLICATIONS 71 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Read, write, touch [View project](#)



Critical Thinking [View project](#)

Los relatos marcan la vida de las comunidades. El acelerado desarrollo tecnológico digital y su penetración en todos los ámbitos generan nuevas posibilidades narrativas. Desde la computación, surge una variante: los videojuegos. Sus posibilidades son inmensas precisamente porque captan la atención del usuario

Nuevas narrativas _ ficción interactiva _ videojuegos _ nuevos medios _ diseño instruccional _ storytelling _ historia del libro y la lectura.

Stories mark the life of the communities. The accelerated development of digital technology and its penetration into all areas generate new possibilities of narrative. From computer sciences a new variant emerges: the videogame. Its possibilities are enormous precisely because it captures the attention of users by making them part of the experience, both mentally as well as physically, implying that the design of each one of its phases and components is key in the narrative. An inquiry into its significance encompasses not only the field of design, but also critical thinking, and certainly, education.

New narratives _ interactive fiction _ videogames _ new media _ instructional design _ storytelling _ history of books and reading.

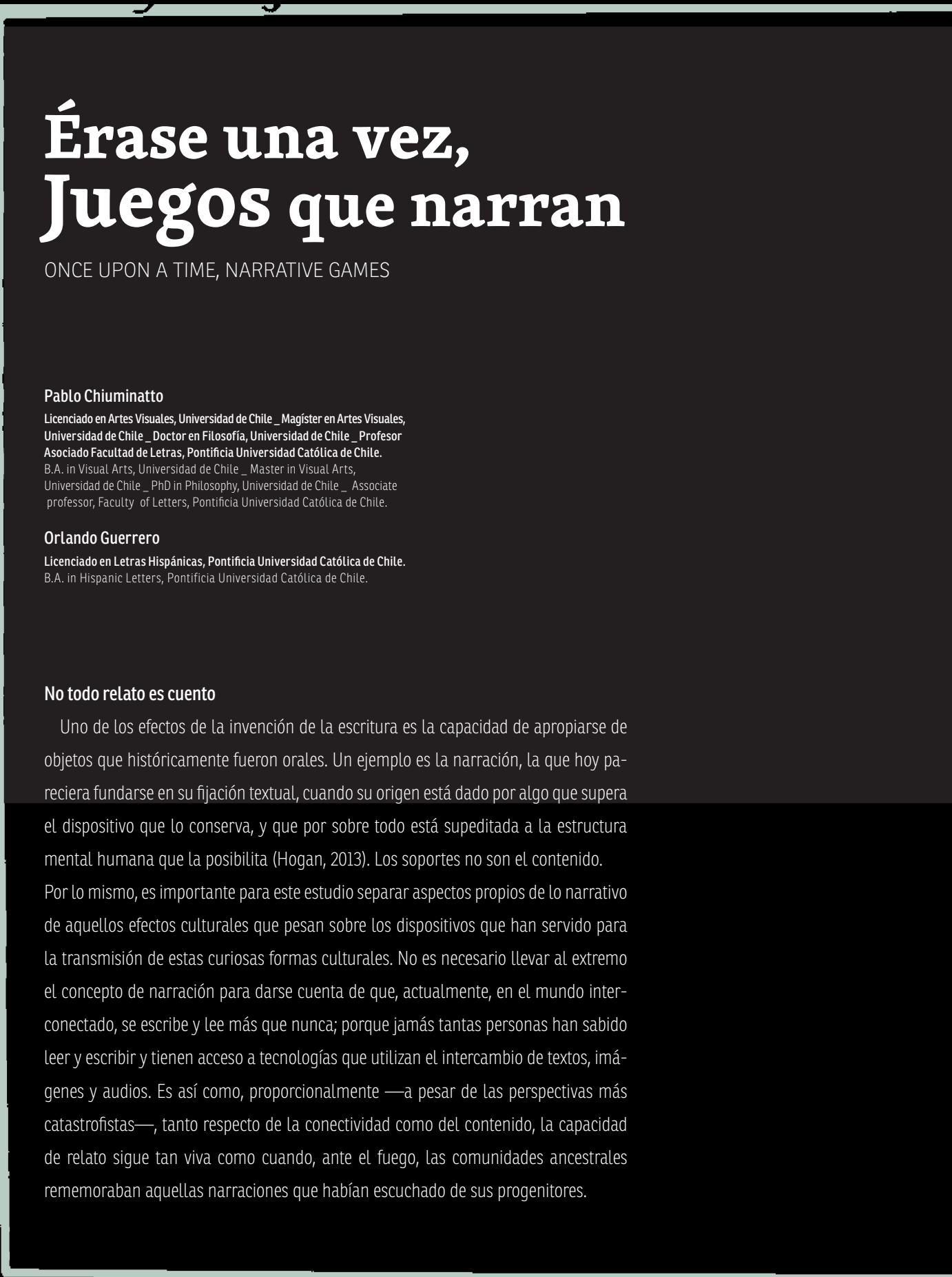
en la narración. Las preguntas por su alcance comprenden no solo el ámbito del diseño, sino también el pensamiento crítico y, ciertamente, la educación.

Stories mark the life of the communities. The accelerated development of digital technology and its penetration into all areas generate new possibilities of narrative. From computer sciences a new variant emerges: the videogame. Its possibilities are enormous precisely because it captures the attention of users by making them part of the experience, both mentally as well as physically, implying that the design of each one of its phases and components is key in the narrative. An inquiry into its significance encompasses not only

the field of design, but also critical thinking, and certainly, education.

the field of design, but also critical thinking, and certainly, education.

the field of design, but also critical thinking, and certainly, education.



RECONOCIMIENTO: este estudio es parte del proyecto VRI-UC Interdisciplina n.º 13/2014.

Podcasts, blogs, foto-blogs, micro-blogs, ebooks, papers, chats, comentarios, redes sociales, videos (profesionales o domésticos), films, videojuegos, entre tantos otros objetos, multiplican día a día la profundidad de versiones de lo que —aunque cueste aceptarlo— son narraciones.

El texto es más que el texto, la imagen es más que la imagen

El acceso a la *world wide web* ha permitido construir la biblioteca más grande jamás imaginada. Y aunque es casi inconcebible, la dinámica de ceros y unos en la que se funda la programación del contenido digital ha convertido la información que circula en código, es decir, en texto. No obstante, un detalle de dicho panorama es que este océano textual, así como esa biblioteca digital global, no solo guardan libros, sino que brotan de él torrentes de fragmentos o nuevas unidades donde se plasma el sueño humano, en el que texto e imagen, audio y video, se integran.

Podcasts, blogs, foto-blogs, micro-blogs, ebooks, papers, chats, comentarios, redes sociales, videos (profesionales o domésticos), films, videojuegos, entre tantos otros objetos, multiplican día a día la profundidad de versiones de lo que —aunque cueste aceptarlo— son narraciones. Un universo digital, para algunos un desierto, en el que ya no reconocemos la primera huella. Una selva fértil autopoietica, en la que la interactividad se vuelve el medio ambiente propicio para su sobrevivencia. Océano, selva y desierto son casi lo mismo, en todos podemos construir una civilización, pero también perdersenos. Los relatos surgieron como principio comunitario, en los tiempos libres, de ocio. Ese ejercicio humano de traducción, donde el tiempo neutro se vuelve experiencia, vivencia e individuación.

Dentro de este universo digital en producción y multiplicación persistente lo difícil no es leer, tanto para aprender o entretenerse, sino encontrar el tiempo para recorrer, vagar, por ese espacio que, en la práctica, es inhumano. La cantidad de contenido que se produce y la ingente colección que lo funda están marcadas por la interacción: publicar, compartir, linkear, “likear”, rebotar, responder. Formas que

sin duda son parte de una maravilla tecnológica, pero que también pueden ser imaginadas como parte de una distopía donde la condición primaria de la comunicación de emisor-receptor se amplía, difuminándose en la multiplicidad y multitud digital (Bezemer & Kress, 2015).

Frente a esta condición tecnológica de la información y las comunicaciones, son pocos los espacios y productos de la cultura que se mantienen fuera de la influencia de los cambios. De este afluente de producción de narrativas nace una interesante paradoja por resolver: ¿Todo nuevo medio supone necesariamente una nueva forma narrativa de producción de relatos? Parece poco intuitivo pensarlo, pero aun en los medios de mayor avance podemos encontrar historias del tipo “érase una vez”. Aristóteles lo observó hace veinticuatro siglos: «es entero lo que tiene principio, medio y fin» (Aristóteles, 1999, pág. 1.450, col. b, l. 25). La premisa aristotélica permanece en la forma en que se estructuran gran parte de las historias producidas hasta hoy, aunque se intente intercambiar las partes aleatoriamente buscando quebrar dicho paradigma. La literatura siempre gustó de jugar con estos principios donde se vislumbra no solo el carácter narrativo de la narración, sino aquel lúdico que implica la captura, traducción y codificación, por una parte, de ciertas acciones, y, por otra, del pensamiento humano mismo como modelo (Aristóteles, 1999).

El plano del relato, jugando a leer

El cruce entre juego y narratividad posee una larga historia. Pensadores como Huizinga, a comienzos del siglo XX, dieron cuenta de la raíz lúdica tras un relato. Sin embargo hoy, debido al panorama tecnológico ya descrito, vuelve a entrar en juego —valga la expresión— un factor narrativo que el espacio del libro, ya solitario y silencioso, había dejado atrás. Recordemos que el libro es una tradición reciente si se mira el proceso del desarrollo humano completo. Robert Louis Stevenson, el escritor de *La Isla del Tesoro* entre otros relatos célebres, en la segunda mitad del siglo XIX retrata

la interactividad (análoga, por cierto) al describir la disposición distinta que adultos y niños tienen ante los relatos. En su ensayo titulado “Juego de niños” observa cómo el adulto puede vivirlo todo recostado leyendo, mientras el niño asume de inmediato los principales recursos teatrales, levantándose, echando mano a los objetos que lo rodean, para lograr así la completitud de la narración (Stevenson, 1979).

Algo similar a lo que describe Steven-son lo provee un caso donde convergen la construcción de relatos y los nuevos medios: los videojuegos. El carácter activo en la formación de las narraciones, la interactividad y agencialidad que asume el “lector” en lo que hoy denominamos “ficción interactiva” permite mucho más que identificar nuevas formas de narración, sino, sobre todo, de interacción (Moulthrop & Kaplan, 1991; Young, Slota, Travis, & Choi, 2015). Los videojuegos son quizás la mejor representación de esta convergencia.

Relatos interactivos

Las emocionantes narraciones de un libro se ven graficadas en un medio digital capaz de convertir en agente a un usuario que aprende las mecánicas para “entrar en el relato”. Plass, Homer, & Kinzer señalan cómo los aspectos afectivos del proceso de aprendizaje son parte de lo que los diseñadores de juegos diseñan cuidadosamente en la experiencia de aprendizaje, aunque con frecuencia no es parte de la consideración del diseño de otros entornos de aprendizaje (2015).

Sin embargo no todo es nuevo en el mundo de los medios digitales. Como se plantea antes, un nuevo medio narrativo no necesariamente conlleva la apropiación de una nueva forma de narrar. Muchos de los grandes avances en la breve pero intensa historia de los videojuegos se encuentran ya prefigurados en algunos hitos de la literatura occidental. Los videojuegos episódicos, nuevos desarrolladores del modelo tradicional de las series televisivas, evocan a su vez las novelas por entrega, populares durante casi tres siglos, hasta bien entrado

el XX, cuando la radio primero y luego la televisión irrumpieron con sus propias formas narrativas.

El caso específico de los libros interactivos resulta interesante. Quizás el ejemplo más conocido y de mayor impacto para América Latina fue el libro *Rayuela* de Julio Cortázar, publicado en 1963, aunque fue anterior el atractivo trabajo de Vladimir Nabokov en *Pálido fuego*, impreso un año antes. La novela de Nabokov es considerada pionera en la noción de hipertextualidad, ciertamente prefigurada por Jorge Luis Borges en su libro *Ficciones* de 1944. Estos intentos, aun enmarcados en un contexto del libro propiamente, previo a la era informática, representan un gran paso hacia lo que se entiende por una narrativa interactiva e hipertextual. Libros que pueden —e incluso animan a— ser leídos de manera no necesariamente lineal, según decisiones “libres” que el lector ha de tomar durante su lectura.

La serie de libros *Choose your own adventure* o *Adventures of you* escritos y publicados por Edward Packard entre 1976 y 1999 vendió más de 250 millones de copias. Conocidos también como libro-juegos, son un punto de inflexión en relación a lo que sucederá con el ingreso de la industria del videojuego. Las novelas de Packard continúan y acompañan un proceso fundamental para comprender las posibilidades narrativas de los medios lúdicos digitales: el proceso de crecimiento de la denominada “ficción interactiva” (Moulthrop & Kaplan, 1991; Young et al., 2015). El usuario es llamado a ser agente activo de la producción de un relato y consigue finales alternativos según la secuencia de decisiones que ha tomado. Como veremos, varios juegos funcionan gracias a que las decisiones asumidas en la mecánica acaban por ser también decisiones narrativas del jugador.

En este sentido no son pocos los autores que han criticado la supuesta exclusividad que tienen los videojuegos respecto de la noción de interactividad y no-linealidad. Esto ha sido experimentado también en el ámbito audiovisual (Sawhney, Balcom, & Smith, 1996; Brand & Knight, 2005; Verdugo, Nussbaum, Corro, Núñez,

& Navarrete, 2011). Tal como señala Manovich, tanto el arte clásico como el moderno son, de algún modo, interactivos, porque sus herramientas de relato y exégesis, como por ejemplo la elipsis, permiten experimentar el corte y montaje, asumiendo la pérdida de información, aunque también el placer del suspenso (2001).

El punto fuerte de distinción radica en que los videojuegos requieren de una activación corporal de los sucesos. Así como el ojo ha de pasar sobre las letras impresas, mientras la imaginación hace presente lo que evocan las representaciones, la mano —o el cuerpo entero, según la mecánica— lleva de un lado a otro al protagonista, cambia el paisaje con herramientas digitales, puede elegir, decir o callar dentro de una historia. Se le permite al jugador, en definitiva, escribir parcialmente el guion de lo que va a suceder. Como señala Collins (2008), aunque la meta de muchos desarrolladores de juegos es crear una experiencia de inmersión, el cuerpo no se puede quitar de la experiencia de juego de los videojuegos. Es un movimiento tanto físico como psicológico el que pone en acción la experiencia de juego; imagen, texto y sonido son solo consecuencias del actuar del jugador. El desafío de los realizadores, como en el cine, implica la colaboración de profesionales de las más variadas áreas del conocimiento. Esta característica es central a la hora de evaluar estos objetos que requieren de la convergencia interdisciplinaria en su diseño, en la práctica meta-diseñados.

Así cabe preguntarse por las posibilidades narrativas que otorgan los medios digitales. ¿Cuánta interdependencia existe entre relato y juego en los videojuegos? No todos los juegos parecieran poseer una historia que los sustente. *Pong*¹ no poseía relato alguno y nadie diría que no es un juego. *Candy Crush Saga*²

Dentro de este universo digital en producción y multiplicación persistente lo difícil no es leer, tanto para aprender o entretenerse, sino encontrar el tiempo para recorrer, vagar, por ese espacio que, en la práctica, es inhumano.

1 Desarrollado y publicado por Atari en 1972.

2 Desarrollado y publicado en 2012 por King.

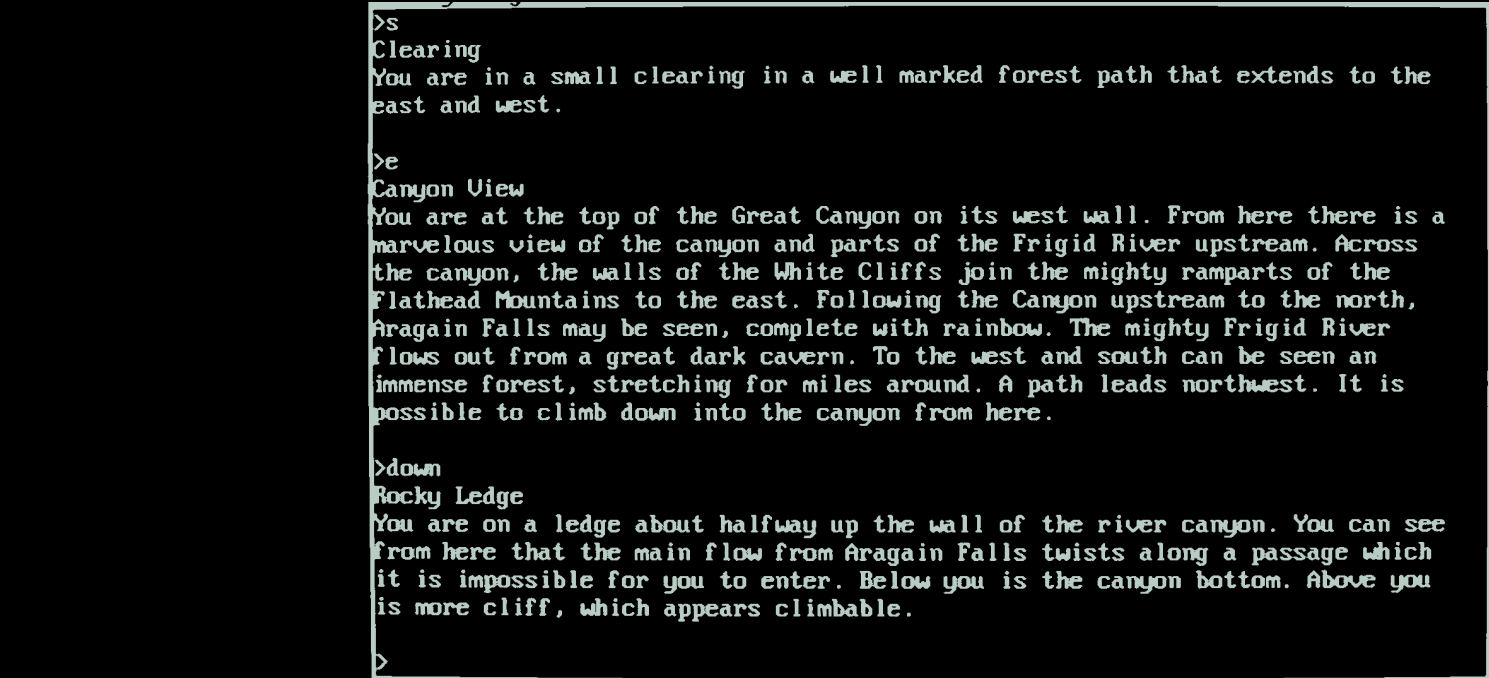


Figura 1: Zork I (Infocom, 1977).

y el masivo juego tipo *three matching-tiles Tetris*³ tienen un relato casi insignificante. Mientras algunos mantienen una narración minimalista, muchos optan por una narrativa lineal y orientan la atención del jugador a la mecánica misma, como es el caso de *Okami*⁴; o a veces, tal como el juego *Turtles in time*⁵, están basados en historias provenientes de otros medios como el cine o series animadas. No menos relevantes son quienes han generado historias de alta complejidad interactiva, factor ya visto en el tradicional medio de lectura que es el libro, pero que es llevado a una nueva profundidad en el formato digital del videojuego.

Paralelamente al proceso de auge de las colecciones de libros interactivos como *Choose your own adventure*, aparecen juegos como *Zork*⁶, que desarrollaron las primeras formas de narrativa interactiva basada en texto escrito por el jugador. La mecánica del juego consiste en escribir una orden tipo “e” para dirigirse al este (Figura 1), y supuso un gran paso en este tipo de tecnología. Posteriormente, estas formas de narrativas que exigen la escritura interactiva del jugador se han ido sofisticando hasta juegos como *Photopia*⁷ o *Lost pig*⁸, donde las instrucciones de juego alcanzan mayor complejidad (Figura 2). De ahí que la narrativa de un videojuego, para lograr *engagement* en el

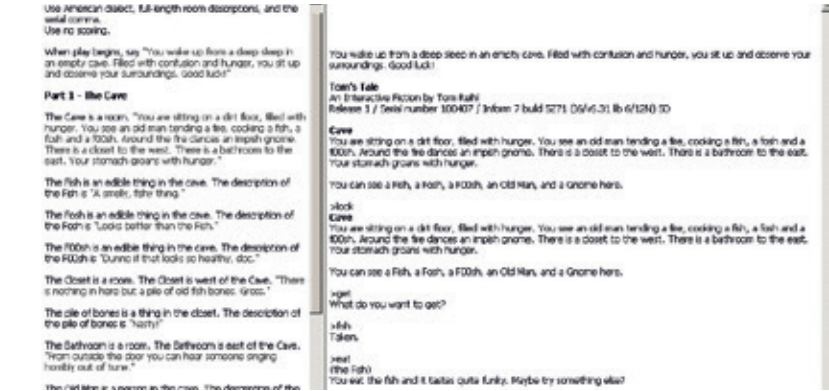


Figura 2: Lost Pig (Admiral Jota, 2007).

usuario, estimula la co-creación interactiva de una meta-narrativa, promoviendo en el usuario una mayor conciencia en la toma de decisiones y así, cada vez que un jugador toma el control, el juego puede ser construido de manera diferente (Norrington, 2010). Casos como el de *Way of the Samurai*⁹ o *The Walking Dead*¹⁰ explotan este aspecto y permiten que el jugador elija el curso que ha de tomar la historia para alcanzar múltiples finales. Entonces, es así como el primer desafío consistirá en que el juego debe enseñarse a jugar, el diseño ha de estar orientado a que de este modo, a su vez, el jugador pueda comprender el proceso de contar la historia por sí mismo. La literatura no tuvo que enseñarse a leer, ese conocimiento ya se daba por hecho en el principio activo del dispositivo escrito.

Ficción interactiva

Bajo este paradigma de *interactive fiction*, un ejemplo célebre es el caso del videojuego *The Stanley Parable*¹¹. Varias veces nominado y galardonado, esta propuesta identifica un aspecto crucial en las formas de narrativa tradicional y agrega un punto de inflexión, dándole una nueva profundidad. La narración se esmera en hacer consciente al jugador de la limitada libertad con que se desarrollan juegos de narrativa lineal. Las primeras palabras del “casi” omnisciente narrador que dirige el juego son claves: «*This is the story of a man named Stanley*» (Wreden & Galactic Café, 2011). La historia, enmarcada en un edificio de oficinas, pareciera ser absolutamente tradicional hasta que encontramos, luego de caminar brevemente por orden del narrador, un par de puertas abiertas. El narrador nos dice: «*When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on his left*» (Wreden & Galactic Café, 2011). La imagen de las dos puertas (Figura 3), junto a la prescripción del relator, hacen patente la intención y posibilidades que hay detrás del juego. Tomar la puerta derecha es por supuesto plausible y, aunque permite retornar al mismo árbol decisional, puede a su vez llevar a los recovecos menos esperados. Esta dinámica se repite a lo largo del juego, donde

constantemente estamos acatando o ignorando las instrucciones para explorar distintos rincones de ese edificio. Para comprender el aporte de este juego al género de la narración interactiva vale la pena destacar algunas instancias precisas a lo largo de esta “historia”.

En primer lugar, la pizarra en que se describe lo que ha de pasar en el juego (Figura 4). Luego de desobedecer en variadas oportunidades al narrador, este opta por reiniciar el juego para volver a encontrar lo que él llama “*the story*”. Sin embargo, al reiniciarse, varias cosas han cambiado (Figura 5). El mismo narrador no entiende bien lo que sucede y luego de varios reinicios acaba por llegar a una pieza donde hay una pizarra que describe el llamado “*Confusion ending*” (Figura 4). Se puede leer en breves sentencias cómo el jugador ha desobedecido al narrador y cómo este ha reiniciado el juego y cómo lo volverá a hacer tras olvidar toda la confusión que ha vivido por culpa del libre andar del jugador. La narratividad misma del juego incluye un momento en que el jugador, tras haber intentado desordenar lo más posible la linealidad del juego, se ve enfrentado al resumen de su aventura, supuestamente libre, también. En segundo lugar está el “museo final” al que puede llegar Stanley como parte de la culminación

del proceso (Figura 6). Esta zona es un museo digital donde se pueden ver piezas explicativas acerca de cómo fue realizado, diseñado y programado el juego. Muebles y computadores aislados, grabaciones no utilizadas de la programación, una maqueta a escala del mapa del juego (Figura 7). Todos elementos que permiten comprender mejor cómo fue diseñado y desarrollado el juego que aún está siendo jugado.

Muchos son los investigadores que han querido dar aviso de la seriedad con que se deben asumir estos nuevos medios como poderosas fuentes de aprendizaje. Prensky (2001, 2006), Gee (2003) y Plass (2005) son solo algunos nombres. La industria del videojuego supera en grandes cifras a la industria del cine, de mayor tradición y valoración cultural. Tanto niños como adultos descargan y diseñan videojuegos a través de plataformas gratuitas y nos encontramos con personas jugando en las más variadas situaciones de su cotidianidad. Las preguntas ineludibles que surgen son: ¿qué están experimentando y aprendiendo estas personas? ¿Hay contenidos que estén siendo incorporados a través de esta experiencia de interacción y “jugabilidad”? ¿Aprenden y, para eso, debieran los juegos enfocarse en contenidos precisos?

³ Desarrollado y publicado en 1984 por Alexei Pajitnov. La historia de sus derechos de autor en Europa y Estados Unidos es de sumo interés.

⁴ Desarrollado por Clover Studio, Ready at Dawn & HexaDrive. Publicado por Capcom en 2006.

⁵ Desarrollado y publicado por Konami & Unisoft en 1991.

⁶ Desarrollado y publicado por Infocom en 1977. Su publicación en distintas plataformas pasó por una serie de compañías a lo largo de los años.

⁷ Desarrollado y publicado por Adam Cadre en 1998.

⁸ Desarrollado y publicado por Admiral Jota en 2007.

⁹ Desarrollado por Acquire y Spike, publicado el 2002 por Spike, Bam! Entertainment & Eidos Interactive.

¹⁰ Desarrollado y publicado por Telltale Games en 2012.

¹¹ Desarrollado y publicado por David Wreden & Galactic Café en 2011.



3



5

Figura 3: The Stanley Parable (David Wreden & Galactic Café, 2011). / Figura 5: The Stanley Parable. Línea que guía al jugador para no perderse. Sin embargo vuelve a hacerlo.

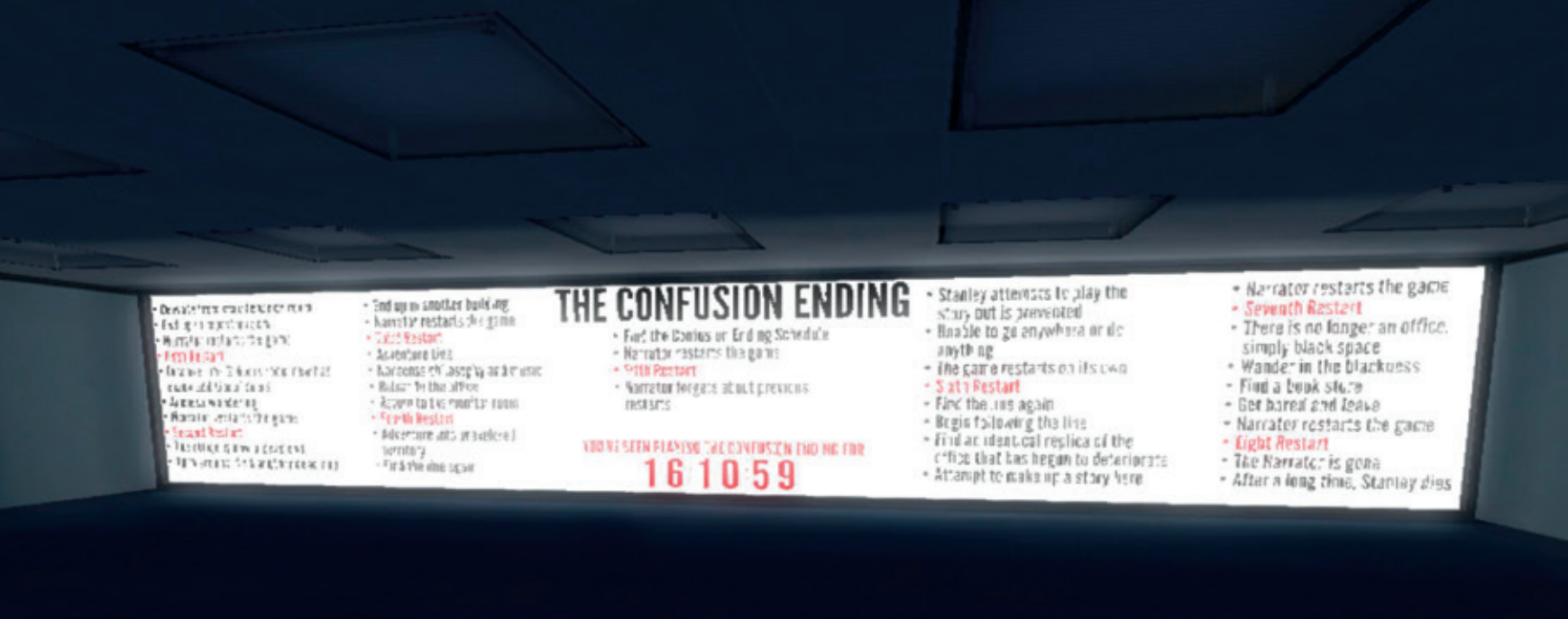


Figura 4: The Stanley Parable. Pizarra "Confusion Ending".

El punto fuerte de distinción radica en que los videojuegos requieren de una activación corporal de los sucesos. Así como el ojo ha de pasar sobre las letras impresas, mientras la imaginación hace presente lo que evocan las representaciones, la mano —o el cuerpo entero, según la mecánica— lleva de un lado a otro al protagonista, cambia el paisaje con herramientas digitales, puede elegir, decir o callar dentro de una historia.



Figura 6: The Stanley Parable. Teléfono en museo del juego. / Figura 7: The Stanley Parable. Maqueta digital del mapa del juego.

Como señalan Plass et al., los juegos pueden implementar cualquier teoría del aprendizaje y lo hacen potencialmente mejor que otros medios de comunicación. Estos argumentos apuntan a la característica única de los videojuegos: especial cuidado en su diseño, participación y acceso a múltiples niveles (cognitivos, afectivos, conductuales y socioculturales), y poniendo especial énfasis en la experiencia de los usuarios (Plass et al., 2015).

Los juegos no buscan enseñar, sino desarrollar una forma de aproximarse al aprendizaje de sistemas complejos, enseñan a pensar distintos modos de interacción tanto social como mecánico. Los juegos son diseñados para estimular la resolución de puzzles y ser conscientes acerca de la toma de decisiones y, en primera instancia, para enseñar cómo deben ser jugados, en un simple paso que conlle-va un complejo proceso de aprendizaje. Como señala Gee (2003), los juegos tratan de nuevos mundos, nuevas identidades y oportunidades para nuevas experiencias. Esto es, por supuesto, lo que hace la buena literatura también, pero los juegos tienen el poder de hacer del jugador un actor y co-creador del mundo.

Así hoy, mientras académicos y profesionales de la educación se lamentan por la pérdida de la lectura y buscan modos de convencer a los niños para que ojeen, aunque sea, un par de páginas del libro mensual, vemos cómo los más jóvenes aprenden a leer por su propia cuenta a través de objetos diseñados para ellos, pero, también, para disfrute de los adultos. Es evidente que los sistemas educativos no se sienten a gusto con la pérdida del control sobre el contenido de lo aprendido. Como señalan Plass et al., los juegos pueden implementar cualquier teoría del aprendizaje y lo hacen potencialmente

mejor que otros medios de comunicación. Estos argumentos apuntan a la característica única de los videojuegos: especial cuidado en su diseño, participación y acceso a múltiples niveles (cognitivos, afectivos, conductuales y socioculturales), y poniendo especial énfasis en la experiencia de los usuarios (Plass et al., 2015).

Animados por extravagantes juegos que brillan en una pantalla, los niños aprenden no solo a escribir y a leer —a veces en más de un idioma—, así como también aprenden a pensar de manera crítica y creativa, a buscar caminos alternativos para solucionar problemas y ser conscientes de su rol en procesos vitales que, como bien sabemos, siempre son interactivos. Todo maestro busca en su pupilo una curiosidad abundante, y sin embargo hoy, ante esta gran excitación frente a nuevos objetos de juego, el maestro requisa la fuente y obliga a ser él el centro de atención. Quizás justamente porque los juegos se adelantan a la enseñanza del maestro. Agustín de Hipona narra cómo él, agobiado por tener que aprender el enrevesado idioma griego, encontró placer aprendiendo el latín de manera diferente, «sin presiones, movido solamente por la urgencia que yo mismo sentía de hacerme comprender [...] Por donde se ve que, para aprender, mayor eficacia tiene la natural curiosidad que no una temerosa coacción» (1986, cap. 15, secc 2).

DNA

Referencias

- Agustín de Hipona. (1986). *Confesiones*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos.
- Aristóteles. (1999). *Poética* (Edición trilingüe). (V. García-Yedra, Ed.) Madrid: Gredos.
- Bezemer, J., & Kress, G. (2015). *Multimodality, Learning and Communication: A Social Semiotic Frame*. London: Routledge.
- Brand, J., & Knight, S. (2005). The narrative and Ludic nexus in computer games: Diverse worlds II. *Proceedings of the DiGRA Conference: Changing Views – Worlds in Play*, (págs. 1-17).
- Collins, K. (2008). *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Gee, J. P. (2003). *What videogames have to teach us about learning and literacy*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Hogan, P. C. (2013). *How Authors' Minds Stories*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Moulthrop, S., & Kaplan, N. (1991). Something to imagine: Literature, composition, and interactive fiction. *Computers and Composition*, 9(1), 7-23.
- Norrington, A. (2010). Harnessing 'e' in storyworlds: engage, enhance, experience, entertain. *Publishing Research Quarterly*, 26(2), 96-105.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). *Foundations of Game-Based Learning. Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. Nueva York: Macgraw-Hill.
- Prensky, M. (2006). *"Don't interrupt me mom, I'm learning"*. St. Paul: Paragon House.
- Sawhney, N., Balcom, D., & Smith, I. (1996, marzo). HyperCafe: narrative and aesthetic properties of hypertext. *Proceedings of the seventh ACM conference on Hypertext* (págs. 1-10). ACM.
- Stevenson, R. L. (1979). *Apología de los ociosos y otras ociosidades*. Barcelona: Laertes.
- Verdugo, R., Nussbaum, M., Corro, P., Núñez, P., & Navarrete, P. (2011). Interactive films and coconstruction. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 7(4), 39.
- Wreden, D., & Galactic Café. (2011). *The Stanley Parable*. [Multiple Platform]. Galactic Café.
- Young, M. F., Slota, S. T., Travis, R., & Choi, B. (2015). Game Narrative, Interactive Fiction, and Storytelling: Creating a "Time for Telling" in the Classroom. En G. P. Green, & J. C. Kaufman, *Video Games and Creativity (Vol. 199)*, págs. 199-222. Amsterdam: Academic Press.