

La experiencia como respuesta a las tensiones conceptuales entre narrativa y medios digitales

Resumen

Este artículo aborda una incompatibilidad que, aunque no sea aparente, está implícita en numerosos ámbitos de la producción mediática contemporánea. La narrativa, en su definición clásica, se fundamenta en la linealidad, la causalidad y la determinación. Por otro lado, las bases de datos digitales, que constituyen el sustento de los nuevos medios, trascienden de estructuras jerárquicas o lineales. De este último aspecto se desprenden propiedades como la automatización, la programación y, en general, la interactividad. Lo anterior implica que tanto la narrativa como los medios digitales se originan desde lógicas distintas, lo cual genera un escenario interesante: aunque existan intenciones de interconectarlos, el desarrollo en los campos de la narratología y de los medios digitales parte de posibilidades intrínsecamente opuestas. Por tanto, el objetivo de la investigación que fundamenta este artículo consistió en contribuir a la precisión teórica y conceptual de la relación entre medios digitales y narrativa, explorando sus potencialidades, limitaciones y puntos de convergencia. El estudio se articuló mediante una metodología cualitativa con enfoque teórico, iniciando con la identificación de conceptos clave en la relación entre medios digitales y narrativa. Posteriormente, se entrelazaron las posturas de académicos de ambas áreas y, finalmente, se analizaron los conceptos identificados en una obra de nuevos medios con carácter narrativo, específicamente el videojuego *Death Stranding* (2019). El principal hallazgo radicó en que los conceptos indispensables para establecer puentes teóricos entre la narrativa y las propiedades de los medios digitales fueron aquellos relacionados con la experiencia involucrada en ambos campos. Los conceptos en cuestión —tales como inmersión, agencia, espacio navegable y encarnamiento, entre otros— provienen de áreas tan diversas como la narratología, la teoría de nuevos medios, la posfenomenología y los estudios de videojuegos, pero encuentran en el concepto de experiencia un posible punto de confluencia.

Óscar Darío Villota Cuásquer
Magíster en Diseño y Creación Interactiva

Doctorando en Diseño y Creación Docente, Universidad de Caldas Manizales, Colombia.

Correo electrónico:
oscar.villota@ucaldas.edu.co

ORCID: orcid.org/0000-0002-7604-5577

Google Scholar

Recibido: diciembre 12 de 2022

Aprobado: junio 29 de 2023

Palabras clave:
Narrativa, medios digitales,
experiencia, inmersión, agencia.



Revista KEPES Año 20 No. 28 julio-diciembre 2023, págs. 219-246 ISSN: 1794-7111 (Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea)
DOI: 10.17151/kepes.2023.20.28.8



Experience as a response to the conceptual tensions between narrative and digital media

Abstract

This article addresses an incompatibility that, although not apparent, is implicit in numerous domains of contemporary media production. Narrative, in its classical definition, is founded on linearity, causality, and determination. On the other hand, digital databases, which serve as the foundation for new media, transcend hierarchical or linear structures. From this latter aspect emerge properties such as automation, programming, and, in general, interactivity. The foregoing implies that both narrative and digital media originate from distinct logics, thereby generating an interesting scenario: although there may be intentions to interconnect them, developments in the fields of narratology and digital media originate from intrinsically opposed possibilities. Therefore, the objective of the research underpinning this article was to contribute to the theoretical and conceptual precision of the relationship between digital media and narrative, exploring their potentialities, limitations, and points of convergence. The study was structured through a qualitative methodology with a theoretical focus, beginning with the identification of key concepts in the relationship between digital media and narrative. Subsequently, the positions of academics from both areas were interwoven, and finally, the identified concepts were analyzed in a work of new media with a narrative character, specifically the video game *Death Stranding* (2019). The principal finding was that the indispensable concepts for establishing theoretical bridges between narrative and the properties of digital media were those related to the experience involved in both fields. The concepts in question —such as immersion, agency, navigable space, and embodiment, among others— stem from areas as diverse as narratology, new media theory, postphenomenology, and video game studies, but find in the concept of experience a possible point of convergence.

Key words:
narrative, digital media,
experience, immersion, agency.

Introducción

El presente artículo expone los principales hallazgos de la tesis¹ presentada a la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Dicha tesis problematizó la relación entre la narrativa y las bases de datos —entendiendo estas últimas como el sustento fundamental de los medios digitales—. Consideradas en sus condiciones más esenciales, las propiedades de ambas resultan disímiles. Por un lado, la estructuración de información en la narración ha dependido tradicionalmente de la linealidad, la causalidad y la determinación. A su vez, las bases de datos digitales son ordenadas y accesibles en formas no necesariamente jerárquicas o lineales, lo cual permite un tipo de estructura dinámica y alterable que, finalmente, posibilita propiedades como la programación o la interacción.

Esta divergencia no es una cuestión meramente formal o técnica, sino que posee implicaciones más profundas, como las que Lev Manovich (2006) expresaba hace un par de décadas:

En cuanto forma cultural, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo. (p. 291)

El concepto de “sentido” al final de la cita es crucial para comprender que no se trata únicamente de diferencias en la estructura general de la información en cada uno de estos campos, ni de las oposiciones que se derivan en términos de lo determinado/indeterminado o lineal/no lineal. Más bien, son manifestaciones de dos maneras distintas de generar sentido, es decir, los modos particulares de entender o interpretar aspectos de la realidad.

¹ Villota, Ó. D. (2022). *La experiencia como respuesta a las tensiones conceptuales entre narrativa y medios digitales*. [Tesis de maestría, Universidad de Caldas]. <https://repositorio.ucaldas.edu.co/handle/ucaldas/18095>

No obstante, estas diferencias no impiden que exista una constante intención de integrar ambos campos en obras de medios digitales. Muestra de ello son múltiples casos en videojuegos, producciones audiovisuales con propiedades interactivas, narrativa transmedia, entre otros. Esto evidencia que estamos frente a una incompatibilidad que genera limitantes y problemáticas, pero que no inhibe la exploración. Lo anterior crea un espacio fértil para la reflexión, enriquecido por las disciplinas teóricas que se han centrado en estudiar cada uno de estos temas: la narratología y la teoría de medios digitales.

En este orden de ideas, el objetivo central de la investigación fue aportar a la precisión, teórica y conceptual, de la relación entre medios digitales y la narrativa, en cuanto a sus potencialidades, limitantes y encuentros. La reflexión sobre estos temas es necesaria en la medida en que contribuye al entendimiento y uso crítico del concepto de narrativa, considerando, asimismo, las posibilidades que emergen cuando se le relaciona con los medios digitales.

Para finalizar, es importante tener presente que la teoría no se limita a un compendio de definiciones y reflexiones sobre la comprensión de un tema en particular. Constituye, más bien, una postura y un punto de partida para proyectar soluciones y plantear nuevos cuestionamientos. Este tipo de investigaciones contribuyen al fortalecimiento teórico del diseño en relación con las innovaciones tecnológicas vinculadas a la comunicación y la producción estética, un esfuerzo necesario para que la disciplina aborde estas temáticas de manera protagónica y propositiva.

Método

Revisión bibliográfica

La investigación se centró en el estudio de la teoría en torno a las relaciones mencionadas. Para ello, se llevó a cabo una revisión bibliográfica en las áreas de la narrativa y los medios digitales, con el objetivo de identificar y comprender los vínculos, limitantes y alcances inherentes a su relación. Esta fundamentación teórica sirvió posteriormente como marco de análisis para el estudio de una obra particular, permitiendo así una aplicación concreta de los conceptos examinados.

Durante este proceso, se hizo evidente que el concepto clave para relacionar ambos campos —tanto desde la perspectiva de la narratología posclásica como de la teoría de los medios digitales— es el de la experiencia. Este es un concepto de una gran complejidad, que ha sido abordado desde disciplinas de larga tradición como la fenomenología y la psicología. Pero también encuentra un lugar en el discurso teórico de narratólogos y teóricos del cine y de los medios digitales, a través de nociones como “encarnamiento” y “experiencialidad”, lo cual nos permite centrarnos en cómo los medios y las tecnologías interactúan con el público desde la perspectiva de la percepción y la cognición.

La exploración bibliográfica se inició en el ámbito de la teoría de los medios digitales, prestando particular atención a sus relaciones con la narrativa. Así, emergieron temas como la literatura hipertextual, los videojuegos y las instalaciones de video con propiedades interactivas y narrativas, entre otros relacionados. Pronto se hizo evidente la influencia que la narratología ejerce en estas discusiones, aportando conceptos, estructuras de análisis y antecedentes significativos. De igual manera, se percibió la influencia recíproca que los medios digitales han tenido en las reflexiones narratológicas. En particular,

algunos autores contemporáneos de la llamada “narratología posclásica” (Herman, 1997, 1999) han explorado las implicaciones que estos tipos de medios podrían tener en sus postulados y, finalmente, en los límites de su propio objeto de estudio.

Tal como se mencionó previamente, el estudio de estos dos ámbitos —narratología y medios digitales— reveló un interés en los postulados fenomenológicos que han sido aplicados a la teoría de las interfaces, con el trabajo de autores como Paul Dourish (2001). En el mismo sentido, el cine, posiblemente el medio narrativo e inmersivo más popular e influyente del siglo XX, ha sido abordado desde perspectivas fenomenológicas por autores como Allan Casebier (1991) o Vivian Sobchack (1991, 2004).

Esta exploración permitió identificar un posible punto de confluencia que ya había sido analizado previamente desde ambas perspectivas, lo cual facilitó el establecimiento de tres frentes para estructurar el marco teórico de la investigación (Figura 1). La hipótesis central sostuvo que, a pesar de las incompatibilidades previamente mencionadas, el componente experiencial representaba un terreno común con un alto potencial para la exploración.

224

Cabe mencionar que, en este punto, dicha acotación aún generaba muchas posibilidades de desarrollo en la investigación. Había que tener en cuenta que la narrativa se ha materializado en una gran variedad de medios, y que a lo largo de la historia han existido varias obras o expresiones relevantes que en algún sentido han buscado transgredir su lógica, lo cual marca antecedentes de sumo interés.



Figura 1. Áreas de conocimiento indagadas para el marco teórico.
Fuente: elaboración propia.

En ese sentido, se llegó a pensar que la investigación podría abordar obras clave que evidenciaran los conceptos en cuestión, no como un corpus propiamente dicho, sino como una serie de casos que permitieran hilar la reflexión. Se pensó, entre otras posibilidades, en articular aspectos encontrados en la cueva de *Chauvet-Pont-d'Arc* al sur de Francia, *La Divina Comedia* (1472) de Dante Alighieri; el filme *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick y la obra de cine expandido *Movie-Drome* (1965) de Stan VanDerBeek.

Finalmente, y teniendo en cuenta el tiempo y alcance de la investigación, se escogió *Death Stranding* (2019), el videojuego de Hideo Kojima. Esta obra fungiría como un corpus único en donde podrían evidenciarse las tensiones, potencialidades y limitantes identificadas entre narrativa e interacción. Su constitución como juego de mundo abierto, más las decisiones estéticas, narrativas y de mecánica de juego, fueron determinantes para su elección, como se describe a continuación.

Caso de estudio: *Death Stranding* (2019) de Hideo Kojima

Con el objetivo de reflexionar sobre las relaciones conceptuales y evidenciar los hallazgos de la investigación, se determinó pertinente la elección de una obra concreta en donde convergieran las propiedades en cuestión. Con ello en mente, se observó que los videojuegos son un tipo de configuración que, como obras de nuevos medios, se sirven de las posibilidades de lo digital, al mismo tiempo que integran aspectos narrativos. Este es un rasgo esencial que los diferencia de otro tipo de juegos, como sostiene Marie-Laure Ryan (2006):

Insofar as the actions of the player cause this world to evolve, computer games present all the basic ingredients of narrative: characters, events, setting, and trajectories leading from a beginning state to an end state. One may conclude that the unique achievement of computer games, compared to standard board games and sports, is to have integrated play within a narrative and fictional framework. (p. 182)

226

Los videojuegos aprovechan el potencial de la actuación (agencia) y el espacio navegable como recursos narrativos, y su diseño implica el equilibrio en la convergencia de elementos como el relato, el lenguaje cinematográfico, las propiedades de los medios digitales y la necesaria intervención de los jugadores.

En ese orden de ideas —aunque sin desestimar las incompatibilidades que se han argumentado antes—, se concibió a los videojuegos como un tipo de obra

donde se presenta una relación “simbiótica” entre narración y medios digitales (Cardoso et al., 2019), lo cual dispuso todo lo necesario para avanzar en los objetivos de la investigación.

Luego, y teniendo en cuenta el amplio panorama de los videojuegos, se eligió la categoría de *mundo abierto*. Más allá de constituir un género con ciertos aspectos reconocibles, los videojuegos de *mundo abierto* pueden entenderse también como una *mecánica de juego* en sí misma, ya que la exploración del espacio virtual es indispensable para cumplir objetivos y activar la narrativa.

El concepto de *espacio navegable* de Manovich (2006) se materializa claramente en este tipo de juegos, brindando así un marco conceptual para la comprensión sobre cómo la exploración puede convertirse en un elemento narrativo en sí mismo. Este concepto posibilita trascender de la experiencia multimodal y narrativa que ya se hacía presente en el lenguaje cinematográfico —del cual se sirve este tipo de videojuegos—, para relacionarlo con las posibilidades de interacción y movimiento que brinda el género de mundo abierto.

Por otro lado, resulta interesante la forma como las incompatibilidades establecidas antes se manifiestan en este tipo de juegos. La libertad de acción y exploración, con la que cuentan los jugadores, implica la constante posibilidad de que efectúen acciones que no estaban contempladas por los diseñadores del videojuego. Por tanto, el diseño de este tipo de títulos requiere encontrar estrategias para establecer líneas narrativas sin afectar demasiado el carácter libre que los define.

En ese sentido, *Death Stranding* (2019) es un videojuego que resulta adecuado para el análisis desde múltiples perspectivas. Su diseñador, Hideo Kojima, es conocido por integrar de manera frecuente y decisiva las *cutscenes* (también conocidas como *in-game cinematics* o *in-game movies*). Estos elementos

de narrativa determinada son semejantes a escenas de cine, y deben ser equilibrados con los momentos de interacción y actuación a cargo del jugador. Particularmente, en el caso de *Death Stranding*, ambos tipos de acción son encausados de manera convincente a un único final.

El análisis del título permitió, por un lado, la conexión de los distintos conceptos trabajados en el marco teórico —la parte más extensa y compleja de la tesis—. Por otro lado, se posibilitó la aplicación de categorías y condiciones específicas desde las dimensiones narrativa e interactiva.

Para el análisis desde la dimensión narrativa, se aplicaron una serie de condiciones descritas por Ryan (2006, pp. 8-9) en su libro *Avatars of Story*. Con estas condiciones, fue posible examinar las cualidades de la historia de *Death Stranding* mientras se construía un panorama más detallado de su trama. Es necesario señalar aquí que el marco de análisis de Ryan se seleccionó debido a su orientación hacia un tipo de narración compatible con los objetivos de la investigación. Este enfoque deja de lado las acepciones que los conceptos de narrativa o relato han alcanzado en otros ámbitos, como la política, la historia o los estudios culturales.

228

Posteriormente, en lo que respecta a la dimensión interactiva del videojuego, se exploraron las diferentes posibilidades de relación entre el jugador y el videojuego mediante conceptos aportados por Bayliss (2007). Este análisis se extendió hasta incluir aspectos relacionados con el espacio navegable y el encarnamiento de la exploración que dicho espacio otorga, tal como lo aborda Manovich (2006). El objetivo de este análisis fue observar cómo coexisten las propiedades narrativas e interactivas en una obra de nuevos medios, donde tanto el relato como la exploración espacial son elementos esenciales.

Resultados

Conceptos clave en la relación entre medios digitales y narrativa

El hallazgo central de la investigación fue que los conceptos indispensables para tender puentes teóricos, entre la narrativa y las propiedades de los medios digitales, fueron aquellos relacionados con la *experiencia* que se halla imbricada en ambas. Algunos de estos conceptos son la inmersión (Grau, 2003; Machado, 2009; Murray, 1997; Ready, 2023; Ryan, 2004), la actuación o agencia (Murray, 1997; Stang, 2017, 2019), el espacio navegable (Calleja, 2011; Manovich, 2006), la identificación (Cohen, 2001; Ready, 2023), el encarnamiento en la narrativa (Caracciolo y Kukkonen, 2021; Fludernik, 2009; Kukkonen, 2022; Ryan, 2018; Sobchack, 1991), la experiencialidad narrativa (Caracciolo, 2014; Fludernik, 1996;) o el *locus of manipulation* (Bayliss, 2007).

En el caso del videojuego analizado, por ejemplo, es el involucramiento del jugador/espectador en la experiencialidad del universo diegético lo que posibilita sostener una relación simbiótica entre las propiedades de la narrativa y los medios digitales. Este involucramiento permite mantener la atención en una experiencia que se percibe como unificada. Dicho de otra manera, aunque las incompatibilidades previamente discutidas persisten, ambas áreas pueden confluir en una experiencia satisfactoria para el receptor. Este equilibrio depende de la variación en la prelación de uno y otro aspecto, en función del contenido, el usuario y la experiencia. Esto reafirma que encontrar un equilibrio entre aspectos narrativos e interactivos constituye una parte fundamental del diseño de videojuegos.

Los conceptos en mención provienen de diferentes disciplinas y su significado puede variar dependiendo del medio en el que se concreten. No obstante, su vigencia y utilidad se deben a una esencia que se mantiene a pesar de los

cambios impulsados por la evolución tecnológica y mediática. La inmersión es un buen ejemplo de ello. Se trata de un concepto que inicialmente se asoció a un estado mental inducido por medios como la pintura, la literatura o el teatro. Posteriormente, este concepto se trasladó a la imagen audiovisual tecnológica y de masas, como el cine y la televisión, para finalmente convertirse en un tópico central en la discusión sobre medios digitales actuales, incluyendo la realidad virtual y el metaverso.

La inmersión es aplicable en distintos contextos porque se refiere a un estado de concentración y vinculación del receptor, que le permite relacionarse de manera imaginativa y psicológica con la obra. Cada medio, en este sentido, ha aportado distintas posibilidades de concreción de este estado. De forma análoga, los conceptos identificados poseen, en mayor o menor medida, la flexibilidad necesaria para ser aplicados en contextos diversos.

Para sintetizar los hallazgos en este sentido, a continuación, se presenta una breve descripción de los principales conceptos abordados en la investigación (Tabla 1). Estos conceptos contribuyen al análisis de obras que entrelazan la narrativa con las posibilidades de los medios digitales, no solo desde aspectos formales y estéticos, sino especialmente desde su dimensión experiencial.

230

Las relaciones dialógicas entre estos conceptos, provenientes de distintas disciplinas y tradiciones de pensamiento, reflejan una creciente complejidad en las estructuras narrativas al interactuar con las propiedades de los medios digitales. Su capacidad de servir como puentes entre estos campos se sustenta en que abordan aspectos experienciales que pueden complementarse, tanto desde las operaciones que genera la narrativa como desde las propiedades inherentes a los medios digitales. Por tanto, esta interrelación ofrece un marco para un análisis más detallado y una mejor caracterización de las estructuras que resultan de la confluencia entre ambas.

Tabla 1. Principales conceptos en la relación entre medios digitales y narrativa

Concepto	Autores	Definición básica	Área teórica de origen
Inmersión	Grau (2003), Machado (2009), Murray (1997), Ready (2023), Ryan (2004)	Estado en que la concentración y el involucramiento imaginativo del lector, espectador o jugador, es tan profundo que se sumerge en la trama y el espacio de la ficción.	Antecedentes en la crítica literaria, y recientemente en estudios sobre realidad virtual.
Actuación / Agencia	Murray (1997), Stang (2017, 2019)	<i>Agency</i> , en inglés y “Actuación” en la traducción del trabajo de Murray al español, corresponde a la posibilidad del usuario de decidir y tomar acciones que tengan una intervención significativa en el desarrollo de su experiencia, con lo cual, pasa de ser pasiva a consciente y activa.	Antecedentes en sociología y filosofía. Desarrollado por autores como Janet Murray en el contexto de la estética de los medios digitales.
Espacio navegable	Calleja (2011), Manovich (2006), Wolf (2010)	Representación espacial y virtual que responde al usuario, quien puede explorarlo, interactuar con él y con ello hacer avanzar el relato en obras de carácter narrativo, como instalaciones interactivas o videojuegos de mundo abierto.	Teoría de nuevos medios.
Lexías	Barthes (1966). Para hipertexto: Aarseth (1994), Landow (1991), Moulthrop (1994).	Unidades de lectura mínima con las cuales es posible reconstruir diversas interpretaciones de un texto. En los relatos digitales, estas corresponden a unidades determinadas, sea un texto al que lleva un hipervínculo, un video en forma de <i>cutscene</i> , u otras, a las que se accede a través de la exploración.	Análisis textual y semiología. Luego es apropiado por la teoría del hipertexto.
Identificación	Cohen (2001), Ready (2023)	Mecanismo a través del cual los miembros de la audiencia experimentan la recepción y la interpretación del texto desde adentro, como si los hechos les estuvieran sucediendo a ellos.	Teoría de medios de comunicación.
Locus of manipulation	Bayliss (2007)	El lugar donde se ubica la capacidad del jugador para afirmar el control en un juego, ya sea un personaje visible, un avatar implícito o un cursor de interfaz gráfica de usuario, entre otras posibilidades.	Teoría de videojuegos.
Experiencialidad narrativa	Caracciolo (2014), Fludernik (1996)	“La evocación cuasi-mimética de la experiencia de la vida real”. La experiencialidad se refiere a las formas en que la narrativa aprovecha la familiaridad de los receptores con la experiencia, activando facultades cognitivas, como la comprensión de la acción intencional, la percepción de la temporalidad y la evaluación emocional de la experiencia (Caracciolo, 2014).	Narratología.

Concepto	Autores	Definición básica	Área teórica de origen
Encarnamiento en la narrativa	Caracciolo (2014), Caracciolo y Kukkonen (2021), Fludernik (1996), Kukkonen (2022), Ryan (2018), Sobchack (1991)	La conceptualización de la subjetividad y experiencia humanas desde la dimensión corporal, fundamental en la filosofía de Merleau-Ponty. Este concepto es luego retomado en el marco de la experiencialidad narrativa, la inmersión, la teoría fenomenológica del cine y el análisis de interacción en medios digitales.	Tema central de la fenomenología, particularmente con el filósofo francés Maurice Merleau-Ponty (1993). Luego es incluida la narratología por autores como Monika Fludernik o Marie-Laure Ryan.

Fuente: elaboración propia.

Relación entre la narratología y la teoría de los medios digitales

Las relaciones establecidas entre los discursos y conceptos de los autores mencionados se han hecho posibles gracias a la evolución de la narratología contemporánea. Lejos de sus orígenes vinculados a la semiología y la teoría literaria, esta disciplina ha ampliado sus reflexiones para incluir avances tecnológicos en los medios y nuevas formas de relato, así como perspectivas que otras disciplinas han elaborado sobre estos temas. David Herman (2009) caracteriza este desarrollo como una transición de una narratología “clásica” a una “posclásica” y, dentro de esta última, identifica a su vez tres tendencias que se sintetizan a continuación.

La primera tendencia ahonda en los conceptos tradicionalmente tratados por la narratología clásica, tales como tiempo, ritmo, espacio y personajes, y avanza hacia conceptos contemporáneos como la creación de universos narrativos. La segunda tendencia se enfoca en reflexionar sobre las posibilidades y limitaciones de los medios actuales, como los digitales, para determinar si estas nuevas relaciones requieren herramientas conceptuales y metodológicas distintas a las forjadas en las teorías clásicas. La tercera tendencia amalgama a las dos anteriores, contrastando los postulados de los autores clásicos de la narratología con nuevas perspectivas, disciplinas y medios, que no estaban

disponibles en la época de su formulación original, con el objetivo de establecer nuevas fronteras en el estudio de la narratología.

En el contexto de estas reformulaciones de la narratología, el aspecto más relevante para esta investigación es la propuesta de narratólogos contemporáneos —entre los que se destacan Fludernik (2009) y Herman (2009)— de cambiar el enfoque de la narratología en el relato como elemento esencial hacia la experiencia. Este no es un cambio menor, ya que implica una reformulación de la definición y los alcances de la narratología misma. Según estos autores, la narrativa se configura como una representación de la experiencialidad, un medio que posibilita explorar cómo sería o se sentiría experimentar una determinada serie de eventos. Este giro epistemológico es clave, pues marca un cambio de paradigma que permite seguir relacionando la narrativa con diversas obras de nuevos medios en las que la interactividad, la no linealidad y la indeterminación son características esenciales.

Por consiguiente, y como un elemento constante a lo largo de esta investigación, se ha encontrado que el concepto clave —tanto en la narratología posclásica como en la teoría de los medios digitales— es el de experiencia. Este concepto, cuya complejidad ha sido ampliamente evidenciada por la tradición fenomenológica, adquiere un sentido más concreto y comprensible cuando se le relaciona con prácticas y medios específicos. Como muestra de ello, se pueden citar los postulados acerca de una *experiencialidad* en la narrativa (Fludernik, 1996), la teoría fenomenológica del cine (Casebier, 1991; Sobchack, 1991) o el encarnamiento en las interfaces (Dourish, 2001).

Siguiendo esta línea de pensamiento, otros conceptos empiezan a encontrar vínculos posibles, aclarando un panorama de relaciones entre las áreas de la narratología y la teoría de los medios digitales (Figura 2).

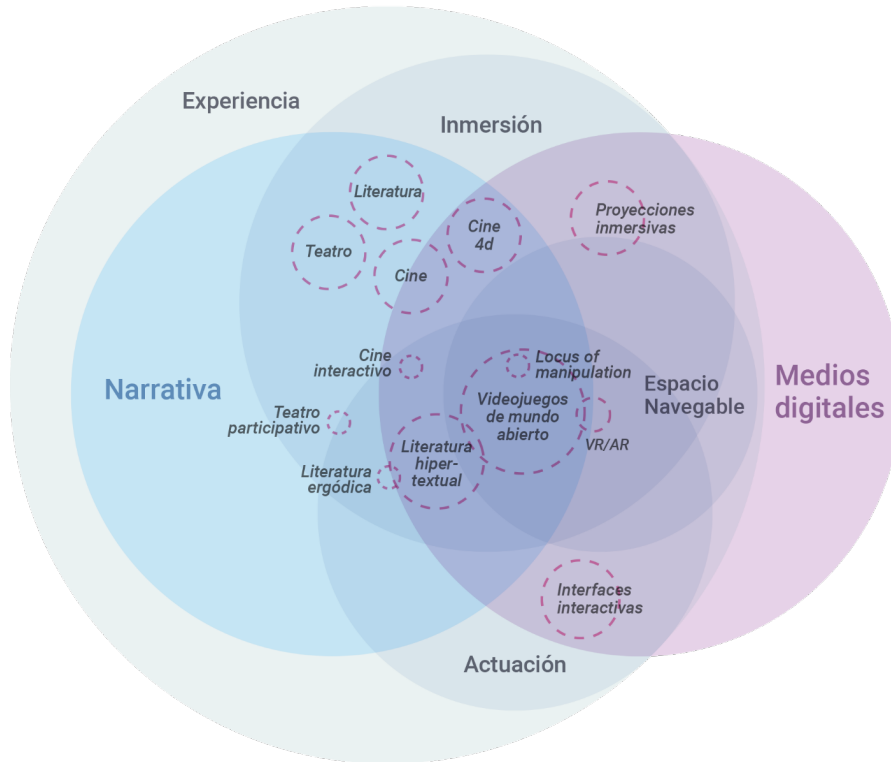


Figura 2. Diagrama de cruces entre diferentes conceptos analizados en la investigación y algunos tipos de obras relacionadas.

Nota: el anterior diagrama representa las diferentes relaciones que emergieron durante la investigación. El diagrama parte de las dos áreas argumentadas como divergentes, la narrativa y los medios digitales, desde donde se construye el entramado conceptual que la experiencia, como campo en común, permiten tejer. En líneas punteadas, se ubicaron algunos ejemplos de tipos de obras, géneros y conceptos puntuales para dar un sentido concreto al gráfico y anclarlo a una dimensión más cercana. También cabe aclarar que parte de la zona de medios digitales se representa fuera de la experiencia, entendiendo que, por ejemplo, existen medios digitales automatizados de recopilación, almacenamiento e interpretación de datos que no están pensados para usuarios o destinatarios humanos.

Fuente: elaboración propia.

Resultados del análisis del videojuego de mundo abierto *Death Stranding*

Tal como se mencionó previamente, se propuso que los hallazgos conceptuales se aplicasen a un tipo específico de obra para evidenciar cómo estos se manifiestan y se interrelacionan. Con este fin, se seleccionaron los videojuegos de mundo abierto, un género que incorpora elementos como la inmersión, la identificación, la actuación y, especialmente, el espacio navegable como componentes de su narrativa. Dentro de este género, se optó por analizar *Death Stranding* (2019) del creador Hideo Kojima, un título que sobresale por la profundidad de su trama y personajes, así como por una mecánica de juego compleja y novedosa que refuerza el sentido de encarnamiento mediante la exploración espacial.

El análisis se enfocó inicialmente en la narratividad del título, para posteriormente abordar su dimensión interactiva. Esta última dimensión incluyó el examen de las posibles relaciones entre el jugador y el videojuego, con el objetivo de elucidar los conceptos de espacio navegable y encarnamiento en un entorno virtual. A continuación, se resumen los resultados obtenidos desde ambas dimensiones.

Para abordar la naturaleza narrativa del videojuego, se recurrió a un conjunto de condiciones establecidas por Ryan (2006). Estas condiciones permiten explorar las dimensiones narrativas del videojuego, incluyendo aspectos espaciales, temporales, mentales de los personajes, así como sus dimensiones formales y pragmáticas. La aplicación de estas condiciones facilitó la definición de características constitutivas del carácter narrativo del videojuego, que posteriormente se analizaron en el contexto de las posibilidades ofrecidas por su carácter interactivo (Tabla 2).

Tabla 2. Síntesis de condiciones de narratividad según Ryan (2006) aplicadas al videojuego *Death Stranding* (2019)

Dimensiones	Condiciones	Que deja por fuera	Como se cumple en <i>Death Stranding</i>
Dimensión espacial	1. La narrativa debe ser sobre un mundo poblado por existentes individualizados.	Textos que contengan únicamente representaciones de entidades abstractas y clases enteras de objetos concretos.	Los eventos, si bien son de escala mundial, se concentran en EE. UU. En cuanto al espacio virtual, hay tres mapas/regiones en el juego: oriental, central y occidental, que suman 846 km ² aprox.
Dimensión temporal	2. Este mundo debe situarse en el tiempo y sufrir transformaciones significativas.	Descripciones estáticas.	La trama transcurre en un mundo postapocalíptico. Sam Porter, personaje principal, toma la misión de cruzar EE. UU. para reconectar el país.
	3. Las transformaciones deben ser causadas por hechos físicos no habituales.	Enumeraciones de eventos repetitivos y cambios causados por evolución natural.	Los eventos que generan el conflicto central son sobrenaturales. Por otro lado, las acciones que dan forma a la trama son realizadas por personajes que actúan conscientemente.
Dimensión mental	4. Algunos participantes en los eventos deben ser agentes inteligentes que tengan una vida mental y reaccionen emocionalmente a los estados del mundo.	Escenarios que involucran solo fuerzas naturales y participantes no inteligentes.	Cuenta con personajes individuales, conscientes y con motivaciones propias. En particular, se explora la dimensión mental de Sam, cuyas decisiones, acciones y experiencia son centrales para el desarrollo de la trama y la experiencia del jugador.
	5. Algunos eventos deben ser acciones intencionadas de estos agentes, motivados por metas y planes identificables.	Representaciones consistentes exclusivamente en hechos mentales, como, por ejemplo, un monólogo interior.	Se pueden identificar 64 personajes en total, entre protagonistas, antagonistas y personajes de breve aparición. Todos tienen motivaciones y planes concretos, y sus acciones son consecuentes con ellos.
Dimensión formal y pragmática	6. La secuencia de eventos debe formar una cadena causal unificada y conducir al cierre.	Eventos causalmente inconexos, como crónicas y diarios. Resolución de problemas que se detienen antes de alcanzar un resultado.	A pesar de su trama compleja, el juego está diseñado para seguir una línea argumental determinada, con lógica interna y un único final.
	7. La ocurrencia de al menos algunos eventos debe afirmarse como un hecho para el mundo de la historia.	Instrucciones, consejos, hipótesis y declaraciones contrafácticas.	Las acciones que los personajes emprenden tienen incidencia directa en el mundo de la historia y la trama, y los efectos de los grandes acontecimientos descritos son conocidos por todos.
	8. La historia debe comunicar algo significativo al destinatario (condición controvertida según Ryan, pues no es necesariamente intrínseca al texto).	Narraciones que no logren conectar con el público, o que cumplan las anteriores condiciones, pero sin lograr una cohesión o estructuración efectivas.	Se puede observar en las críticas positivas y la buena recepción del título por parte del público. La historia y los personajes se mencionan de manera central en reseñas y comentarios.

Fuente: elaboración propia.

Con el análisis se reafirmaron aspectos narrativos generales que resultan cruciales en un videojuego que integra una historia. Además, se identificaron elementos distintivos, tales como las características del espacio virtual del mundo diegético. Cabe destacar que *Death Stranding* posee un único final, un aspecto teleológico no menor si se consideran otros títulos similares que ofrecen múltiples desenlaces. Este elemento se torna especialmente relevante dadas las posibilidades interactivas y la complejidad de la trama que el videojuego alberga.

Por otro lado, en línea con los estudios existentes sobre videojuegos (Paez, 2020), se hizo imperativo diferenciar entre personaje y avatar, en función de las posibilidades de agencia del jugador en momentos específicos. Mientras que un personaje exige un trasfondo histórico que permita comprender sus motivaciones y rasgos de carácter —elementos integrados en la diégesis—, un avatar se relaciona con la subjetivación del jugador en el videojuego (Szolin et al., 2023); es decir, se convierte en el medio a través del cual las intenciones del jugador se manifiestan en el mundo virtual. Sin embargo, estas dos categorías no son suficientes para abarcar todas las dimensiones del problema, especialmente cuando se considera la disposición que el jugador puede tener hacia el videojuego en un momento dado, un aspecto de suma importancia en el contexto de productos interactivos.

En un juego de la complejidad de *Death Stranding*, por ejemplo, pueden surgir momentos en los cuales distintos tipos de jugadores exhiban disposiciones variadas: unos más inclinados hacia la narrativa y otros más enfocados en la consecución pragmática de los objetivos del juego. Para abordar de manera más precisa esta complejidad, se recurrió al concepto de *locus of manipulation* (Bayliss, 2007), definido como el espacio donde se sitúa la capacidad del jugador para ejercer control en el juego. Este *locus* puede manifestarse como un personaje visible, un avatar implícito o incluso un cursor en la interfaz gráfica

de usuario, entre otros. Concretamente, se aplicaron tres modos diferentes de relación con el *locus of manipulation* —“a través de”, “como” y “con”—, lo cual permitió analizar de forma más detallada las variables posibles en la interacción del videojuego objeto de estudio (Tabla 3).

Tabla 3. Síntesis de diferentes modos de relación entre el jugador y su *locus of manipulation* según Bayliss (2007) aplicadas a *Death Stranding* (2019)

Modos de relación	Descripción	Cómo se manifiesta en <i>Death Stranding</i>
Jugar a través del <i>locus of manipulation</i>	Mantiene la propia encarnación del jugador fuera del mundo del juego, quien adopta una postura pragmática hacia el <i>locus of manipulation</i> y, por extensión, hacia la diégesis del juego en general. La necesidad de completar o ganar el juego es lo primordial.	Donde se requiera un buen manejo del mando o de elecciones estratégicas orientadas a la resolución de las misiones —como el aceptar o no determinados encargos en cada recorrido de Sam, o generar vías y administrar <i>bots</i> para entregas—, incentivarán este tipo de juego.
Jugar como el <i>locus of manipulation</i>	Se centra en las posibilidades narrativas y ficticias que presenta el personaje, más que en las actividades e intereses lúdicos que implican sortear los obstáculos o alcanzar los retos que se le presentan.	Desde prestar atención a la historia y el desarrollo de los personajes, hasta desbloquear elementos que alteran el aspecto y las capacidades no operativas de Sam, están orientados a las motivaciones del personaje, influyendo en su propio desarrollo y su “modo de ser en el mundo”.
Jugar con el <i>locus of manipulation</i>	Exploración de los <i>affordances</i> del videojuego por fuera de los propósitos, misiones o historia pensados por sus diseñadores. También denominado <i>paideia</i> .	Puede tomar muchas formas, desde el descubrimiento y el aprovechamiento de <i>bugs</i> o imperfectos en la programación del videojuego, hasta dirigir a Sam en sus vehículos para explorar el terreno sin intención de cumplir con la misión de turno.

Fuente: elaboración propia.

Finalmente, el análisis se centró en el espacio, un elemento esencial tanto por la mecánica de juego en mundos abiertos como por el diseño específico del título seleccionado. En total, los tres mapas del videojuego abarcan aproximadamente 846 km² de espacio virtual, y cada uno de ellos presenta climas y características topográficas propias.

Kojima diseñó un terreno detallado, con irregularidades y particularidades realistas que el jugador debe considerar al escoger los trayectos de recorrido e, incluso, los elementos de viaje y su posición en la carga. Estas decisiones afectan el equilibrio y desgaste del avatar durante las misiones; su manejo se sentirá pesado y dubitativo en pendientes y terrenos difíciles, lento y pesado en agua o nieve, y cansado si se apresura. Estos aspectos se ven reforzados por las vibraciones del mando de la consola y el diseño sonoro, elementos que en conjunto constituyen un sentido particular y elaborado de interacción encarnada (Dourish, 2001) dentro de *Death Stranding*.

La exigencia de tener en cuenta la topografía y las condiciones ambientales para la navegación no solo añade realismo, sino que también intensifica la sensación de “estar allí” y de habitar el espacio del juego. Se trata de una configuración de elementos mediales que no solo busca la representación de dimensiones visuales y sonoras de la escena, sino que también aspira a establecer una forma de presencia y de interacción significativa entre el jugador y el espacio virtual. De esta manera, se fusionan de forma efectiva las dimensiones perceptivas y cognitivas en una experiencia de juego inmersiva.

Adicionalmente, existe una inclinación natural en los seres humanos hacia el descubrimiento y la exploración. Según Calleja (2011), esta es la razón por la cual obras de este tipo resultan tan absorbentes, especialmente cuando el avance de la trama y la consecución de los objetivos dependen de la exploración, lo cual le confiere significatividad. En este contexto, el espacio navegable, como apunta Manovich (2006), se constituye como un medio en sí mismo. Lejos de ser un mero aditamento contemplativo, es el ámbito en el que se manifiesta la mecánica del juego en mundos abiertos.

En *Death Stranding*, el acto de generar conexiones a través de los caminos recorridos no es solo el objetivo físico del personaje, sino que también

constituye el tema principal que subyace en la trama y los objetivos del juego. Esto reafirma el hecho de que, aunque el espacio sea un elemento central en otros medios narrativos, como la literatura o el cine, el espacio navegable —es decir, aquel que es recorrible e interactivo— confiere una nueva dimensión experiencial al medio. En ese sentido, Calleja (2011) afirma que:

The spatial-involvement frame defines players' engagement with the spatial qualities of a virtual environment in terms of spatial control, navigation, and exploration. It accounts for the process of internalizing game space, which is a powerful factor in engaging players and giving them the sense that they are inhabiting a place rather than merely perceiving a representation of space. (p. 92)

En este punto, cabe destacar uno de los elementos más interesantes de *Death Stranding*: el *Social Strand System*. Esta característica de la mecánica del videojuego vincula el tema principal de la trama, la “conexión”, con el espacio como mecánica de juego mediante funciones “multijugador asincrónicas”. En otras palabras, permite que los jugadores se conecten entre sí dejando señales útiles o creando construcciones, como casilleros, casas seguras y puentes, en sus partidas individuales. Estas estructuras luego pueden ser utilizadas por otros jugadores en sus propias partidas, quienes pueden agradecer al usuario creador con un *like*. Las rutas más utilizadas también son visibles en el escaneo del terreno, lo cual genera una especie de trabajo colectivo.

240

Un indicador de la importancia de esta mecánica es el hecho de que ha sido patentada por *Sony* bajo el nombre de *Terrain radar and gradual building of a route in a virtual environment of a video game*, registrando a Hideo Kojima como su inventor (Reyes, 2021).

Conclusiones

La relevancia de la narrativa en distintas culturas ha sido una constante. Esto se refleja tanto en su presencia a lo largo de la historia como en su capacidad

para adaptarse a nuevas modalidades tecnológicas y mediáticas. La habilidad humana para comprender y elaborar historias opera como un mecanismo que otorga sentido al mundo y, por esto, su importancia para el desarrollo cultural humano es innegable. De ahí que los medios de comunicación, desde sus orígenes hasta el auge de la tecnología digital, hayan favorecido estructuras narrativas, adecuándolas a sus lenguajes y posibilidades.

El cine es un caso ilustrativo de lo anterior. Aunque se han explorado diversas modalidades estéticas, como en el caso del cine de vanguardia, la persistencia de la estructura narrativa demuestra su resonancia con las estructuras cognitivas y expectativas culturales predominantes. Este fenómeno se mantiene en el contexto de los medios digitales, donde la intención de implementar formas narrativas innovadoras se ha manifestado, entre otros, a través de la literatura hipertextual, los formatos audiovisuales interactivos y los videojuegos.

En el contexto digital, donde las características más destacadas están relacionadas con la indeterminación, la no linealidad y la automatización, es notable que la narrativa siga siendo un elemento recurrente. Esto puede atribuirse a la mencionada conexión de la narrativa con la cultura humana, un valor que puede ser empleado en la adecuación cultural de tecnologías emergentes. En este marco, la narrativa seguirá teniendo relevancia en etapas de investigación, diseño y desarrollo de nuevas aplicaciones tecnológicas y mediáticas.

Lo anterior, también implica que los principios que guían nuestra comprensión de la narrativa no pueden estar anclados únicamente en las tecnologías o los medios de comunicación de un momento específico. La narrativa es un fenómeno humano que ha trascendido culturas, épocas y medios, y cualquier intento de conceptualizarla debe tener en cuenta esta amplitud y adaptabilidad. La narratología posclásica, en este sentido, ofrece una aproximación teórica

que reconoce esta complejidad. Su definición de narrativa está más alineada con la representación de experiencias, más allá de simples cadenas causales o sucesiones de eventos. Lo anterior, subraya la necesidad de la reflexión continua de estos temas, que puedan abordar nuevas expresiones y medios relacionados con la narrativa.

El enfoque en la experiencia no solo constituye una intersección conceptual entre el campo de la narrativa y los medios digitales, sino que también habilita la posibilidad de proyectos de diseño y creación en los cuales la historia y los aspectos experienciales se vuelven centrales. En este contexto, conceptos como la inmersión y la agencia adquieren mayor importancia que los aspectos estructurales, provengan estos de la perspectiva estructuralista de la narratología clásica o de la conjunción de diversos medios en enfoques transmediales.

Este cambio de énfasis hacia la experiencia brinda oportunidades para explorar cómo los usuarios interactúan, interpretan y contribuyen a las narrativas en entornos digitales cada vez más complejos. Hay que tener en cuenta un previsible avance en las experiencias digitales narrativas en los próximos años. Estas pueden incluir desarrollos en curso, como el procesamiento de lenguaje natural para personajes no jugables de videojuegos (NPC, por sus siglas en inglés), o escenarios digitales que responden a las acciones del interactor, entre otras posibilidades potenciadas por avances como la inteligencia artificial generativa.

Con todo lo anterior, es posible observar que el diseño y la narrativa poseen una compatibilidad inherente, sustentada en la naturaleza comunicativa, cultural y proyectual de ambos. Esta simbiosis puede enriquecer el entendimiento de cómo se construyen mundos e historias, alineando cada vez más el diseño con una concepción posible de la experiencia, que pueda ser abordada dentro de sus postulados. Además, dada la preeminencia de la narrativa en la cultura y

los medios, es razonable pensar que continuará presente en el futuro, a pesar de los cambios tecnológicos. Por esta razón, su estudio e inclusión deben plantearse como una prioridad en el diseño.

Para finalizar, es importante señalar que esta discusión se sitúa en un punto en el que el diseño ya no puede concebirse únicamente como una disciplina centrada en objetos o sistemas visuales. La disciplina ha avanzado en la complejidad de sus postulados y su praxis, articulando sistemas de significados y relacionándose con dimensiones experienciales. De ahí que concepciones emergentes de conceptos como la narrativa resuenen de manera tan cercana con sus perspectivas.

Reconocimientos

La tesis de investigación que da origen a este artículo fue dirigida por el profesor Walter Castañeda, PhD. Con su experiencia y acompañamiento, fue posible aclarar la ruta metodológica que permitió articular inquietudes e indagaciones de años en un documento de tesis satisfactorio. El reconocimiento se hace extensivo al Grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, por su contribución a la investigación en diseño.

Referencias

- Aarseth, E. (1994). Nonlinearity and literary theory. En G. P. Landow (Ed.), *Hyper/Text/Theory* (pp. 51-86). The John Hopkins University Press.
- Barthes, R. (1966). Introducción al análisis estructural de los relatos. En B. Dorriots (Ed.), *Revista Communications*, 8.
- Bayliss, P. (2007). Beings in the game-world: characters, avatars, and players. En *Proceedings of The 4th Australasian conference on Interactive entertainment* (pp. 1-6). RMIT University, Melbourne, Australia. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/1367956.1367960>

- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. The MIT Press.
- Caracciolo, M. (2014). *The Experientiality of Narrative: An Enactivist Approach*. Gruyter.
- Caracciolo, M. y Kukkonen, K. (2021). *With Bodies: Narrative Theory and Embodied Cognition*. Oxford University Press.
- Cardoso, P., Oliveira, E., & Silva, I. (2019). Narrative and Gameplay: The Balanced and Imbalanced Relationship between Dramatic Tension and Gameplay Tension. En *Proceedings of the 9th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH 2019)* (pp. 1-8). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359906>
- Casebier, A. (1991). *Film and Phenomenology: Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*. Cambridge University Press.
- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. *Mass Communication and Society*, 3(4), 245-264.
- Dourish, P. (2001). *Where the Action is the Foundations of Embodied Interaction*. The MIT Press.
- Fludernik, M. (1996). *Towards a 'Natural' Narratology*. Routledge.
- Fludernik, M. (2009). *An introduction to Narratology*. Routledge.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. The MIT Press.
- Herman, D. (1997). Scripts, Sequences, and Stories: Elements of a Postclassical Narratology. *PMLA*, 112(5), 1046-1059. <https://doi.org/10.2307/463482>
- Herman, D. (1999). *Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis*. Ohio State University Press.
- Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell.
- Kukkonen, K. (2022). The Experience of Narrative: Aesthetics and Embodiment. En *The Routledge Companion to Narrative Theory* (pp. 397-408). Routledge.
- Landow, G. (1991). *Hypermedia and literary studies*. MIT Press.
- Machado, A. (2009). *El Sujeto en la Pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Gedisa.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ediciones Paidós.

- Merleau-Ponty, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Planeta Agostini.
- Moulthrop, S. (1994). *Hypertext and the Dreams of a New Culture*. Johns Hopkins University Press.
- Murray, J. (1997). *Hamlet en la Holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Ediciones Paidós.
- Paez, D. (23 de agosto de 2020). Coined: How Gaming Turned a Hindu Concept Into the Internet's Most Common Feature. *Inverse*. <https://www.inverse.com/gaming/avatar-meaning-origins-video-games>
- Ready, J. L. (2023). *Immersion, Identification, and the Iliad*. Oxford University Press.
- Reyes, J. (9 de diciembre de 2021). Sony Now Owns Patent For Death Stranding's Path-Building Feature. <https://www.gamespot.com/articles/sony-death-stranding-patent-approved/1100-6498812/>
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Ediciones Paidós.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L. (2007). Toward a definition of narrative. En D. Herman (Ed.), *The Cambridge Companion to Narrative* (pp. 22-36). Cambridge University Press.
- Ryan, M.-L. (2018). Narrative mapping as cognitive activity and as active participation in storyworlds. *Frontiers of Narrative Studies*, 4(2), 232-247.
- Sobchack, V. (1991). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California.
- Stang, S. (2017). Player Agency in Telltale Games' Transmedia and Cross-Genre Adaptations. *Cinephile*, 11(3), 19-24. <http://cinephile.ca/wp-content/uploads/Cinephile-11.3-Final1.pdf>
- Stang, S. (2019). "This Action Will Have Consequences": Interactivity and Player Agency. *Game Studies*, 19(1). <http://gamestudies.org/1901/articles/stang>

Szolin, K., Kuss, D. J., Nuyens, F. M. y Griffiths, M. D. (2023). "I am the character, the character is me": A thematic analysis of the user-avatar relationship in video games. *Computers in Human Behavior*, 143, 107694.

Wolf, M. (2010). Theorizing Navigable Space in Video Games. En *Logic and Structure of the Computer Game* (pp. 36-62). Potsdam University Press.

Cómo citar: Villota, Ó. D. (2023). La experiencia como respuesta a las tensiones conceptuales entre narrativa y medios digitales. *Revista Kepes*, 20(28), 219-246. DOI: 10.17151/kepes.2023.20.28.8