

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

Abstract

Narrative game and knowledge: Golpe de gracia. The digital initiative in action

This work develops four ideas: the *Golpe de gracia* project's process, the designs approaches, the relationship between narration and game and what is still necessary in the research (the future of this investigation). Understand *Golpe de gracia* like a hypermedia that improves and surpasses some characteristics of the first work (*Gabriella infinita*) is the main idea that we would highlight. Although *Gabriella*, allowed the discovery of one way to convert one text in one hypermedia, this experience was excessively dependent with the specific form of the literature narration. For this reason the project *Golpe de gracia*, was guided with the purpose of designing the narration under the parameters of the digital narrative instead of a simple adaptation of one text. In *Golpe de gracia* the user, has to read, comment, interpret, discuss, write and collaborate in the collective construction of texts. All these actions avoid that *Golpe de gracia* is a "superficial" multimedia and convert it in a powerful learning object.

Key words: Hyperfiction, digital narrative, electronic textualities, cybertexts, videogames.

Introducción: Los caminos de *Golpe de gracia*

Para comprender el alcance e importancia del hipermedia narrativo *Golpe de gracia* debemos acudir a dos imágenes topográficas. En primer lugar debemos aceptar que *Golpe de gracia* es, a la vez, el fin de un camino de investigación y el comienzo de uno nuevo. En efecto, es la culminación de un trabajo que arranca con la observación de algunos procesos de la escritura literaria contemporánea¹, pasa por la sistematización de la narrativa colombiana posmoderna², continua con el planteamiento de un marco de comprensión (teoría, práctica y enseñanza) de la hiperficción³ (cuyos productos principales son: el hipertexto académico *El relato digital* y el hipermedia narrativo *Gabriella infinita*), y termina con el desarrollo y publicación de una nueva obra, diseñada sobre la condición de superar algunos de los problemas del primer ejercicio⁴.

¹ Específicamente, el ejercicio de la metafiction, entendido como característica de la narrativa posmoderna (Rodríguez *Autoconciencia*).

² De hecho, el libro *Posmodernidad, Literatura y otras yerbas* puede considerarse como el reporte final de la investigación patrocinada por la Universidad Javeriana, bajo el título: *Perverso oficio del furor. Mapa de la narrativa posmoderna colombiana*.

³ Ambas obras (Rodríguez "Hipertexto...", "¿Hacia...") constituyen el corpus de mi Tesis Doctoral y pueden considerarse como resultados de la investigación patrocinada por la Universidad Javeriana, bajo el título *Relato digital y cibercultura* (cfr. en "Sitios web citados" las direcciones electrónicas para *El relato digital* y para el hipermedia narrativo *Gabriella Infinita*).

⁴ Los "problemas" de *Gabriella infinita*, como se verá adelante, se derivan del hecho de que el hipermedia es el resultado de la adaptación de una novela al nuevo medio (Rodríguez "Del texto..."), a diferencia de *Golpe de gracia*, cuya creación se dio a partir de la condición de narrar "digitalmente".

Pero la publicación de *Golpe de gracia* ha traído nuevos retos. Uno de ellos es consolidar la relación entre narración y juego y, específicamente, entre narración hipermedial y videojuego⁵, de modo que los hipermedia narrativos sean más que puro entretenimiento y se conviertan en verdaderas obras estéticas interactivas. El otro reto es consolidar la aplicación del binomio narración-juego en los procesos de aprendizaje y adquisición de conocimiento⁶. Finalmente, surge el reto de desarrollar una plataforma de ensamblaje de piezas digitales, capaz de suministrar facilidades a los maestros para conformar pequeñas obras resultantes de los cruces de narraciones hipermediales y videojuegos que sirvan de apoyo a objetivos de conocimiento y aprendizaje (aspecto que será desarrollado más adelante)⁷.

Necesidad de una cibercultura

La segunda imagen topográfica sugerida para comprender mejor el horizonte de *Golpe de gracia* es la bifurcación de caminos. En efecto, al finalizar *El relato digital* una de las principales conclusiones fue la de afirmar el surgimiento de un nuevo género narrativo: la hiperficción –también denominada ficción hipermedial o narrativa digital (Rodríguez "El relato...")–. Sin embargo, se planteaban también allí las dificultades para que la hiperficción se constituya en un nuevo arte; entre ellas, la principal es la ausencia de masas críticas de obras y de usuarios, es decir, la carencia de un número socialmente significativo de obras y de usuarios de la hiperficción. Esta no es solo una cuestión técnica o estética, sino sobre todo cultural. Para que la hiperficción pueda alzarse como una actividad artística deben confluír varios factores culturales, entre los cuales uno fundamental es la constitución de una cibercultura o cultura de "lo cyber"⁸, aspecto que va más allá de una simple promoción de la teoría y de la práctica de la hiperficción misma y exige el estudio de la cibercultura y agendas concretas de acción.

⁵ Véase el planteamiento del problema en el capítulo "Apague ese play y póngase a leer: nuevas formas de leer y de escribir", de mi libro *Trece motivos para hablar de cibercultura*. Hay versión digital para wiki ("Sitios web citados").

⁶ Un antecedente importante en Colombia es el trabajo: "Literatura y juegos de rol: una propuesta didáctica basada en el minicuento" de Henry González et ál. (2006).

⁷ De las posibilidades y caminos para enfrentar este último reto hay ya un antecedente concreto: la plataforma construida en la Universidad Javeriana como resultado del proyecto de investigación: "Desarrollo de documentos de hipermedia interactiva para sistemas de soporte al aprendizaje distribuido, fase II" y cuyo nombre es "Plantilla AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje), del hice parte como uno de los investigadores principales. *Golpe de gracia* puede considerarse también resultado de este proyecto de investigación ("Sitios web citados").

⁸ Uso la expresión "lo cyber" para agrupar todos lo fenómenos que podríamos entender como resultado de una cibercultura o cultura derivada del uso extenso de la nuevas tecnologías de la información y la comunicación (NTIC).

A la espera de la convergencia de estos dos caminos (el que se abre para la narrativa digital “aplicada” a objetivos de adquisición de conocimientos y el que se deriva del estudio y fomento de la cibercultura), presentamos a continuación los principales rasgos de desarrollo y proyección de *Golpe de gracia*.

Síntesis de la obra

Golpe de gracia es un multimedia interactivo, dispuesto para Internet (hipermedia), que combina texto, ilustración, audio, modelado, animación y programación, y que narra la historia de un personaje que sufre una experiencia de “casi muerte”, situación que se utiliza como metáfora de la transición cultural contemporánea.

El multimedia está compuesto por tres “mundos narrativos” (*Cadáver exquisito*, *Línea mortal* y *Muerte digital*) y cuatro “salas de profundización” (juegos, lectura, estudio y construcción). Propone diversos grados de interacción que van desde tomar decisiones para realizar los recorridos hasta la construcción colectiva de texto, pasando por la participación en varios juegos interactivos.

Golpe de gracia es también un dispositivo de sensibilización, dentro de una estrategia pedagógica y comunicativa que busca la construcción colectiva de conocimiento. En ese sentido, cada mundo del multimedia promueve dicha construcción articulando su propio escenario-interfaz al desarrollo de una o varias acciones, a las estrategias de fomento de la interacción y del juego, a los resortes dramáticos (orientados a motivar la participación del usuario) y a un ambiente “enciclopédico” que facilita la contextualización y la profundización en los diversos temas y asuntos propios del relato⁹. Toda esta estrategia no afecta el carácter estético de la obra. Más bien potencia sus funciones: desde el puro entretenimiento hasta la función pedagógica-epistemológica, pasando por la oportunidad para el debate y la intercomunicación.

⁹ Así, por ejemplo, en el primer mundo del relato, la sensibilización se garantiza en la medida en que el usuario hace su recorrido “completo”, es decir, asumiendo todas las opciones, así: 1. Al observar y presenciar las visitas, reconoce la situación “dramática” que se le ofrece (animadversión contra un personaje) y decide intervenir, escribiendo su propio reproche. Como recompensa, puede acceder al contexto de la relación personaje-visitante (capítulo de la novela “Coordenadas imprevistas de la muerte”). 2. Al completar el recorrido por las visitas a los cuatro personajes, el usuario debe reconocer un segundo nivel de relación, el nivel temático sugerido (en este caso: las formas autoritarias modernas). El usuario que hace el recorrido completo accede al juego “Cadáver exquisito”, tras el cual puede continuar el trayecto. 3. Una vez que ha reconocido el mundo (sus características, sus exigencias, sus sugerencias) y ha intervenido (optando, jugando, etc.), el usuario está preparado para “profundizar”, y para ello se disponen textos ensayísticos sobre temas como la vejez, la enfermedad y la autoridad, donde se promueve la opinión e intercambio. Ahora, en realidad solo el paso completo por los tres mundos le garantiza al usuario total sensibilización al tema y lo prepara para la construcción colectiva de conocimiento.

Véase Nota 1 a pie de p. (91) del artículo “El proyecto *Wikinovela*”. (N. del Ed.).

¿Qué es lo que supera *Golpe de gracia*?

Como se dijo arriba, *Golpe de gracia* es una obra diseñada desde el comienzo para superar las dificultades y omisiones del primer ejercicio hipermedial: *Gabriella Infinita*. Basándonos en la propuesta de Stuart Moulthrop de verificación de las leyes de los medios y con el ánimo de establecer qué es lo que, comparado con *Gabriella infinita*, supera *Golpe de gracia*, podemos plantear la respuesta a las siguientes cuatro preguntas, así:

¿Qué refuerza *Golpe de gracia*? En primer lugar, refuerza el carácter interactivo de la obra hipermedial, al incluir el video juego, el blog, los documentos *wikis* y otras estrategias de acción colectiva (como el juego *Cadáver exquisito*) que no están presentes en *Gabriella*. En segundo lugar, refuerza la funcionalidad de una morfología múltiple, al incluir una banda sonora propia, además de la animación, el modelado de personajes y la programación de bases de datos. Finalmente, refuerza la metodología de construcción colectiva del objeto, al configurar y coordinar un amplio equipo ad hoc de desarrolladores, tales como diseñadores, músicos, programadores, ilustradores, etc.

¿Qué hace obsoleto a *Golpe de gracia*? Principalmente, el fuerte nexo del texto con el desarrollo narrativo. Como se dijo arriba, *Gabriella infinita* es el resultado de la adaptación del texto al formato hipermedial, lo que hace que el sentido de la narración allí solo sea posible por la lectura (al menos parcial) del texto (novela). Si bien *Gabriella infinita* supera la simple situación de (hiper)texto ilustrado, depende mucho del texto mismo para desarrollar la narrativa. En *Golpe de gracia*, la narrativa es digital en un sentido más estricto: depende de las morfologías digitales (animaciones, videojuegos, interfaces) y de la disposición hipertextual de la obra. También existe novela (*El infierno de Amaury*, en la sala de lectura¹⁰), pero esta tiene un espacio y una función diferenciados y es autónoma respecto de la narrativa digital, aunque sufre también un papel complementario de doble vía (complementa la narrativa digital y es complementada por ella).

¿Qué recupera *Golpe de gracia*? Un escenario potenciado para la escritura. Al proponernos encontrar una manera de exponer en un mismo medio dos tipos de narración tan distintos, como son la narrativa digital y la narrativa literaria, logramos también ese escenario potenciado de la escritura. En efecto, en *Golpe de gracia* se logra un “espacio de convivencia”, una articulación de los dos formatos, sin que ninguno tenga que ceder nada de su función esencial. Es más, se abre incluso un tercer espacio, que podríamos llamar “novela para ser leída en Internet”, de modo que se terminan

¹⁰ En la Sala de Lectura, el usuario encontrará la novela *El infierno de Amaury*, en dos formatos: PDF para impresión del libro y de “capítulos por ventanas” para lectura en Internet. También puede accederse a la página web de la novela.

beneficiando en alto grado tanto las posibilidades para el lector (multimedia, novela, videojuego, novela para Internet, etc.) como los espacios diversos para la escritura (narración colaborativa, blogs y wikis), todo en un mismo marco discursivo.

¿Qué que lleva al límite *Golpe de gracia*? En primer lugar, la multiformidad, entendida como esa tendencia a la dispersión narrativa que se da con frecuencia en el proceso de creación de una novela. Para Janet Murray (“La pedagogía...”) esta situación, agobiante para el literato, es una oportunidad para el narrador digital. Murray llama “historias multiformes” a los relatos que “sufren” esta circunstancia. Una historia que puede contarse con un solo narrador o con seis, que multiplica sus voces, sus perspectivas, sus historias o sus recursos, que desdobra sus protagonistas; un relato así puede tener dos salidas: o se autolimita y asume un formato no disperso (la novela, por ejemplo) o le da rienda suelta a su dispersión natural. Esta segunda posibilidad solo es viable en forma eficaz cambiando de medio: se requiere pasar del medio literario, basado en el formato lineal del libro, al medio digital electrónico con formato hipertextual¹¹.

El hipertexto es un sistema de escritura electrónica que organiza información de modo no lineal, con base en estructuras de “red”, esto es, estructuras constituidas por nodos y enlaces. El formato hipertexto y sus estructuras narrativas son la mejor forma para contar historias multiformes. De hecho, el problema de las perspectivas narrativas múltiples o de la multiplicidad de los personajes tiene en este formato la mejor solución.

Sin embargo, el hipertexto exige una lógica y una estética que va más allá de dar albergue a una combinatoria narrativa. Exige y promueve la interactividad, esto es, la participación del lector a través del medio. Pero aún más: el medio digital facilita una morfología múltiple. No solo la palabra o las estructuras narrativas son digitalizables, lo son también otros materiales, como la imagen, el sonido, la animación. De modo que la decisión de formatear un relato en hipertexto conduce en realidad a una visión técnica y estética distinta y alejada de la estética y la técnica literarias: la estética digital. Algunos autores prefieren llamar “hipermedia” a los soportes o entornos digitales que incluyen recursos distintos a la palabra. Los modelos hipermedia se definen así con base en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (escritura-lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan, además de texto, diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.); y requieren la interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). Si a esto le sumamos la conectividad, es decir, la posibilidad de actuar y de comunicarse *on line*, tenemos una forma realmente distinta y muy potente de narrar.

¹¹ Debemos recordar aquí que el hipermedia *Gabriella infinita* surge de una dificultad similar. Desde el punto de vista canónico de la literatura, *Gabriella infinita* (la novela publicada en 1994) era un relato fragmentado, sin articulación explícita, con una incómoda heterogeneidad discursiva y con una excesiva demanda de participación para el lector. Su solución narrativa pertinente se dio cuando encontré el formato hipertextual.

Por eso, *Golpe de gracia* es en realidad (no sobra reiterarlo) un relato multiforme, interactivo, conectivo y multimedial que facilita recorridos múltiples y no lineales, exige interactividad y participación por parte del usuario, le da oportunidad de intervenir, lo conecta con un amplio contexto y le brinda la posibilidad de construir texto tanto individual como colectivamente.

En segundo lugar, *Golpe de gracia* lleva al límite el problema de la superficialidad. Uno de los reproches más frecuentes que se le hacen a la narrativa digital es su supuesta e inevitable superficialidad. En realidad el concepto de profundidad es relativo. Si por profundidad entendemos el ejercicio de la interpretación de los sentidos latentes de un texto narrativo, indudablemente el medio literario y, más exactamente, el formato novela es el objeto mejor desarrollado para alcanzar dicha profundidad. Pero el hecho de que un relato digital no tenga las condiciones para una hermenéutica no lo convierten en un objeto superficial. Todo lo contrario, su alta exigencia participativa y sobre todo su carácter enciclopédico (esto es, su potencial de conexión con un amplio contexto) le dan un buen grado de profundidad, solo que esta no se alcanza solamente a través de una exploración de los recursos propios del relato (*zapping*), sino con la indagación, búsqueda y construcción del contexto. No se trata pues de realizar una clausura semántica, de encontrar un sentido final en la obra, sino de desarrollar una extensa interconectividad.

Golpe de gracia ofrece al usuario cuatro estrategias de profundización que intentan contrarrestar la llamada “pragmática de la interfaz”¹² (demasiado énfasis en la actividad de navegación, en detrimento de la adquisición de contenido). Una es la invitación a participar en actividades interactivas más allá de la exploración de los recursos multimediales (sala de juegos). Otra es la oportunidad de conocer el formato literario de la historia (sala de lectura). También se propone al usuario, a partir de la documentación que ha sido necesario coleccionar para el desarrollo de la historia en sus diversos momentos de creación, el aporte a dichos temas. Al contrario de lo que sucede en la literatura, donde la documentación del proceso creativo y de las fuentes de la obra se esconde o se simula, en la narrativa digital se expone, y en este caso en dos sentidos: 1. ofreciéndola abiertamente para su comentario (sala de estudio: *weblog*); y 2. disponiéndola para su transformación y para su construcción colectiva (sala de construcción: *wikibooks*).

¹² Varios autores advierten sobre el peligro de superficialidad inherente a las formas digitales de expresión. Se afirma que el “imperio digital” enfatiza demasiado la relación y la circulación en detrimento de la adquisición de contenido y que la pura pragmática de la interfaz contrarresta una estética de la profundidad, de modo que “el supuesto contenido llegará a tener menos importancia que las operaciones” de navegación y coextensión del texto.

Lo que hace falta. Investigaciones, productos y subproductos esperados

Se ha proyectado una continuidad posible del proceso hasta aquí culminado, con miras a dar alcance a varios de los retos mencionados en la introducción de este artículo para el camino que ha conducido a la producción de *Golpe de gracia*. Dicha continuación se concretaría en cuatro áreas de trabajo:

Extensión de la investigación teórico-práctica

Durante el desarrollo del hipermedia fueron surgiendo varias reflexiones que fuimos anotando en forma de preguntas y cuya diligencia articulada podría dar origen a un nuevo proyecto de investigación, el cual incluiría la profundización de los siguientes temas: a) hacia una gramática de la multimedialidad: estudio de la relación entre sistemas de representación y sistemas de presentación perceptual¹³; b) nuevos escenarios de la escritura¹⁴; c) estudio de contratos de interacción¹⁵; d) estudio de relaciones, así: entre narración y juego, entre juego y conocimiento, entre narración-juego y conocimiento; y e) metodologías de diseño, desarrollo y producción de objetos virtuales de aprendizaje. En este punto se hace indispensable, al menos: una sistematización de problemas y soluciones de diseño, el estudio de maneras de constitución y coordinación de equipos de desarrollo y la propuesta de estrategias de producción y financiación de proyectos de esta envergadura.

Evaluación en campo del proyecto:

Golpe de gracia como objeto virtual de aprendizaje

Como hemos visto, *Golpe de gracia* combina dos características que lo convierten en un potencial objeto para el aprendizaje: su dimensión narrativa, tanto multimedial (mundos) como literaria (novela) y sus ejercicios de profundización (salas). La primera dimensión cumple un papel sensibilizador de temas variados y muy especialmente para el de la cibercultura. Los ejercicios de profundización sugieren actividades de tipo académico como la lectura atenta, el comentario de ensayos y la escritura colaborativa. Sin embargo, el potencial para el aprendizaje de *Golpe de gracia* solo se

¹³ Seguimos aquí a David J. Bolter, quien sugiere la necesidad de estudiar la relación imagen-palabra desde la perspectiva más general de los sistemas de representación y los sistemas de presentación perceptual.

¹⁴ En el sentido expresado arriba: beneficiar con alternativas legítimas al lector-usuario de los hipermedia y potenciar los escenarios de la escritura.

¹⁵ Sigo aquí a Carlos Scolari, quien afirma que toda interfaz debe satisfacer tanto condiciones semiológicas como cognitivas, de modo que el contrato de interacción (entre diseñador y usuario) quede bien determinado.

consolida en la medida en que el hipermedia sea rodeado de elementos propios de un ambiente pedagógico, como son las orientaciones de navegación, los talleres y actividades de profundización y las evaluaciones, entre otros. Ese ambiente de aprendizaje no tiene que ser necesariamente de tipo virtual, pero sí debe contener los elementos necesarios para garantizar el uso pedagógico del hipermedia. La idea aquí es disponer *Golpe de gracia*, a manera de experimento, como objeto de aprendizaje en varios escenarios pedagógicos universitarios (asignaturas¹⁶), midiendo y controlando variables tales como: facilidad de acceso, dificultades comprensión y navegación, utilización de recursos, efectos sobre el conocimiento, etc.

Extrapolación de sus funciones

Tanto la extensión de la investigación teórico-práctica como la evaluación en campo de las bondades pedagógicas de *Golpe de gracia* deben orientarse hacia la confirmación de que la relación entre narración y juego, y específicamente entre narración hipermedial y videojuego, puede conducir a una aplicación pertinente y amplia en los procesos de aprendizaje y adquisición de conocimiento, tal y como se anunció ya en la introducción. En este punto, la investigación debe conducir al diseño de una matriz que combine estructuras narrativas y de videojuegos con estrategias de profundización con el fin de producir efectos de aprendizaje. Un ejemplo interesante de estas posibilidades es lo que ocurre actualmente con el tercer mundo de *Golpe de gracia*: “Muerte digital”. Este mundo, que se estructura bajo el modelo de un relato policiaco y que narrativamente responde a la pregunta dramática: ¿quién atentó y por qué contra Amaury?, es también un juego de rol que “enseña” estrategias de indagación y escritura periodística. Podrían pensarse, con este modelo, diversas combinaciones narración-juego que conduzcan a la adquisición de distintas habilidades¹⁷.

Investigación, diseño y producción de una plataforma

Desde el punto de vista económico, *Golpe de gracia* es un objeto costoso y posiblemente redundante en muchos de sus elementos. Sin embargo, la experiencia obtenida en su producción se ha empezado a capitalizar de muchas maneras. Una de ellas ha sido el aprovechamiento del entrenamiento obtenido por el equipo desarrollador en el diseño y construcción de otros objetos. Otra es la oferta de talleres y otros formatos académicos para estudiantes de la Universidad Javeriana. No obstante, la proyección deseable sería

¹⁶ De hecho, *Golpe de gracia* se usa hoy en la Universidad Javeriana en las asignaturas: “Nuevas tecnologías”, “Diseño de objetos interactivos”, “Escrituras del siglo XXI” y “Taller de narrativa”. Así mismo, el hipermedia es objeto de estudio en la Tesis de Maestría: “*Golpe de gracia*, narrativa y comunicación”.

¹⁷ El estudio de Gonzalez et ál (2006), por ejemplo usa el juego de rol para promover en niños y jóvenes la habilidad para leer y escribir minicuentos.

la producción de muchos más objetos de este tipo. Pero la limitante financiera es de importancia y por eso se ha pensado en adelantar dos actividades simultáneas. Una es el diseño y desarrollo de piezas más modestas de binomios narración-juego y de estrategias de profundización, orientados por los resultados de investigación y manteniendo la estructura base: sensibilización mediante el binomio narración-juego; y profundización en salas: lectura, estudio, escritura. La otra tarea es la disposición de una herramienta de autor, diseñada para que los profesores puedan ensamblar y combinar las piezas mencionadas (que se irán produciendo poco a poco), de modo que se puedan utilizar como objetos virtuales de aprendizaje en una amplia gama de áreas del conocimiento.

Como productos de esta fase de proyección se tendrían los resultados correspondientes a las investigaciones (teórico-práctica, de campo y de extrapolación) y la plataforma de ensamblaje y combinación de piezas digitales; orientadas por la relación: narrativa, juego y conocimiento.

Conclusión

Con el proceso y proyección de *Golpe de gracia* hemos encontrado una estrategia que une estética digital, videojuego y aprendizaje, que tiene un gran potencial de utilización. La dos dificultades que habrá que superar en el inmediato futuro serán: en primer lugar, la consolidación de las agendas de la cibercultura, en el sentido mencionado arriba, y, en segundo lugar, la consolidación de una alianza estratégica que permita desarrollar la proyección del potencial vislumbrado, alianza que debe incluir grupos de investigadores y desarrolladores que logren producir de una manera fundamentada, pertinente y eficaz la plataforma de ensamblaje de piezas digitales de narración, juego y profundización del conocimiento¹⁸.

¹⁸ Durante la edición de la Revista, se llegó la noticia de que la obra *Golpe de gracia* fue galardonada con el Primer premio Microsoft - Universidad Complutense de Madrid: Literaturas en Español, del texto al hipermedia, en la modalidad Literatura Digital de Creación en Lengua Española. El concepto del Jurado fue el siguiente: “El Jurado, reunido los días 11 y 18 de diciembre de 2007 en la Sala de Juntas de la Facultad de Filología de la Universidad Complutense de Madrid, ha resuelto conceder el premio de esta modalidad al concursante Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz (Colombia) por su obra *Golpe de gracia* presentada a través de la siguiente dirección electrónica <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia/>. *Golpe de gracia* encarna numerosas profecías respecto a la narrativa digital y su convergencia con los juegos de ordenador. Esta obra atrapa al lector en una rica madeja de intriga y misterio, en la que la historia de la muerte del padre Amaury se entremezcla con reflexiones sobre la cibercultura y los nuevos géneros narrativos, sobre la muerte y la vejez, los autoritarismos, el enfrentamiento entre el mundo de los jóvenes y el de sus mayores, entre la virtud y la corrupción moral. La obra consta de tres niveles o mundos: *Cadáver exquisito*; *Línea mortal*, y *Muerte digital*, y cuatro salas (de juego, de lectura, de estudio, y de construcción). Cada uno de estos mundos nos ofrece un modo distinto de lectura: la contemplación de una representación cuasi teatral, el juego de habilidad y el de deducción. El lector se convierte en un explorador de un universo de ficción poblado por personajes

Obras citadas

- Birkkerts, Sven. *Elegía a Gutenberg. El futuro de la lectura en la era electrónica*. Madrid: Alianza; 1999.
- Bolter, Jay David. “Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura”. *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?* Comp. Georffrey Nunberg. Barcelona: Paidós; 1998.
- Critical art Ensemble. “Plagio utópico e hipertextualidad en la cultura electrónica”. *El Paseante, La revolución digital y sus dilemas*, 27-28:35-43. 1998.
- González, Henry et ál. *Literatura y juegos de rol: una propuesta didáctica basado en el minicuento*. Bogotá: U Pedagógica; 2006.
- Levis, Diego. *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós; 1997.
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós; 1999.
- Mires, Fernando. *La revolución que nadie soñó, o la otra posmodernidad: la revolución microelectrónica, la revolución feminista, la revolución ecológica, la revolución política, la revolución paradigmática*. Caracas: Nueva Sociedad; 1996.
- Moulthrop, Stuart. “Hypertext and the politics of interpretation”. 1997. Online.
- Murray, Janeth. *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós; 1999.
- _____. “La pedagogía de la ficción cibernética”, en: Edward Barrtet y Marie Redmond. Barcelona, Paidós; 1997:163-98
- Ortiz, Renato. *Los artífices de una cultura mundializada*. Bogotá: Siglo del Hombre; 1998.
- Rodríguez, Jaime Alejandro. “Del texto al hipermedia. Gabriella Infinita. Memoria de una experiencia de escritura”. *Hojas Universitarias*, 53:94-102. Enero 2003.
- _____. “Teoría práctica y enseñanza del hipertexto de ficción. El Relato Digital”. 2002. Online.
- _____. “Gabriella Infinita: un hipermedia narrativo”. 2002. Online.
- _____. “Hipertexto, literatura y nuevas tecnologías (Optimismo tecnológico vs. Pesimismo humanista)”. *Revista Versión*, 2:239-59. Julio 2002.
- _____. “¿Hacia una cultura electrónica?”. *Revista Javeriana*, 684:11-23. Mayo 2002.
- _____. “El relato digital: ¿un nuevo género?”. *Universitas Humanística*, 51:75-101. Julio-diciembre 2001.
- _____. *Hipertexto y literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Bogotá: CEJA; 2000.
- _____. *Posmodernidad, literatura y otras yerbas*. Bogotá: CEJA; 2000.

que se irán tomando familiares, temas que nos harán reflexionar y niveles que se acabarán entrelazando. A través de sus distintas salas, *Golpe de gracia* nos ofrece una peculiar experiencia de lectura de los distintos textos que conforman la historia original, y en la que el lector es invitado también a participar en la construcción de un entorno de reflexión crítica sobre la cibercultura y sus productos, incluidos varios blogs sobre *Golpe de gracia*.”

- _____. *Autoconciencia y posmodernidad. Metaficción en la novela colombiana*. Bogotá: SI; 1994.
- Scolari, Carlos. *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa: Barcelona; 2005.
- Silvio, José. *La virtualización de la universidad. ¿Cómo podemos transformar la educación superior con las tecnologías?* Caracas: Unesco; 1995.
- Turkle, Sherry. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós; 1995.
- Virilio, Paul. *Cibermundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*. Madrid: Cátedra; 1997.

Sitios web

- <http://www.javeriana.edu.co/ceantic/infiernodeamaury/>
- http://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita
- <http://www.javeriana.edu.co/golpedegracia>
- http://www.javeriana.edu.co/relato_digital
- http://es.wikibooks.org/wiki/Cibercultura#Apague_ese_play_y_p.C3.B3ngase_a_leer:_nuevas_formas_de_leer_y_de_escribi
- <http://recursostic.javeriana.edu.co/grafico/ava/>