

Jaime Alejandro Rodríguez,
Pontificia Universidad Javeriana*

Narrativa, juego y conocimiento. La iniciativa digital en acción en *Golpe de gracia*

Resumen

Este trabajo desarrolla cuatro ideas: proceso del proyecto *Golpe de gracia*, criterios de diseño, relación entre narración y juego, y futuro (lo que aún necesita la investigación). La principal idea que queremos resaltar es que hay que entender *Golpe de gracia* como un hipermedia que mejora y supera algunas de las características del primer trabajo (*Gabriella infinita*). Aunque éste permitió el descubrimiento de una forma de convertir un texto en un hipermedia, la experiencia estuvo excesivamente dependiente de una forma específica de narración literaria. Por esta razón, *Golpe de gracia* se orientó con el propósito de diseñar la narración bajo los parámetros de la narrativa digital en lugar de simplemente adaptar el texto. Acá el usuario tiene que leer, comentar, interpretar, discutir, escribir y colaborar en la construcción colectiva de textos. Todas estas acciones evitan que sea un multimedia “superficial” y se convierta en un poderoso objeto de aprendizaje.

Palabras clave: Hiperficción, narrativa digital, textualidades electrónicas, ciber-textos, videojuegos.

* Doctor en Filología, por la Universidad Nacional de Educación a Distancia, España. Profesor Asociado, Director del Centro de Educación Asistida por Nuevas Tecnologías, de la Pontificia Universidad Javeriana. El presente artículo es producto del proyecto de investigación: “Desarrollo de documentos de hipermedia interactiva para sistemas de soporte al aprendizaje distribuido, fase II”, financiado por la Universidad Javeriana (2004-2005). Correo electrónico: jarodri@javeriana.edu.co

