

Anexo 7

Descripción sobre el desarrollo de Escenario Interactivo de Realidad Virtual Inmersiva para análisis de conducta prosocial

Luego del desarrollo del primer escenario para realidad virtual generado en el Colaboratorio para Acciones Investigativas en Mediación, Educación y Docencia, el Dr. Luis Conejo Bolaño, investigador del CIDE, asistió a una prueba del mismo en miras de explorar la posibilidad de crear un escenario para el análisis de comportamiento prosocial en niños mediante la realidad virtual.

El Dr. Conejo, como parte del cuerpo de investigadores del INEINA, dedica parte de su labor profesional al estudio del comportamiento prosocial utilizando instrumentos como cuestionario, escalas y observaciones de comportamiento. No obstante, el advenimiento de los medios de realidad virtual permite también la exploración de comportamientos y reacciones complejas en participantes expuestos a escenarios propiamente configurados. De ahí la iniciativa de reproducir un escenario sencillo utilizado comúnmente en la investigación sobre comportamiento prosocial, ahora en una modalidad de realidad virtual inmersiva apto para facilitar análisis y registro de datos.

El paradigma escogido se relaciona con la corriente de teoría de juegos, donde se valora el comportamiento prosocial mediante las acciones tendientes al egoísmo o a la prosocialidad en participantes durante un juego basado en intercambios. Así, un niño sentado frente a otro, elije si permite que su contraparte se quede con determinada cantidad de fichas o dulces, según el número que se asigne a cada uno. En ocasiones, un niño permitirá que el otro se quede con las fichas aún cuando su propia recompensa sea menor. Otras veces, los niños solo permitirán que las recompensas se conserven cuando la proporción mayor de cada intercambio les corresponda. A estos últimos se les caracteriza como menos prosociales que a los primeros.

Descrito lo anterior, se entiende que el escenario típico para este tipo de paradigma, está compuesto por dos sillas (una para cada niño) frente a una mesa. Y sobre la mesa, el mecanismo que permitirá al niño obtener o rechazar las fichas o dulces. La Figura 1 muestra, a la izquierda, el mismo escenario pero ahora en la realidad virtual; y a la derecha, un acercamiento al mecanismo que plataforma que permite al usuario obtener o eliminar las recompensas según el botón cuadrado sobre la mesa que se presione (rojo o verde).

Figura 1. Vista general y acercamiento a escenario virtual para análisis de prosocialidad



La aplicación fue creada utilizando la suite Blender para creación en 3D, y el software Unity para el desarrollo de interactivos en realidad virtual. Todo el trabajo se desarrolló en el Colaboratorio para Acciones Investigativas, y se encuentra en espera de ser integrada a las primeras pruebas con usuarios de primer y segundo ciclo escolar.

Finalmente, los dispositivos utilizados para el caso de este desarrollo fueron los visores Meta Quest 3 recientemente adquiridos por el Colaboratorio. Debido a esto, la experiencia del escenario puede realizarse en realidad virtual como se exhibe en la Figura 1, o bien en realidad mixta, debido a la mejora en la tecnología propia de estos dispositivos.